

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Spencer Fernandes Cazadem Tavares

O CORPO FEMININO NOS QUADRINHOS: O CASO EMBLEMÁTICO DA MULHER-GATO

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso).
Orientador: Cristina Dias da Silva

Juiz de Fora
2023

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, **SPENCER FERNANDES CAZADEM TAVARES**, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 202072095A, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **O CORPO FEMININO NOS QUADRINHOS: O CASO EMBLEMÁTICO DA MULHER-GATO**, desenvolvido durante o período de 14 DE AGOSTO DE 2023 a 11 DE DEZEMBRO DE 2023 sob a orientação de CRISTINA DIAS DA SILVA, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, ____ de _____ de _____.

Spencer Fernandes Cazadem Tavares

Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de () 1 ano, ou () 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

O CORPO FEMININO NOS QUADRINHOS: O CASO EMBLEMÁTICO DA MULHER-GATO

Spencer Fernandes Cazadem Tavares¹

RESUMO

O objetivo desse artigo é investigar atuais representações do corpo, em especial de personagens femininas, nas histórias em quadrinhos, buscando responder se a sexualização e o apelo estético ornamental do corpo encontrada nas décadas de 1980 e 1990 se mantém nas publicações atuais ainda que haja a inserção de ideias feministas em suas personalidades e dinâmicas. Para tal, foi selecionado narrativas dentre as publicações da editora norte-americana DC Comics entre os anos de 2016 e 2023, vide a familiaridade com o material e a observações anteriores ao artigo, a fim de entender como o protagonismo feminino é fabricado atualmente e identificar suas problemáticas ao utilizar-se de produtos de cultura de massa para discutir gênero. Como referencial teórico, recorreu-se a uma gama de autores como Mendes, Siqueira, Correa, Melcher, Borges e Rossi escritos entre 2008 e 2018, cujos artigos se conectam ao tema e que se utilizam da leitura de Butler e Foucault.

PALAVRAS-CHAVE: Corpo; cultura; representações; história em quadrinhos.

1. INTRODUÇÃO

Notória pela postura de *femme fatale* desde o início da sua criação, Selina Kyle, mais conhecida pelo codinome de Mulher-Gato, é uma das personagens mais antigas da galeria de vilões/anti-heróis do Batman, introduzida logo na primeira publicação da revistinha solo do personagem. Inspirada em atrizes hollywoodianas, ambos seus criadores Bob Kane e Bill Finger esperavam injetar uma pitada de *sex appeal* em suas histórias com uma personagem decidida, sexy e prendada nas artes da sedução. Com sua natureza ambígua e personalidade contraditória é hoje considerada igual ao herói principal, palavras da própria editora: “Nas mais proeminentes galerias de vilões, o que leva não apenas se destacar, mas se destacar como páreo ao herói no centro de tudo? Se algum personagem tem a resposta, é a Mulher-Gato” (DC COMICS, 2015)².

No entanto, apesar de ser considerada em pé de igualdade com o personagem masculino principal e possuir uma personalidade independente e até mesmo comparável a de um gato feral, Selina é mais um exemplo de personagem feminina cujo apelo visual é direcionado para homens. Mendes e Siqueira (2018) apontam a contradição do quão feminista tais personagens são se sua existência é mais justificada para “satisfazer o olhar masculino sexualizado do que para assegurar algum tipo de de emancipação feminina” (Odinnid, 2015 apud Mendes; Siqueira, 2018).

Tendo em vista tal perspectiva, esse artigo busca analisar a representação do corpo feminino atualmente e responder a questões - a posição da mulher na sociedade mudou bastante ao longo das décadas, será que a sexualização do corpo ainda é encontrada atualmente? E se sim, como as HQs perpetuam tal naturalização? Há diferença quando os artistas por trás das obras são mulheres, e se o público-alvo são *elas*?

