



VII Simpósio Nacional de História Cultural
**HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO,
LEITURAS E RECEPÇÕES**

Universidade de São Paulo - USP

São Paulo - SP

10 e 14 de Novembro de 2014

QUESTÕES DE GÊNERO E PUBLICAÇÕES PARA JUVENTUDE

Lucas de Sousa Medeiros*

Dentro do conjunto das produções consideradas típicas da indústria cultural no século XX, as publicações voltadas e juventude, como histórias em quadrinhos e literatura infanto juvenil - ou young adult mais recentemente - se destacam por conquistarem um largo mercado e vivenciarem uma crescente ampliação de público, à medida que a própria adolescência vai sendo estendida. A própria necessidade de um tipo específico de publicação para juventude é algo recente, quanto mais desvinculados de objetivos pedagógicos explícitos e vinculados a uma indústria cultural do entretenimento.

A adolescência é entendida pedagogicamente como uma construção social com repercussões na subjetividade e no desenvolvimento do homem moderno e não como um período natural do desenvolvimento. É um momento significado, interpretado e construído pelos homens e que portanto deve ser guiado de forma a evitar “anormalidades”; Calligaris afirma que o adolescente, na falta de definição do que ser, torna-se um intérprete dos desejos adultos. “...o adolescente é levado inevitavelmente a descobrir a nostalgia adulta de transgressão, ou melhor, de resistência às exigências antilibertárias do mundo. Ele ouve, atrás dos pedidos dos adultos, um ‘Faça o que eu desejo e não o que eu peço’ E atua em consequência¹”.

* Mestrando em História pela Universidade Federal de Uberlândia – UFU

¹ CALLIGARIS, Contardo. A adolescência. São Paulo: PUBLIFOLHA, 2000. Pg. 28

Ao adolescente é imbuído esses desejos e pensamentos por parte de uma série de mecanismos que se estendem da escola, família aos meios de comunicação. As publicações para juventude se prestam também a esse serviço e seu desenvolvimento está diretamente ligado a estruturação da moderna indústria de bens culturais.

Consideramos que o objetivo primário das publicações comerciais para juventude – aqui considerados quadrinhos, programas televisivos, filmes e literatura *pulp* – não é necessariamente educacional, mas sim a obtenção de lucro. Para tanto, é necessário se adequar às necessidades do público consumidor. Isso não impede que no quadro amplo, elas não estejam vinculadas com a reprodução de modelos e ideais socialmente dominantes.

As ideias de gênero são um desses modelos dominantes aos quais os produtores de produtos para juventude acabam corroborando de forma mais ou menos inconsciente. O fazem reproduzindo tipos ideais de homens e mulheres e anti-modelos que não raro são punidos por fugir a norma. O tratamento atribuído a personagens masculinos e femininos nessas mídias é variado, mas não podemos supor que estejam isentos do reproduzirem de alguma forma o lugar e o tempo em que foram produzidos.

Através de seus personagens, as publicações para juventude retratam situações vividas ou revelam anseios e desejos com os quais os leitores se identificam. Sendo que os personagens e enredos tornam-se também expressões das aspirações, valores, preconceitos e mesmo das frustrações de seus criadores, eles mesmos produtos de sua época. É necessário que se crie uma instância de identificação entre leitores e personagens, de forma que correspondam com os horizontes de expectativas dos consumidores, como salienta Janice Barcellos:

De um lado temos o consumidor que prefere transitar por estruturas conhecidas a ter de se deparar com ‘novidades’ que coloquem em xeque antigos posicionamentos com os quais está habituado; e, de outro, o produtor da indústria cultural capaz de estabelecer regras/normas de homogeneização das histórias em quadrinhos para ter uma maior aceitação do produto em diferentes mercados. A relação de cumplicidade entre essas duas pontas da cultura de massa fica mais evidente quando o assunto é a representação do feminino nos quadrinhos. Tal gênero, quando aparece em cena, alia idealizações ou caricaturas daquilo que roteiristas e desenhistas, na maioria homens,

imaginam das mulheres aos conceitos tradicionais do que é ser feminino².

O caso das histórias em quadrinhos é paradoxal dentro do conjunto das publicações para juventude, pois, apesar de como linguagem é capaz de se voltar para o público de qualquer faixa etária, social ou gênero, no ocidente sofreu um processo de infantilização tão severo que no inconsciente coletivo é imediatamente associado a “coisa de criança”.

As histórias em quadrinhos comerciais funcionavam como um mercado de grande porte controlado por oligopólios concentrados, em grande parte nos Estados Unidos e com atuação a nível mundial através dos syndicates³, levando determinados títulos a todos os cantos do mundo e impondo um padrão que, com maior ou menor adesão, determina o que são histórias em quadrinhos. As grandes editoras nacionais como RGE, Ebal, Abril ou Cruzeiro tinham seus catálogos majoritariamente composto de obras importadas, relegando uma pequena parcela aos títulos nacionais. As próprias editoras menores que concentravam a maioria das publicações nacionais buscavam emular os títulos americanos com vistas no grande número de leitores que as consumiam. As exceções dentro do mercado brasileiro estavam nos quadrinhos de terror⁴ e os títulos infantis⁵ – que sempre tendem a se adaptar à realidade sócio cultural da região produzida.

