

“DA MOCINHA À VILÃ”: UM ESTUDO SOBRE AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

ARANTXA SANCHES SILVA DA SILVA¹; ARISTEU ELISANDRO MACHADO LOPES²;

¹*Universidade Federal de Pelotas – arantxasanches@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – aristeuufpel@yahoo.com.br*

1. INTRODUÇÃO

O presente texto visa tratar a questão das representações do feminino nas Histórias em Quadrinhos em âmbito teórico, trabalhando brevemente o papel das personagens femininas, suas vestimentas e personalidades no universo da arte sequencial. Este trabalho trata não somente personagens cujas imagens aproximam-se de um traçado “realista”, mas também aquelas que são retratadas com traços caricaturais – ou seja: em que a linguagem gráfica utilizada se aproxima daquela das charges e dos cartuns em geral.

Por ser um trabalho de cunho teórico, não nos ateremos a uma franquia em particular. Traçamos nosso olhar para várias obras, no intuito de suscitar questionamentos e reflexões acerca destes corpos ideais. Nisso, computa-se variáveis como 1) os padrões de mercado; 2) o público consumidor desta mídia (que é majoritariamente masculino); 3) as convenções estéticas do gênero (mulheres com seios e quadris grandes, quase sempre em posições que remetem a situações sexuais); e 4) a busca dos produtores pelo lucro – o que pode ser um fator chave para a criação de novas formas de representação do feminino na cultura midiática.

Assim, a discussão se insere em duas áreas de estudo das ciências humanas. Primeiramente, os estudos feministas e de gênero, e secundamente, os estudos de imagens e mídias. Áreas estas que há tempo considerável já dialogam, vide a quantidade notável de pesquisas (artigos, TCCs, monografias e teses) que tratam as questões de gênero e mídias em cursos como jornalismo, design e comunicação em geral.

Dentre o(a)s autore(a)s principais que norteiam a discussão destacamos Carole Pateman, Simone de Beauvoir, e Douglas Kellner. Ao cruzar as ideias deste(a)s autores, pretendemos avaliar como as mesmas se aplicam para o mundo das histórias em quadrinhos em épocas distintas, como a década de 1940 (contexto da Segunda Guerra Mundial) e os dias atuais.

Por serem mais populares e possuírem maior alcance mercadológico, optamos por dar maior ênfase as HQs estadunidenses, pois são elas as de maior consumo, e, por consequência, aquelas que estabeleceram os padrões imagéticos “afamados” desta mídia.

Trazemos, por fim, o argumento de que as novas tendências e as mudanças nos perfis de consumo podem ser a chave para a criação de novas representações das mulheres nas mídias. Na medida em que o público feminino passa a consumir e produzir mais esse tipo de produto é possível que os artistas sequenciais e roteiristas passem a criar outros tipos de histórias, no intuito de atingir maior número de vendas

2. METODOLOGIA

Nossa metodologia se ampara na relação fonte-teoria. Isto é: Analisamos o conteúdo das HQs de forma contextualizada e, a seguir, problematiza-se seu conteúdo imagético, narrativo e representativo tendo como norte os autores já mencionados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em 1941, surge uma das principais figuras femininas no cenário de Histórias em Quadrinhos, a mulher maravilha, criada concomitante ao Capitão América. A heroína tinha como intuito servir de inspiração para meninas e mulheres da época; sua forma estética se assemelhava a das famosas *Pin Ups*, com largos quadris e cinturas extremamente afinadas, porém não era raro que Diana Prince fosse representada com formas menos “delineadas” e queixo quadrado [similar ao masculino], como se sua força estivesse atrelada a algum tipo de “virilidade”. É importante salientar que ainda grande parte das histórias em quadrinhos é produzida por homens para o público masculino. Com base nesta informação, é possível entender por que, quase que de forma unânime, as mulheres são retratadas com posições anatomicamente impossíveis e tem seus corpos incrivelmente fetichizados e suas roupas compostas quase sempre por pequenas faixas de tecido – como é o caso da personagem Red Sonja e Vampírela (uma HQ brasileira de grande sucesso durante os anos da Ditadura Militar, e que, apesar do forte teor sexual, circulava livremente no país).