É importante citar também que o motivo por trás do material escolhido é a familiaridade pessoal do autor com seu conteúdo, além da facilidade de encontrá-lo. A escolha do formato também é significativa - como espaço de comunicação não-verbal, as HQs têm um rico conteúdo de comunicação de corpos e, portanto, produz um manancial para se levantar representações de gênero. Como explicita Siqueira e Vieira (2018), “As narrativas de quadrinhos, como outras formas de comunicação, transmitem valores que variam de sociedade para sociedade, em um processo de socialização que ultrapassa fronteiras físicas e alcança o mundo digital. São produtos da cultura de massa [que fazem] fronteira com o campo da arte.” Exatamente por ser de uma editora mundialmente conhecida e com produção em larga escala, as histórias aqui utilizadas vão possuir um caráter inerentemente ideológico. Na reflexão de Douglas Keller, por exemplo, “textos e imagens não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos” (2013, p.13 apud Mendes; Siqueira, 2018 p. 128). Para tanto, é fundamental a contextualização dessas produções para sua análise e interpretação.

¹ Graduando em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientadora: Cristina Dias da Silva.

² “In the strongest rogues gallery in comics, what does it take to not only stand out, but stand as equal to the hero at the center of it all? If any character has the answer, it’s Catwoman” tradução própria.

2. CORPO E GÊNERO NAS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS

O corpo é a via pela qual o indivíduo percebe o mundo, sendo o primeiro e principal instrumento de interação com o externo. O corpo dito feminino, porém, tem o detalhe a mais de ser percebido como corpo-para-o-outro, um ornamento, um ser percebido ao qual a imagem de si é formulada com base na percepção dos outros (Bourdieu, 2007). No livro *O Segundo Sexo*, Beauvoir (2008) narra a experiência de ser compreendida como Outro, já que o indivíduo só se compreende por meio de totens, e enquanto o homem possui sua virilidade, a menina é “privada desse alter ego [...] em consequência, fazer-se por inteira objeto, e pôr-se como o Outro” (2008; p. 77).

Denise Siqueira e Marcos Vieira (2008) observaram em seu artigo *De Comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos* que a cultura de massa constrói uma objetificação de corpos como importante troca de capital simbólico onde indivíduos são persuadidos a disciplinar seus corpos para sentir-se pertencentes a determinados grupos sociais. Ainda que não cabe aqui a atribuição de instrumentos de mídia a imposição de conteúdo alienante, é inevitável não observar o “culto ao corpo” vinculado excessivamente pela cultura de massa como mercadoria, como um objeto de consumo e desejo.

Não seria errado assumir que o corpo é inserido em uma lógica, seja ela uma lógica de consumo; uma que nomeia a matéria seguindo a suposição de que sexo é anterior a cultura e seria assim imutável e binário (Carvalho, 2018); e se foi-lhe embutido uma lógica, logo o corpo tem um discurso a respeito da sociedade e é por meio da experiência social e cultural que seu discurso simbólico é construído (Siqueira; Vieira, 2008). E tais significados são construídos por práticas coerentes estimuladas no indivíduo conforme gêneros atribuídos no nascimento - e não apenas de forma passiva, como forma de se apresentar e agir, mas de maneira ativa que reiteram tanto para o indivíduo quanto para o seu exterior identidade coerentes (Rossi, 2017). Butler (2000) aplica sua noção de performatividade como “prática reiterativa e citacional pela qual o discurso produz os efeitos que ele nomeia” (2000: 111). De forma mais sucinta, pode-se concluir que o gênero é constantemente produzido e negociado no campo das relações sociais.

Como representações, os corpos expressos nas histórias em quadrinhos não necessariamente precisam atender a um estatuto de semelhança com o objeto representado, mas “operar conforme uma reconhecida alusão” (Rossi, 2017) a se relacionar com o imaginário de uma sociedade como bem descreveu Durkheim sobre a representação coletiva:

As representações coletivas são o produto de uma imensa cooperação que se estende não apenas no espaço, mas no tempo; para fazê-las, uma multidão de espíritos diversos associaram, misturaram, combinaram suas idéias e sentimentos, longas séries de gerações acumularam aqui sua experiência e seu saber. Uma intelectualidade muito particular, infinitamente mais rica e mais complexa do que a do indivíduo, está aqui, portanto, como concentrada. (Durkheim, 1983 p. 216)

Os meios de comunicação reproduzem e reforçam representações da sociedade - podendo assim descontinuar ou promover uma constante propagação de estereótipos, determinar o questionamento ou a repetição de comportamentos sociais. Qualquer ficção inspirada no real pode ser um meio de entender e questionar os papéis de gênero na sociedade. Como produto de relações sociais, tanto o gênero quanto suas representações são ridiculamente utilizados no cinema, literatura e TV para normatizar a conduta, especialmente de mulheres, encaixando-as em padrões comportamentais (Mendes; Siqueira, 2018).