Em seus primórdios as histórias em quadrinhos estavam vinculadas aos jornais e se prestavam a uma variedade temática muito grande. Nesse período em que as tradições e as linhas de força que homogeneizariam os quadrinhos ainda não estavam completamente formadas, havia uma variedade muito grande de possibilidades a serem exploradas. Com o aumento alarmante da popularidade dos quadrinhos na década de 20-30, os temas passaram a ser mais generalistas, familiares, compatíveis com os leitores dos jornais dominicais.

² BARCELLOS, Janice Primo O feminino nas histórias em quadrinhos. Parte I: A mulher pelos olhos dos homens. Disponível em http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm

³ Agências distribuidoras de features

⁴ VILELA, Túlio. A religião e o sobrenatural nos quadrinhos brasileiros de terror. In. VERGUEIRO & RAMOS (orgs). Muito além dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2009. Pg. 118

⁵ VERGUEIRO, Waldomiro. Desenvolvimento e tendências do mercado de quadrinhos no Brasil. In. VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos.(Orgs). A história em quadrinhos no Brasil. São Paulo: Editora Laços, 2011. Pg. 39

Isso levou a uma predominância de temas ligados ao cotidiano e a gags – piadas curtas a serem resolvidas em poucos quadros – e definiu as linhas predominantes dos quadrinhos norte-americanos, chamados a partir da década de 20 de comics ou funnies, pelo seu caráter cômico e não raro infantilizado. O ponto de ruptura que tornaria as histórias em quadrinhos efetivamente em um produto ligado a juventude – e um grande criador e reprodutor de mitos – foi a continuidade⁶. Se ao longo dos anos 1920 as tiras de jornal vão adotando a continuidade como modelo predominante, no final da década a continuidade se cristaliza em um novo gênero, os quadrinhos de aventuras – posteriormente super-aventura – e em um novo formato de publicação, o comic book, ou revista em quadrinhos.

Os quadrinhos de aventura se inscrevem na tradição das revistas *pulps* americanas. Revistas grossas e baratas, impressas em uma tinta de tom marrom escuro, com centenas de páginas de ficção em cada número. Capas coloridas, pintadas para inspirar terror, excitação, desejo e curiosidade. Algumas eram dedicadas ao público adulto, mas a maioria era visava garotos de 8 a 14 anos – a idade dos heróis⁷. Com sua ênfase na ficção de gênero – aventura, western, crime, mistério, ficção científica e fantasia –, os *pulps* puseram a primeira pedra na construção da subcultura do lazer. Além disso os *pulps* deram origem a uma série de personagens que depois chegariam ao páginas dos comic books: O Sombra, Doc Savage, Tarzan, Buck Rogers. Uma verdadeira fábrica de mitos e um poderoso instrumento de formação social.

São das páginas baratas de polpas de papel que saíram alguns dos mais vigorosos exemplos de um tipo muito popular de modelo: o herói viril. Esse tipo de personagem, analisado por Pascal Ory é centrado em dois valores, a força e a lealdade⁸ e consolida um tropo recorrente até a passagem do século XXI. A força, não raro física, estava diretamente ligada a uma “força moral”, ou seja, a capacidade de dominar suas paixões para melhor lhe impor sua vontade. O homem moderno, viril, é o produto acabado de um longo processo de controle e liberação comedida das pulsões, é o homem de Freud, o homem civilizado, mas não impotente.

⁶ GARCIA, Santiago. A novela gráfica. São Paulo: Martins Fontes, 2012. Pg. 105

⁷ JONES, Gerard. Homens do amanhã: geeks, gangsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. Pg. 51

⁸ ORY, Pascal. Virilidade ilustrada e literatura de juventude. In. COURTINE, Jean-Jacques (org). História da virilidade Volume III. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. Pg. 229

Ligado a essa impressão da força moral”, está a lealdade. Essa contempla toda uma série de outras qualidades, de cunho social, que o instiga a um espírito de camaradagem para com seus próximos. Os heróis de aventura, apesar de exagerados em suas ambientações e meios, são verossímeis, atentam para o máximo da potência humana – muitas vezes restrita a potência europeia anglo-saxã –, mas não o extrapolam. Alguns personagens posteriores seriam mais realistas do que os pioneiros do gênero, como os protagonistas infantis ou adolescentes, mas não menos virtuosos e viris. O objetivo é estimular os jovens leitores a emularem esses valores e adentrarem em uma sociedade disciplinada através do exemplo e da adesão voluntária.