Podemos afirmar que o desenho e traçado das Histórias em Quadrinhos tinha (e ainda tem) o poder de coisificar as mulheres, abstraindo suas qualidades humanas e aproximando-as do nível elementar do produto de massa. Claro que esse fenômeno era comum às mulheres, aos homens, crianças e animais retratados. No que diz respeito a presente discussão, a grande diferença é que a representação feminina se dá de forma relacional. (DANTAS, 2016, p. 47)

Se as (super) heroínas personificam, em geral, o limiar daquilo que sociedade pode tolerar de uma mulher “independente” –, ou, pelo menos, algo próximo aquilo que a sociedade, em si, tende a eleger como modelo de perfeição para o sexo feminino –, este fato não se aplica necessariamente a personagens que, mesmo levando o gênero feminino, tem sua imagem composta de forma nada semelhante a uma mulher realisticamente falando. Isto é: quando a representação do feminino está sujeita a uma linguagem caricatural – como por exemplo, Mafalda, uma das mais famosas personagens das tiras em quadrinhos. Talvez por Mafalda não ter sua imagem semelhante ao feminino, seja possível a ela ser e fazer tudo aquilo que seria inapropriado à uma mulher “de verdade”. Em seus quadrinhos, Mafalda é quase sempre irônica, sagaz e com um humor muitas vezes amargo.

Quanto as vilãs, a elas também é dado o direito de ser tudo o que não se espera de uma mulher tida como “decente”, dentro das convenções sociais padrão. As vilãs podem ser sensuais, com humor ácido, corajosas, independentes, e até solteironas. Não há um arquétipo singular para elas; seus perfis variam entre belas, feias, sedutoras, raivosas, e as razões para seus atos são inúmeras – desde causas sociais até o mais puro sadismo.

Não devemos, contudo, cair no argumento de que uma vilã constitui, única e apenas, uma projeção de valores negativos. Esta relação é um tanto mais complexa na medida em que muitas delas são extremamente carismáticas e, ao passo que conquistam grande simpatia pelo público consumidor, podem até „transitar” entre o lado dos “mocinhos” e dos “bandidos”. Além do mais, desde a década de 1980, com o surgimento dos anti-heróis e vilões/vilãs altamente

carismático(a)s, é possível vislumbrar uma série de nuances, de degrados, que se encontram entres os representantes absolutos do bem e do mal, como é o caso da mulher gato. Em vários momentos, a vilã dialoga de forma muito mais contundente com a realidade material – aquela em que o leitor está inserido – do que a heroína, sendo, portanto, mais humana e menos idealizada.

Contudo apesar da iminente fetichização feminina feita por criadores mas homens para agradar o publico que antes era quase que só masculino, a entrada do publico feminino em grande massa no consumo de Histórias em Quadrinhos fez com que mais mulheres também pudessem produzir este tipo de conteudo e voltado a atender o padrão feminino que não se identifica muito menos se contenta com os padrões representados anteriormente. É nesta leva que surgem novos padroes como Jessica Jones, uma super heroína mais humanizada e sem as típicas roupas curtas e sensuais.

É consensual que as mulheres são representadas de acordo com os padrões estéticos e comportamentais/psicológicos desejados de sua época, muitas vezes desejados (como já referido) pelo público de maior consumo, o masculino. Estes padrões, inicialmente, eram importados das divas do cinema, mulheres com o corpo compatível ao que se considerava como a „feminilidade“ na época. Essa questão passa a ser mais evidente ainda ao pensarmos na personagem Betty Boop: Personagem de desenho animado que possui todas as características de uma diva, com seu corpo cheio de curvas e esbanjando sensualidade com um grupo de homens a sua volta (DANTAS, 2006).

É correto afirmar que as mulheres quase sempre estiveram presentes nas HQ"s, mas é preciso salientar que durante muito tempo elas foram apenas alvo da tirania de vilões, tornando-as necessitadas de um Herói que as viesse salvar, representadas como frágeis e muitas vezes dadas aos heróis como recompensa ao final de suas jornadas. Até hoje é possível identificar topos narrativos como este, em que a mulher aparece como a mocinha que cai nas garras do vilão, algumas vezes apenas para atingir/afetar o herói principal e ao fim, quando salva, entrega-se a ele em agradecimento.