3. O CORPO FEMININO NOS QUADRINHOS: O EXEMPLO EMBLEMÁTICO DA MULHER-GATO

As histórias em quadrinhos, como o cinema e a televisão, constituem uma via poderosa de expressão corporal, vide sua natureza como arte visual - diz sobre o corpo do artista, do escritor, do corpo representado das personagens e se expressa também no corpo do leitor cujos sentidos captam os símbolos representados. Isso não é próprio apenas de histórias em quadrinhos, mas da arte de modo geral, como trata Hegel (1974: 106) em *Estética: a ideia e o ideal*, ao assinalar que a arte e suas representações podem “arrebatar-nos, agitar-nos, revólver-nos tão fortemente como a percepção.” Nesse sentido, mostra-se o ponto principal da problemática do

artigo ao entender as histórias em quadrinhos como um meio cujas representações legitimam estruturas de dominação por meio de enredo e imagens.

“La historieta es producto de la cultura de masas pautado por las normativas que regulamentan el consumo, discursos, sentidos, representaciones y valores. Sus personajes materializan representaciones que salen de las páginas para ordenar lo imaginario y construir o real” (Oliveira, 2007 apud Borges, 2020)³

As estimativas de consumo das duas maiores editoras norte-americanas de quadrinhos, DC e Marvel Comics, não são abertas ao público. No entanto, pesquisas independentes apontam que a demografia do consumidor de quadrinhos - em especial de super-heróis - não é “somente garotos” como o senso comum imagina⁴. Em 1944 - vale ressaltar, época a qual os quadrinhos promoviam propaganda durante a Segunda Guerra, em especial com o uso da personagem Mulher-Maravilha para encorajar mulheres a sair do papel de dona de casa para auxiliar economicamente as tropas e suas próprias famílias (Turbeville, 2016) - uma pesquisa feita pela Market Research Company of America apontou que 95% dos garotos e 91% das garotas entre 6-11 anos liam quadrinhos (Lopes, 2009 apud Berlatsky, 2014).

Mais recentemente, em 2014, o pesquisador independente Brett Schenker utilizou o algoritmo da rede social Facebook para montar um perfil do fã de quadrinhos - 46,6% dos consumidores de quadrinhos eram mulheres. Ainda na mesma pesquisa, foi descoberto que quando se trata de histórias com protagonistas femininas, o número de leitoras sobe para 62,07%. Sobre o consumo das duas maiores editoras de quadrinhos de super-heróis, Marvel e DC, o público feminino faz parte de 36% do total. Em uma outra pesquisa publicada em outubro de 2023 feita pelo site norte-americano Gitnux aponta que houve um crescimento do público feminino de 20% em 2011 para 37% em 2015.

Todavia, o interesse de leitoras nas histórias em quadrinhos pouco fez para a mudança do olhar masculino. Borges (2020) salienta que a representação dos gêneros estereotipa justamente a diferença da mulher como objeto passivo e o homem como sujeito ativo (idem: 18), exatamente porque o discurso nas histórias em quadrinhos é majoritariamente masculino. Tim Hanley, historiador e pesquisador de quadrinhos, analisou a equipe criativa - escritores, editores, artistas, produtores, etc - responsável pelas edições lançadas mensalmente pela DC e pela Marvel em 2014. Seu estudo estimou que nove a cada dez membros eram homens (Hickey, 2014).

Os números se refletem também no conteúdo: uma pesquisa online de 2017 (Shendruk, 2017) analisou 34.476 personagens de quadrinhos com temática de super-heróis, revelando que apenas 26% são personagens femininas. Se o caso for de protagonistas, o número cai para 12%. Segundo a mesma pesquisa, as personagens femininas possuem menos poderes, utilidades e aparições essenciais em arcos importantes no enredo - os dados também demonstram que quando elas ganham tais aspectos, geralmente são dentro de uma narrativa de estereótipo de gênero, com poderes relacionados a hormônios e manipulação de emoções.