Outros elementos comuns aos quadrinhos aparecem nessas histórias. É comum que o herói possua um acólito, um *sidekick* ou uma personagem de apoio representando uma figura masculina fraca ou imperfeita – posteriormente essa função será ocupada também por personagens (ou versões) femininas – que embora permaneça ao lado do herói não se iguala a ele. Essas personagens servem de alívio cômico, mas também server para enaltecer por contraste as características que formam o homem ideal, próprias do herói masculino. Por fim, eles são a representação do leitor em transição que se espelha neles e assim como as personagens almeja se igualar ao herói.

Os quadrinhos de aventura promoveriam um passo a mais nesse processo ao permitir a intensa e sistemática utilização de *metonímias visuais*⁹. Nesse sentido, nas histórias em quadrinhos, os atributos morais e psicológicos dos personagens são atualizados em sua forma física, através de traços específicos que podem ser ampliados desmesuradamente, simplificados ou reduzidos. Isso não é exclusivo dos quadrinhos, o termo inclusive é retirado da literatura e das figuras de retórica, mas o quadrinho, como a caricatura, fotografia ou cinema, é capaz de fazê-lo com mais força quando se apresenta em uma única e poderosa imagem síntese, capaz de fazer o espectador criar todos os necessários vínculos associativos entre a ilustração percebida e a realidade que o circunda.

Os quadrinhos atingiram maestria nessa técnica ao adicionarem o aspecto *temporal* e *espacial*, constituídos em um *campo narrativo*. Ao trabalhar com uma linguagem mista (signos verbais e não-verbais) as histórias em quadrinhos, surgidas na imprensa norte-americana do final do século XIX, podem ser entendidas por todos os

⁹ MIGUEL, Alcebíades Diniz. Estigmas Gráficos. In. Revista História, Imagens e Narrativas. Nº 5, ano 3, Setembro de 2007. ISSN: 1808-9895. Pg. 5

leitores do jornal: adultos e crianças, letrados e iletrados. Pois, se você não entende o texto, pode muito bem ler as imagens e se reconhecer nos desenhos/ambiente. E, a partir daí, interpretar o conteúdo da história de acordo com o seu repertório/contexto sócio-econômico.

Isso faz com que os quadrinhos, desde sua formação, se caracterize como um produto de massa e imprime sobre si uma série de sacrifícios estéticos e narrativos em prol de um produto uniformemente deglutível. Para tanto o uso de *metonímias visuais* é comum, possibilitando a construção de estereótipos puros, sem qualquer outra significação polissêmica, que podem ser lidos, identificados e absorvidos pelo leitor sem maior desconforto. Os valores éticos encontram uma eficaz tradução comunicativa em valores e signos estéticos. O “bom”, é *bom* e *belo*; o “mal”, é *mal* e *feio*. De acordo com Alcebíades Diniz, as *metonímias visuais* permitiam a tradução e venda de personagens americanos aos países do eixo mesmo durante a guerra.

Trata-se antes de um resultado da mecanização resultante de personagens construídos seguindo o princípio da atualização visual e física de traços psicológicos. Seguindo essa linha analítica, a padronização de personagens excluía culturas diferentes e “mercadologicamente” problemáticas mesmo dentro da democrática mídia norte-americana. Personagens arquetípicos solidamente inspirados na condição do judeu imigrante e na mitologia judaica, como Superman (1932), necessitavam diluir essas características para tornar o produto vendável em países simpáticos ao anti-semitismo. É nesse contexto que HQs que vendiam a ideologia nazista e a imagem dos judeus como “supervilões” ou repelentes monstros mutantes encontrou um imenso espaço de manobra¹⁰.

A continuidade desses processos mitômanos não se deu naturalmente, mas sim imposta pela característica industrial de sua produção. Os comic books funcionavam como uma fábrica moderna, com produção industrial, os estúdios tinham como única preocupação suprirem uma demanda cada vez mais crescente em detrimento da qualidade artística ou conteúdo de sua produção. Apesar disso era um poderoso meio de comunicação que em seu auge (1930-1950) produzia dezenas de milhões de exemplares por ano e atingia de 80 a 90% de toda a juventude americana. Aliando as potencialidades gráficas, as metonímias visuais e narrativa sequencial, os quadrinhos formaram uma série de imagens poderosas que reproduziram, atualizaram e criaram uma série de mitos

¹⁰ MIGUEL, Alcebíades Diniz. Op cit. Pg. 6

modernos e padrões comportamentais. Essa máquina simbólica atingiu seu auge com a eclosão dos super-heróis e do gênero de super-aventura.

Os heróis são indivíduos detentores de capacidades e/ou qualidades consideradas excepcionais, como habilidades físicas, mentais ou morais, sendo a coragem o atributo mais típico de um herói. Os heróis se diferem dos super-heróis, pelo fato dos segundos apresentarem características e/ou habilidades sobre-humanas e, portanto, humanamente impossíveis. Os super-heróis atualizam todas as características já presentes no gênero aventura e as elevam a um novo patamar, onde o *bom é melhor* e o *mau, pior*.