Quanto às super heroínas, elas sutilmente começam a aparecer ainda na época de ouro das HQ"s. Podemos citar algumas delas; Batgirl, Warbird, Vespa, Oráculo, Mulher Gavião, Supergirl, Mulher Maravilha, Mulher Hulk, Viúva Negra, entre outras. A verdade é que existem dezenas delas, mas, durante um longo período, grande parte das heroínas faziam papeis coadjuvantes, ajudando os heróis e, se necessário, morrendo para isso, como é o caso da Super Girl, que morre após uma jornada ao lado de Superman. Este modelo "ideal", das mulheres nas HQs ou seja, de mulheres subalternas ao domínio masculino e sempre ligadas a eles, perdurou por tempo considerável no universo da arte sequencial. "Subjugada pelo domínio masculino, ela nem sequer aspira a sua própria libertação, o homem é que deve libertá-la" (ALVES, 1985. p. 39).

4. CONCLUSÕES

No que tange à relação entre a indústria dos quadrinhos e as representações do gênero feminino, é inegável a afirmação de que este mercado possui um histórico extremamente problemático no que diz respeito à difusão de estereótipos e modelos sexistas, situações estas em que o elemento masculino quase sempre se sobressai por sua audácia, coragem e força, enquanto o feminino – mesmo quando lhe atribuído certo empoderamento – permanece sexualizado e retratado como objeto de fetiche sexual. Várias são as estratégias

metodológicas que estão à disposição do(a) pesquisador(a) e que permitem decifrar tais discursos, assim como os jogos de poder que permeiam essas imagens. Por isso, a discussão não pode ser tomada por encerrada com o trabalho aqui proposto; pelo contrário, esta discussão esta cada vez mais fomentada por novos trabalhos, que se debruçam sobre as HQs como produtos de seu tempo, que representam momentos vividos na atualidade ou no passado que são transfigurados em produtos comerciais através dos textos de mídia.

É importante que existam modelos mais próximos da vida real, que mesmo com super poderes sejam mais próximos e palpáveis para as pessoas comuns. É de grande importância que crianças, em especial meninas, possam ter diferentes super heroínas em quem possam se inspirar, além dos canônicos modelos das mulheres passivas, bondosas, maternais e complacentes.

Como vimos até aqui, as mulheres sempre estiveram representadas em HQs, porem muitas vezes essa representação não fazia jus necessariamente as mulheres do período, mas sim aos estereótipos de mulheres que se julgavam “mulheres descentes”, ou no caso das vilãs, que juntavam tudo que era descabido para uma personalidade feminina. Estas personalidades, tanto de vilania como de super heroínas, e até mesmo de mulheres comuns representadas nas HQs, modificou-se com o passar dos anos. Como era de se esperar, as vilãs passaram a não ser mais necessariamente mulheres cujo amor lhes havia sido negado, mulheres cuja roupa era sempre ousada demais e, agora, também são representadas a partir de seus próprios dilemas sociais, assim como diversos vilões masculinos. As super heroínas refletem o seu tempo e também a exigência do publico. Sabe-se que com o publico feminino consumindo cada vez mais as mídias antes dominadas quase que somente por homens, resta aos produtores atender a demanda deste novo publico que exige representações melhores dos papeis femininos, que não mais aceita mulheres em trajes seminus e posições constrangedoras e impossíveis anatomicamente. E nesse sentido, surgem espaços para novas heroínas como Jessica, como a repaginada Super Girl, que agora sai das HQs para ser protagonista de uma serie de televisão, e a nova versão de Iron Man, que agora é uma garota negra.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DANTAS, Daiany Ferreira. **Sexo, mentiras e HQ: Representação e auto-representação das mulheres nas Histórias em Quadrinhos**. 2006. 124 f. Dissertação de Mestrado – Centro de Artes e Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2006.

DE BEAUVOIR, Simone. **O Segundo sexo: A Experiência Vivida**. Rio de Janeiro: Editora Difel, 1975.

DE BEAUVOIR, Simone. **O Segundo sexo: Fatos e Mitos**. São Paulo: Difusão Europeia de Livros, 1970.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: Identidade Política entre o Moderno e o Pós-moderno**. Baurú: EDUSC – Editora de Universidade do Sagrado Coração, 2001.

PATEMAN, Carole. **O Contrato Sexual**. São Paulo: Editora Paz e terra, 1993.

REBLIN, Iuri. A Cultura Pop chegou à Academia. E Agora?. In: **Vamos falar sobre quadrinhos?**. Belo Horizonte: Editora ASPAS, 2016. p. 11 – 34.