Além disso, há ainda a representação hiper sexualizada das personagens ao qual Carolyn Cocca (2014) chamou de “The Broke Back Test”, traduzindo-se como “Teste da Coluna Quebrada” - a autora analisou como personagens femininas tanto da DC quanto da Marvel são representadas e suas diferenças quanto a representação dos personagens masculinos:

“Os personagens masculinos geralmente são desenhados de frente com foco em sua musculatura, mas as personagens femininas ocasionalmente são desenhadas com as costas de lado, seios grandes e cintura fina, cabelos e pernas longas, às vezes sem mesmo mostrar seus rostos.”⁵ (Cocca, 2014 apud Turbeville, 2016. Tradução própria.)

³ “A história em quadrinhos é uma produção da cultura de massas pautada pelas normativas que regulamentam o consumo, discursos, sentidos, representações e valores. Seus personagens materializam representações que saem das páginas para regular o imaginário e construir o real” (Tradução própria).

⁴ “Girls don't read comics, there's something in how their brains are wired that just doesn't respond to the way comics work” palavras de um varejista na Comic-Con em 2006. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/just-how-many-women-read-comic-books/374736/>

⁵ “The males are generally drawn facing front with a focus on their musculature, but the females are often drawn from the back or from the side, large-breasted and small-waisted, long-haired and long-legged, sometimes without their faces shown at all”

Em *Batman: Year One* (1986), Frank Miller e David Mazzucchelli construíram um ponto de origem de personagens há muito conhecidos, transformando para sempre o modo como suas histórias são contadas e como o público os enxerga até atualmente. A Gotham dos anos 30 e 40 com cores vibrantes e histórias mais voltadas ao público infantil deu lugar a um universo com cores mais sóbrias e escuras, um tom gótico e realista na construção de personagens utilizando-se de bases psicológicas para explicar suas ações, apresentando o Cavaleiro das Trevas sombrio que o mundo conhece - especialmente depois que Tim Burton utilizou-se da narrativa para criar sua versão nos cinemas com *Batman* (1989) e *Batman Returns* (1992).

O papel de bilionário excêntrico e com certa pinta de galã do cinema que Bruce Wayne até então tinha foi transformada em uma personalidade solitária, pragmática, com raízes profundas no trauma do assassinato dos pais. Além do herói, é claro, Miller e Mazzucchelli transformaram a já sedutora Selina Kyle - cuja origem nos quadrinhos de 1940 retrata o ideal da época de uma moça acidentada pelo destino de perder o noivo e virar criminosa devido a uma amnésia - em uma prostituta com astúcia e inteligência que se equiparam ao herói principal ⁶. O primeiro encontro sem máscaras não foi pacífico, mas assim que Selina vê o Batman em ação, a inspiração lhe toma o coração para ela mesma vestir uma máscara e assumir uma outra personalidade - a de Mulher-Gato.

Eliade (2006: 11) chamou de “narrativas de criação” qualquer histórias com façanhas e aventuras cujos heróis saem vitoriosos, numa grande odisséia que, e geral, “recriam o mundo onde existem” (Siqueira 2008: 186) - que podem então ser consideradas como representações de padrões culturais e mitológicas de cada sociedade.

“Ainda segundo Eliade (2006) o mito se refere sempre a uma ‘criação’, contando como algo veio à existência, ou como um padrão de comportamento, uma instituição, uma maneira de trabalhar foram estabelecidos.” De modo geral, *o mito serve para transmitir os costumes, ensinamentos e modos de vida de uma cultura, pela constante rememoração ou reatualização dele*” (Siqueira; Vieira, 2008 p. 186; grifos próprios)

Não é necessário muito recurso de pensamento para saber que a criação da existência de uma mulher com base em um homem - seja parte da costela ou a inspiração para se vestir como um animal noturno - leva consequentemente o aparato ideológico de que mulheres devem aos homens toda sua vida, de maneira que lhes seria natural ser subjugada por eles. Com o avanço do movimento feminista e libertação das mulheres modulando a opinião pública, tal discurso precisaria ser colocado em um outro molde, de forma mais sutil. Como bem anedota Carvalho (2018) “para que esse corpo se mantenha nos moldes que a sociedade espera, a ordem precisará ser reiterada constantemente, mas de forma sutil e dissimulada.”