Quaisquer que fossem os antecedentes para os poderes, o disfarce ou a origem do Superman que possamos encontrar em Edgar Rice Burroughs ou Doc Savage, ou no Sombra, no Fantasma, no Zorro, em Philip Wylie ou no Popeye, nada jamais havia produzido uma leitura comparável. A vigorosa mistura de pastelão, caricatura e perigo já era familiar desde o Wash Tubbs de Roy Crane, mas Crane nunca deu o salto para uma fantasia tão pura. Hollywood havia criado momentos impressionantes a partir dos desastres naturais, e Douglas Fairbanks nos havia feito sentir o mesmo gozo de libertação física, mas não tinham nada que igualasse o prazer imediato destas cores planas e brilhantes e suas ferozmente simplificadas. Era a destilação das emoções mais potentes no mais puro lixo¹¹.

O sucesso até então sem precedentes das histórias em quadrinhos, impulsionadas pelo gênero da super-aventura, deu-se em grande medida por um aproveitamento daquilo que os *pulps* tinham de melhor. De acordo com o teólogo e filósofo Iuri Reblin: “*O universo dos super-heróis é um mundo de fantasia, produzido pela imaginação, é locus da manifestação do inconsciente, a qual transcende as barreiras limítrofes da vida humana e adquire a forma de uma história exemplar que encanta. O resultado é o mito do herói, do super-herói. Porém, tal universo como produto cultural, transmite valores morais e axiológicos*”¹²

Valores axiológicos, seriam aqueles interligados a um padrão dominante de valores em determinada sociedade, dentre os quais os referentes as relações de gênero. Essas relações seriam representadas nos ideais de homem e de mulher retratados nas histórias em quadrinhos. A primeira instância dessas representações seriam os corpos das

¹¹ JONES, Gerard. Homens do amanhã: geeks, gangsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. Pg. 114

¹² REBLIN, Iuri. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre, RS: Editora Asterisco, 2008. Pg. 40

personagens, como manifestações “físicas” das qualidades ideais professadas pelos seus criadores, normalmente em concomitância com os valores dominantes.

O corpo é um produto sociocultural, como tal, carrega as marcas das técnicas corporais definidas pela cultura a qual pertence. Nele se inscrevem uma historicidade que o subordina às crenças, valores, padrões e às regras de adaptação, inclusão e exclusão a todos os elementos indeníveis do grupo ao qual está inserido. Portanto, é definido e definidor do ambiente em que é gestado, sujeito as transformações dos gostos e padrões estéticos, do que seria belo e correto. Um super-herói encarna as potencialidades sobre-humanas em seu corpo e portanto, representa muito do que o ser humano idealiza, sua representação é a de uma forma bela e esculpida segundo os padrões dominantes.

Em primeiro lugar, [o super-herói] deve ter um corpo perfeito, uma musculatura impecável, tão mostrada quanto possível. E uma fisionomia aberta e simpática em que se reconhece o protótipo do americano – tal como sonha ser –, de nariz curto, maxilares quadrados (símbolo de decisão) e, por vezes, um vinco delicado no queixo. Isso corresponde de tal maneira à verdade que os criadores europeus o talharam pelo mesmo padrão. Em resumo, é do tipo ariano...¹³

Nesse corpo se encarnam os valores morais, estéticos e físicos idealizados pela sociedade em que foram criados. Um exemplo próximo se deu com a exploração do corpo masculino nos primeiros filmes comerciais, em uma série de obras cuja principal finalidade era captar os músculos em movimento. Dentre todos os tipos, está o *forzuto* italiano, equivalente no star-system as divas, um herói atlético-acrobático, homem forte, hérculo, gigante, lutador, gladiador, acaba por se tornar um tipo de filme, no qual o talento muscular é o próprio objeto do registro cinematográfico. O mesmo se dá com a grande personagem criada por Edgard Burroughs, Tarzan que incarna dos pulps, quadrinhos ao cinema o ideal do corpo masculino.

Tarzan é virilidade sem sexo, puro objeto estético, e quanto mais as mulheres manifestam seu desejo por esse corpo apetitoso, mais o objeto erótico mostra-se desdenhoso. Burroughs esboça um herói casto e forte. Mas calar o sexo não suprime sua existência: sobre o corpo de Tarzan, o erotismo é latente, mas ele está aí, sublimado sob a virtuosa tanga de pele de leopardo que o cobre¹⁴

¹³ MARNY, Jacques. Sociologia aos quadrinhos. Barcelos: Companhia Editora do Minho. 1988. Pg. 123-124

¹⁴ BAECQUE, Antoine de. Projeções: a virilidade na tela. In. COURTINE, Jean-Jacques (org). História da virilidade Volume III. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. Pg. 528

Tarzan é o modelo ideal da virtuosidade corporal, do musculo controlado, e se torna a unidade da medida heroica em numerosos filmes e quadrinhos de aventura. Nas histórias em quadrinhos seu impacto foi ainda mais avassalador devido a arte de Harold Foster, um desenhista publicitário que estampou em Tarzan um realismo romântico até então totalmente avesso ao mundo dos quadrinhos, dominado pela caricatura e pela estética estilizada. A introdução do desenho acadêmico deu um novo vigor as representações físicas dos corpos nos quadrinhos e definiu um padrão que seria seguido nos super-heróis. Harold Foster era um desenhista clássico, capaz de perceber que a grande força da personagem não estava na ambientação, mas sim na beleza do corpo masculino.