No caso emblemático da Mulher-Gato, nota-se que apesar de sua inteligência equiparável ao herói masculino e os paralelos feitos entre os dois personagens, a expressão corporal escolhida nas ilustrações denota uma subjugação perante personagens masculinos e sexualização do seu corpo com linhas proeminentes e falsa anatomia puramente para acentuar curvas e posições que beiram a pornografia para o olhar masculino. É notório também a postura de Selina com o Batman - apesar de voluntariosa, a sua versão dos anos 40 e 50 tinha expectativas de casamento; enquanto sua versão nas eras de 80 e 90 rouba um beijo do herói, por vezes insinua as suas intenções. Na série solo da personagem em 2009, há uma cena em que uma briga entre os dois personagens é “resolvida” por meio de relações sexuais. Tal narrativa é complementar às ilustrações, se tal comportamento for analisado à luz da seguinte lógica:

“Segundo Rich (1993) a função da pornografia se tornou uma grande questão pública de nossos tempos. Essa indústria tem o poder de espalhar imagens degradantes das mulheres. E mesmo quando essa pornografia é tida como leve, as mulheres são apresentadas como objetos, servindo apenas para o apetite sexual dos homens. Não existe ali nenhum conteúdo emocional, um significado individual ou

⁶ Vale aqui o comentário de Siqueira e Vieira (2008): “Os personagens masculinos são viris e ‘bem dotados’ [...] já as mulheres, quando não são prostitutas, não fazem alusão a nenhuma profissão e destinam-se imediatamente ao sexo.”

que mostre personalidade. A mulher é puramente mercadoria.” (Carvalho, 2018 p. 10)

Ainda segundo Rich (1993 apud Carvalho, 2018), “a mensagem mais perniciosa transmitida pela pornografia é a de que as mulheres são presas sexuais naturais dos homens e que elas gostam disso, que a sexualidade e violência são congruentes”. Seguindo esse argumento, não é de se admirar que dentro das histórias em quadrinhos as personagens em perigo são descritas não somente como damas indefesas, mas em posições objetificantes, mesmo quando o contexto é de violência.

Figura 1 - Catwoman (1993 n 2)



(Fonte: DC Comics, 1993)

Figura 2 - Batman (1940 n 324)



(Fonte: DC Comics, 2014)

Figura 3 - Catwoman (1989, n1)



(Fonte: DC Comics, 1989)

Figura 4 - Catwoman (2011, n 2)



(Fonte: DC Comics, 2011)

Mendes e Siqueira descrevem que, em produtos voltados para o consumo, independente do público-alvo sugerido, a mulher quase sempre tem um apelo visual com função ornamental. “Para homens, objetos de desejo, pronto para consumo; para as mulheres, os fins eram de identificação” (2018: 132). Identificação no sentido de que “[dentro] de uma perspectiva midiática [e] de uma lógica patriarcal que não só objetifica sexualmente as mulheres, mas também as encoraja” (idem :130).

“Por mais que possam refletir, até certo ponto, o ideal contemporâneo de mulher, as personagens de quadrinhos foram, em sua maioria, idealizadas por homens e para homens, segundo o que eles vêm e entendem do sexo feminino, e provavelmente atuaram como veículos da expressão sexual de seus autores e do desejo de exibir o considerado imoral e proibido.” (Siqueira; Vieira, 2008)

Cocca (2014) acusa a contradição nessas representações que retratam mulheres fortes e poderosas mas simultaneamente oprimidas como objetos sexuais. Seu estudo apontou que as imagens contendo ilustrações objetificantes estavam presentes em metade dos casos em 2010 se comparado aos casos analisados das edições dos anos 1990s, sabendo que o final do milênio marcou o início de uma interpretação em que personagens hipersexualizadas alegadamente representavam força das personagens femininas na medida que teria um sentido de autonomia sexual (Turbeville, 2016). Em 1996, a artista de quadrinhos Trina Robbins eloquentemente denunciou o paradoxo entre os criadores de conteúdo e as leitoras ao dizer que “editores das maiores companhias continuam a produzir heroínas como objetos pelo apelo da audiência masculina com a desculpa de que ‘mulheres não leem quadrinhos’ - claro, enquanto as personagens são um retrato insultante para qualquer mulher, elas não vão ler quadrinhos” (Turbeville, 2016).

Neumann e Parks (2015), assim como o criador do site Comichron responsável por monitorar dados do mercado de quadrinhos, Jackson Miller (Hickey, 2014), concordam que a principal razão da invisibilidade de personagens femininas e consumidoras é muito devido ao fato de que as editoras não estão cientes que seu público se diversificou - como dito, as pesquisas de mercado não são feitas por quem cria os quadrinhos. No entanto, os quadrinhos não estão mais contidos em livrarias e bancas de jornal - suas histórias e personagens são parte da indústria cultural com animações premiadas, filmes de grande bilheteria, séries de streaming e mercadorias temáticas de variados tipos, gerando em torno de \$27 bilhões em 2021⁷. Paralelo ao crescimento do mercado, a popularização da internet permitiu não apenas ao acesso maior às revistas, mas também com que fãs se juntassem e que suas críticas da cultura pop atravessasse fronteiras em uma proporção nunca antes vista - proporcionando assim um exame minucioso em massa de questões de gênero retratados com humor e ironia juntamente com a terceira onda do feminismo (Turbeville, 2016).

Suzanne Scott (2015) examina o papel de mulheres fãs de quadrinhos pela *trend* conhecida como *The Hawkeye Initiative*, ao qual fãs transformaram personagens masculinos em desenhos com as mesmas poses que as personagens femininas são geralmente desenhadas. Cocca (2014) comenta que uma imagem produzida pela *trend* é mais clara e direto ao ponto do que livros sobre análise da objetificação feminina. Turbeville (2016) realizou um experimento na Universidade Central da Flórida com dez estudantes mulheres e suas reações às imagens e poses desenhadas em quadrinhos - dentre as respostas ficou claro que a falta de representação feminina é diretamente conectada com a forma que corpos femininos são retratados, não apenas pelo seu aspecto sexualizado, mas também pela desconexão com pessoas reais. “Garotas que consomem esse conteúdo são ensinadas que sexo vende, e que nesse caso, podem internalizar os efeitos e aprender que tem que se sexualizar para ser poderosa” (idem, p. 77).

4. O RENASCIMENTO: QUEBRAS E PERMANÊNCIAS

Rossi (2017), Mendes e Siqueira (2018) concordam que há uma maior diversidade em representações midiáticas quando o conteúdo é feito por uma equipe mais diversa, em especial há uma diversidade maior de gênero e um congelamento significativo no fluxo da ação para contemplação erótica quando a equipe responsável é composta majoritariamente por mulheres. Partindo do princípio que se constrói o real com base em imagens, a reivindicação por visibilidade real de grupos minoritários se valida por se fazer reconhecer na constituição da realidade (Rossi, 2017).

Ainda em 2013, a Marvel anunciou o lançamento da nova Ms. Marvel centrada na personagem de Kamala Khan, com edição da americana Sana Amanat e autoria da escritora G. Willow Wilson. Os dois filmes solo da Mulher-Maravilha contaram com a diretora Patty Jenkins e o filme sobre um time composto somente por mulheres *Birds of Prey: the Emancipation of Harley Quinn* foi lançado em 2020 com direção de Cathy Yan e produção de Margot Robbie e Sue Kroll.

Em 2016, a DC Comics anunciou um “reboot” de toda linha de produção de suas HQs. A partir de então, todos seus personagens passariam para a fase *Rebirth* da editora, com linhas temporais, histórias e “canon” diferenciado do último “reboot” *Novos 52*. Ainda utilizando-se como exemplo a personagem de Selina Kyle, sua história solo foi lançada em 2018 escrita e ilustrada pela artista americana Joelle Jones. Com o traço de uma mulher, Selina teve uma história desvinculada da cidade de Gotham e do Batman, construindo uma

⁷ Disponível em:

<https://dbknews.com/2021/09/09/dc-marvel-digital-comics-superman-spiderman-batman-shangchi-deadpool/#:~:text=The%20Marvel%20Cinematic%20Universe%20is,alone%20is%20in%20ninth%20place.>

narrativa só sua. As ilustrações ainda eram de uma mulher sexy e sedutora em uma roupa de látex, mas sem os traços exagerados e poses para contemplação erótica. Em uma publicação mais recente, de janeiro de 2023, *Batman: One Bad Day Catwoman* teve o ilustrador Jamie McKelvie nos pincéis, e também contou com a autoria da escritora G. Willow Wilson, retratando uma história em que a relação de Selina com Bruce é de cumplicidade e igualdade, descrevendo a Mulher-Gato como alguém com própria agenda moral, contando ainda com ilustrações que não a objetificam, ainda que demonstrem uma mulher atraente e condizente com o ideal americano de beleza.