O Tarzan de Foster era muito controlado, um macho invencível que não vestia nenhuma das fantasias de poder masculino – apenas seu corpo perfeito. Quando um garoto frágil deseja se tornar um homem, um símbolo como Tarzan pode ser uma revelação. (...) As garotas também gostavam do Tarzan do Foster. (...) Também tinham suas curiosidades sobre o corpo masculino, suas razões para se envolver com símbolos idealizados da potência masculina – e uma vez que o Homem-Macaco não apresentava as mesmas características superficiais que a maioria dos heróis masculinos, ficava mais fácil para elas se identificar com ele. Mesmo sendo másculo, Tarzan não estava sujeito ao papel social e à realidade familiar, e isso o propiciava às garotas projetar sobre ele seus sonhos de poder individual mais do que nos soldados ou caubóis que reinavam nas aventuras juvenis¹⁵.

O corpo viril, tanto como objeto estético, quanto como objeto sexual, do herói é um complexo sistema de metonímia visual no qual a figura heroica deve pelas suas façanhas físicas e morais se destacar do ambiente a sua volta. Isso no caso de Tarzan é exemplar; a personagem, um nobre inglês relegado a se desenvolver na selva impõe de forma *natural* ao seu corpo uma série de mecanismos que controle, inclusive das pulsões emocionais, que o distinguirá do conjunto dos nativos. Apesar do evidente caráter colonialista impresso na obra, essa estrutura se reproduz em muitos dos heróis e super-heróis subsequentes, que são inerentemente bons e perfeitos. Isso não os torna modelos mais irrealis, e portanto inimitáveis, mas sim o dotam de características de encantamento.

Tais personagens não são ideais por sua verossimilhança, que convidaria o jovem leitor a emulá-los, mas sim pela distância que estabelecem entre si e o leitor. Não é mais querer se igualar a personagem, mas tomá-las como um ideal inalcançável, todavia

¹⁵ JONES, Gerard. Homens do amanhã: geeks, gangsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. Pg. 100-101

fortemente desejável, do que se é bom e perfeito. O super-herói é uma estrapolação dos potenciais humanos e nesse aspecto funciona como uma metáfora do melhor que há no ser humano.

O corpo perfeito dos heróis da década de 20-30 e dos super-heróis da década de 40-50 continuará existindo em paralelo com um novo modelo mais adequado ao público juvenil das décadas de 60-70, o corpo em transição. O corpo em transição, seria aquele que encarnaria em si a metáfora da passagem pela puberdade, as mudanças corporais e as possibilidades de preencher a lacuna entre o real e ideal. O corpo em transição é necessariamente um corpo frustrado, no qual as possibilidades inerentes a ele são colocadas diante de uma crítica ou desafio ao qual a personagem deve superar – muitas vezes pela aceitação – para adquirirem seu estatuto como completo, adulto¹⁶. Esse estatuto ainda se liga à manifestação de uma “força moral” que submeta os ditames do corpo à vontade.

O corpo em estado de formação se difere do ideal “tipo soldado”, que estava em voga até a década de 50. Esse novo tipo de corpo heroico em transformação é enfatizado à partir da década de 60, mas apesar do seu estatuto pendular ele continua sendo transcendente, sobre-humano. O corpo super-heróico é sempre um corpo axiológico, encarna os valores da cultura dominante, mas tanto é contextual, pois mantém as características corporais de uma época específica e se modifica com a sua mudança.

Entre as personagens femininas, entretanto, não há uma identificação tão completa entre as leitoras e as personagens como há entre os leitores e seus heróis. A razão de ser dessa diferença, está no fato de que a esmagatória maioria dos produtores, editores, quadrinistas e consumidores de quadrinhos nos Estados Unidos – pelo menos na vertente de aventura e super-aventura – serem homens.

A indústria de quadrinhos é um universo majoritariamente masculino que trabalha os ícones masculinos de virilidade e valores próprios à um ideal de homem que se basta. Os heróis são salvadores fenomenológicos e imediatos, tendo ação parcial e de curta duração. A própria estrutura das histórias de herói é formada das novelas de folhetins e dos quadrinhos de jornais, a qual cada capítulo compreende uma unidade fechada que começa no clímax e a ele retorna. Essa estrutura narrativa isola a personagem

¹⁶ REBLIN, Iuri. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre, RS: Editora Asterisco, 2008. Pg. 54

do tempo, ela só existe e só interessa dentro da aventura, afora dela, em sua vida “civil” a personagem não interessa. A própria linha dos encapuzados representa essa dualidade melhor que qualquer outra, o herói usa uma máscara para estabelecer uma divisão radical com a vida privada, resguardando-a, mas isso também representa simbolicamente a tensão entre o trabalho corriqueiro, suas vidas pessoais e os arrombos aventureiros.

A ação, a aventura não ocorre na vida privada do herói, mas sim em sua vida pública e ela possui uma temporalidade própria. Isso explica o porquê as personagens não envelhecem ou constituem família, tudo isso são marcas do tempo, e o tempo não é cronológico, mas medido em termos de sucessivos loopings climáticos¹⁷. A vida amorosa do herói só existe como passagens fugazes, seja a donzela em perigo que serve como mote para uma nova aventura, ou a vilã fatal e sedutora que aparece como obstáculo a ser superada pelo herói virtuoso. O sentido de família só é integrado a cronologia heroica ou como ausência, a ser lembrada quando alguém precisar ser sequestrado, ou se for inserido à dinâmica heroica, como é o caso do casal Reed e Sue Richards em *Quarteto Fantástico*, ou a esposa do *Fantasma*, mas essas personagens são exploradas não na privacidade cotidiana, mas em suas personas públicas.

O mundo da aventura é um mundo essencialmente viril, onde os valores da coragem, lealdade e da potência física são enaltecidos em uma fraternidade de iguais que encontram sua realização no *extra-ordinário*, mesmo que simulado por uma narrativa literária ou gráfica. A figura feminina acaba remetendo ao lar, ao ordinário, mas também ao porto seguro onde o herói vai repousar depois de todas suas aventuras, por isso é suprimida das histórias de aventura só reaparecendo como o tropo da *donzela em perigo*, mistura de prêmio e resguardo da ordem da vida mundana do herói.

Diante de tal cenário, é excepcionalmente difícil para uma mulher se identificar com as personagens femininas dos quadrinhos e *pulps* de aventura e super-aventura, relacionando-se com o conceito de representação feminina difundido pelos artistas homens. Este conceito cultural, imposto às mulheres ao longo dos séculos pela sociedade patriarcal é muito pouco flexível em sua essência, reproduzindo uma imagem de mulher como seres frágeis, delicados, dependentes e incapazes de assumir responsabilidades públicas. No outro extremo a vilã caricata, marcada por suas ações imorais, suas roupas

¹⁷ REBLIN, Iuri. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre, RS: Editora Asterisco, 2008. Pg. 21-22

decotadas, sua falta pudor ao desfilar sua feminilidade – ou pelo menos aquilo que os autores transformaram em feminilidade. Isso cria uma imagem feminina convenientemente inferiorizada em relação as personagens masculinas e inócuas ao público leitor masculino. Como bem contextualiza o professor João Alexandre Barbosa em texto publicado no livro *A Mulher de Papel*:

(...) existe um mecanismo, que não é só feminino mas de toda a sociedade, impondo uma imagem que é um produto já preparado por um certo ‘horizonte de expectativa’ marcadamente ideológico. Representa-se aquela mulher que a sociedade dirigida pelos homens espera ver representada. Não apenas uma imagem: uma imagem-reflexa que termina sendo o reflexo de uma imagem. A representação, deste modo, impõe-se como um símbolo e extrai a sua força do fato de que tal símbolo deve obedecer estritamente ao que se quer representado¹⁸

Essas representações de feminilidade em quadrinhos não são, entretanto, monolíticas e estanques mas se readéquam e se adaptam as visões dominantes sobre as mulheres em determinada sociedade e tempo. As personagens de quadrinhos exercem diferentes papéis: as meninas, as namoradas, as mães das décadas de 1940-50, as vilãs, as musas, as heroínas, passando pelas guerreiras modernas surgidas a partir da década de 1960, acompanhando de perto o movimento feminista e as transformações da sociedade, até chegar nas “descoladas” das décadas de 1970-80.

A medida que as mulheres, em especial as americanas, migram do mundo privado para o mundo público do trabalho na primeira metade do século XX, em grande parte motivadas pela Grande Depressão e pela segunda guerra mundial e são obrigadas a assumirem papéis mais ativos para garantirem a sobrevivências de suas famílias, houve mudanças substanciais na percepção social das mulheres. As heroínas do pré-guerra, sem super-poderes, sempre dispostas a encarar o perigo, mas sempre esperando serem salvas pelos verdadeiros heróis, as mulheres dos quadrinhos assumiram modelos diversos, que foram se modificando à medida em que as mulheres de reais iam conquistando seu espaço na sociedade. A mulher do período entre guerras e durante a segunda guerra mundial é aquela chamada a se posicionar perante a sociedade, suportando sacrifícios para o bem comum.

A identidade feminina, antes escondida não tendo como se expressar vai surgir no campo do trabalho, mediante o saber-fazer estruturando a

¹⁸ Cf. o texto de João Alexandre Barbosa na contracapa do livro BUITONI, Dulcília. *Mulher de Papel*. São Paulo : Loyola, 1981.

mulher como ser “real”. A partir daí ela vai ocupar um lugar antes só permitido ao homem e que se expande, na medida em que a produção e a demanda de mão de obra convocam cada vez mais o trabalho feminino, porém, ainda com salários indignos. É nesse momento que é concebida a imagem da Mulher Maravilha como um símbolo da luta feminina¹⁹.

Criação do psicólogo William Moulton Marston, um especialista em relações de gênero e favorável a emancipação das mulheres, a personagem Mulher Maravilha encarna os valores do seu idealizador. Uma personagem independente do sexo feminino, que sobrepuja os homens em todos os aspectos, dentre os quais aqueles relacionados a virilidade masculina e enaltecidos nas obras de aventura - a força física e moral -, e que representava os potenciais inerentes ao gênero feminino.

A feminilidade da Mulher Maravilha difere-se daquela professada no período, que é marcada pela falta dos atributos masculinos, a personagem é marcada pelo excesso. Trata-se de uma mulher super- viril, que no campo “reservado” aos homens se destaca deles. A grande força desse modelo está no fato de que um conjunto de valores não aniquila o outro, a personagem é viril, como os heróis, mas é feminina, *Ela é a mulher que vai à luta pelos seus ideais e se sacrifica por eles, mas sem perder sua identidade feminina: a mulher mais poderosa e atraente dos tempos modernos, a jovem que renunciou à sua herança de paz e felicidade para ajudar a América a lutar contra o mal e a agressão*²⁰.

Com a morte do seu autor, o termino da Segunda Guerra Mundial e os anseios públicos de que as mulheres retornassem para o espaço privado, a personagem perde cada vez mais seu caráter contestatório e se adequa cada vez mais a visão “comportada” das heroínas do pré-guerra. Dessas, mesmos os melhores exemplos, como as já supracitadas Diana Palme-Walker, esposa do Fantasma, e Lois Lane, eterna namorada do Superman, mulheres decididas e arrojadas, que quando surgiram (entre as décadas de 1930 e 1940) apresentavam uma certa independência e determinação incomuns para a época, mas não escapavam de certos tropos, como a eventual donzela em perigo.

¹⁹ SANTOS, Aline Martins dos. O universo feminino nas histórias em quadrinhos. In. História, imagem e narrativas. Nº 11, outubro/2010 - ISSN 1808-9895. Pg. 14

²⁰ NOGUEIRA, Natania. Representações femininas nas histórias de quadrinhos da EBAL. História, imagem e narrativas. Nº 10, abril/2010 - ISSN 1808-9895. Pg 5-6

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos de super-heróis e de aventura perderam um enorme contingente de público, localizado nos soldados e pracinhas no exterior, para outros gêneros de histórias em quadrinhos como suspense, policial, terror e até romântico e acabou por ser um gênero relegado à juventude. Alguns heróis que já haviam estabelecido relacionamentos a muito tempo – cronologicamente – e que a décadas esperavam para dar o passo seguinte, tiveram seus relacionamentos anulados ou regrediram ao estágio anterior com medo de que isso afastasse os leitores.

A figura da namorada seria substituída pela figura da sidekick – parceira - feminina. Essas personagens, normalmente eram versões eu decalques de personagens já estabelecidos como Super-Moça ou Batmoça. Isso exime o conflito sexual-afetivo entre as personagens e cria um vínculo, precário, de identificação com o público feminino. Essas super-mulheres produzidas entre os anos de 1950-70 incorporam imagens idealizadas da mulher, que são na verdade representações de desejos, fetiches e mesmo do moralismo machista dos desenhistas e escritores norte-americanos, que vendem um modelo de mulher que ao mesmo tempo é forte e frágil, destemida e insegura, sempre necessitando do auxílio masculino.

Para além da figura das sidekicks, as personagens femininas mais conhecidas não raro são apenas variações de seus pares masculinos, mas se não estão diretamente subordinadas a eles nos universos fantásticos de suas publicações, o são na esfera editorial. Temos um super-homem para garotas, um Hulk, um Capitão Marvel, um Homem-Aranha; essas personagens nunca adquirem autonomia simbólica e editorial completa ficando restritas a uma fantasia quase erótica de *gender bender*.

As super-heroínas possuem corpos esbeltos e torneados, cintura fina e seios fartos. Trata-se do retrato ideal da mulher hodierna que faz uso da academia, da lipoaspiração, do silicone. Assim como os super-heróis, as super-heroínas possuem o corpo exposto e idealizado, mas diferente de sua versão masculina elas usam frequentemente poucas roupas, as quais são caracterizadas, sobretudo, pelo corte sensual²¹.

O apelo sensual e erótico das super-heroínas é uma constante desde o seu início e é sujeito a diferentes utilizações dentro da esfera narrativa e estética, de acordo com o que é considerado moralmente aceito.

²¹ REBLIN, Iuri. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre, RS: Editora Asterisco, 2008. Pg. 49

As publicações para juventude, tomada como um período de transição, na qual o jovem está sujeito a emular todo tipo de influência pernicioso, não podiam se desenrolar sem supervisão, ai entram um objetivo pedagógico se será mais ou menos encampado pelas editoras e pelo governo, nos vários códigos de censura e auto-censura que dominaram o mercado nas décadas de 50-60. Se por um lado, os quadrinistas não são pedagogos e suas preocupações estejam mais voltadas em contar uma boa história do que transmitir valores, a autonomia estética e narrativa não garante uma autonomia ideológica/ ética da produção.

O artista que trabalha com a juventude é *a priori* fragilmente legitimado, o que dificulta a ele se libertar dos ditames editoriais – o quadrinho autoral só tem seu boom na década de 70. Ao contrário dos *pulps*, a ficção literária para juventude, desde as suas origens é um domínio onde as mulheres penetraram antes do que os homens²², instigando até mesmo autores masculinos a publicarem com nomes femininos. Nesses espaços reinariam uma espécie de poética feminina,²³ aprofundada com o constante processo de feminilização de seus autores.

Nas histórias em quadrinho, o processo foi o inverso e os códigos de ética que controlaram e infantilizaram as potencialidades narrativas dos quadrinhos, contribuíram para uma cristalização de um modelo de quadrinho, aventureiro, que teve como consequência uma masculinização dos quadrinistas. As relações de gênero foram uma das grandes vítimas desse processo, exterminando uma grande tradição de quadrinhos românticos e de costumes que se desenvolvia nos Estados Unidos desde a década de 20 e condenando ao pastiche e a projeções misóginas as personagens femininas de aventura e super-aventura.

Isso não exime as personagens de viés mais “vanguardistas” europeias, de reproduzirem preconceitos de gênero, elas o faziam e em larga medida, mas sim, fornecia uma margem de manobra maior aos quadrinistas do velho continente. Os roteiristas, sejam eles americanos ou europeus não ficam incólumes as agitações sócias de sua realidade histórica. A ascensão de novas personagens femininas em papel de destaque e

²² ORY, Pascal. Virilidade ilustrada e literatura de juventude. In: COURTINE, Jean-Jacques (org). História da virilidade Volume III. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. Pg. 228

²³ SHOWALTER, Elaine. A crítica feminista no território selvagem . In: BUARQUE DE HOLLANDA, Heloísa. (org.) Tendências e impasses: O feminismo como crítica da cultura . Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p.23–57.

exercendo funções que até então estavam relegadas aos heróis masculinos é em grande medida uma forma de representação do novo papel que elas exercem no conjunto da própria sociedade²⁴.

Um quadrinho essencialmente feminino no ocidente – pois no oriente é uma constante desde criação da indústria do mangá na década de 60 – só voltou a ser realizado na década de 90 com o estabelecimento de um mercado de quadrinhos autorais, menos dependentes dos ditames das grandes editoras, mas sem conseguir formar uma tradição ininterrupta ou uma estética própria, mais ou menos homogênea, daquilo que seria a representação do feminino pelas ótica das mulheres.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARCELLOS, Janice Primo O feminino nas histórias em quadrinhos. Parte I: A mulher pelos olhos dos homens. Agaque. Nº 4, ano 2.

BUITONI, Dulcília. Mulher de Papel . São Paulo : Loyola, 1981

CALLIGARIS, Contardo. A adolescência. São Paulo: PUBLIFOLHA, 2000.

CIRNE, Moacy. Quadrinhos, Sedução e Paixão. Petrópolis: Editora Vozes, 2001

COURTINE, Jean-Jacques (org). História da virilidade Volume III. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013

GARCIA, Santiago. A novela gráfica. São Paulo: Martins Fontes, 2012

JONES, Gerard. Homens do amanhã: geeks, gangsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006

MARNY, Jacques. Sociologia aos quadrinhos. Barcelos: Companhia Editora do Minho. 1988

MIGUEL, Alcebíades Diniz. Estigmas Gráficos. In. Revista História, Imagens e Narrativas. Nº 5, ano 3, Setembro de 2007. ISSN: 1808-9895

NOGUEIRA, Natania. Representações femininas nas histórias de quadrinhos da EBAL. História, imagem e narrativas. Nº 10, abril/2010 - ISSN 1808-9895

História Cultural

²⁴ BARCELLOS, Janice Primo O feminino nas histórias em quadrinhos. Parte I: A mulher pelos olhos dos homens. Disponível em http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm

REBLIN, Iuri. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre, RS: Editora Asterisco, 2008

SANTOS, Aline Martins dos. O universo feminino nas histórias em quadrinhos. In. História, imagem e narrativas. N° 11, outubro/2010 - ISSN 1808-9895

SHOWALTER, Elaine. A crítica feminista no território selvagem . In: BUARQUE DE HOLLANDA, Heloísa. (org.) Tendências e impasses: O feminismo como crítica da cultura . Rio de Janeiro: Rocco, 1994

VERGUEIRO, Waldomiro. Desenvolvimento e tendências do mercado de quadrinhos no Brasil. In. VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos.(Orgs). A história em quadrinhos no Brasil. São Paulo: Editora Laços, 2011. Pg. 39

VILELA, Túlio. A religião e o sobrenatural nos quadrinhos brasileiros de terror. In. VERGUEIRO & RAMOS (orgs). Muito além dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2009. Pg. 118