Figura 5 - Catwoman (2018 n2)



(Fonte: DC Comics, 2018)

Figura 6 - Batman: One Bad Day (2023)



(Fonte: DC Comics, 2023)

Figura 7 - Catwoman (2018, n 4)



(Fonte: DC Comics, 2018)

Figura 8 - Batman: One Bad Day (2023)

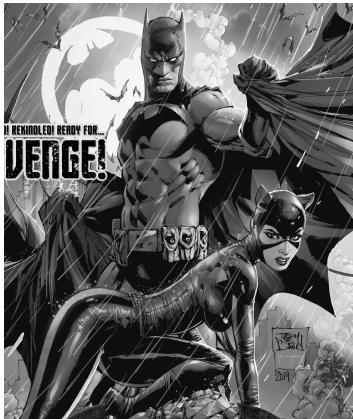


(Fonte: DC Comics, 2023)

Todavia, pode-se observar permanência da estrutura de dominação nas publicações solo de Batman, com autoria de Tom King e arte de David Finch, é notável a fetichização de Selina tanto em suas expressões na ilustração como no roteiro que abusa de momentos em que a personagem literalmente age como um gato, com diálogos cuja resposta dela é literalmente um miado. Terminado sua contribuição na revistinha solo em 2018, King continuou seu trabalho com o casal na série de 2020 *Batman/Catwoman* com uma outra linha temporal e ilustrações de Clay Mann, onde é possível observar que as aspirações do autor e ilustradores em Selina são de projetar seus desejos ao invés de construir uma personagem com subjetividade e personalidade que não apela ao gosto masculino por uma sutil subjugação. Pode-se notar o retorno das linhas exageradas e uniformes que

se assemelha a tinta corporal, marcando curvas e até mesmo a sombra do umbigo em poses que diminuem as personagens, ajoelhadas como servas, em comparação ao musculoso herói que fica em pé.

Figura 9 - Batman (2016 n 78)



(Fonte: DC Comics, 2016)

Figura 10 - Batman/Catwoman (2020 n 2)



(Fonte: DC Comics, 2020)

Considerando o exemplo de Selina como ponto-chave, deve-se ressaltar que a trajetória da personagem não difere de outras personagens quanto a forma com que são representadas. Nota-se que as edições cujos protagonistas são masculinos apresentam uma tendência maior a imagens e narrativas degradantes de personagens femininas muito devido a equipe criativa responsável ser composta, se não inteiramente, majoritariamente por homens. Mendes e Siqueira (2018) lembram que a maior mudança atualmente está no fato de que a dominação masculina não se impõe como indiscutível. Nesse sentido, é importante identificar os progressos e entender as ideologias que preenchem as produções culturais e ver o que precisa ser discutido, questionado, transformado, desenvolvido (idem, p. 140).

“Os modos de se representar as características e os corpos femininos dizem muito sobre as diferenças e imprimem mensagens sobre como as mulheres são ou devem ser. Tais estereótipos de gênero podem contribuir para a sistematização de uma cultura de opressão que legitime as mais variadas formas de violência” (Mendes; Siqueira, 2018 p.142)

Ainda segundo as autoras, vale ressaltar que uma das funções da mídia no capitalismo estão a manutenção do fluxo de consumo como instrumento inerentemente ideológico - seria ingenuidade crer na possibilidade palpável de romper com a ideologia dominante cuja repetição manteve o papel social relegado às mulheres. No entanto, há alternativas possíveis aos modelos frisados. “É importante a capacidade de perceber as várias expressões e os vários códigos ideológicos presentes nas produções de nossa cultura e fazer uma distinção entre as ideologias hegemônicas e as imagens, discursos e os textos que as subvertem” (Kellner, 2001).

Viu-se que uma maior participação feminina nos bastidores é primordial para garantir representatividade, protagonismo e um impedimento de propagação de imagens estereotipadas, além de um maior número de personagens femininas que fogem dos padrões - e não somente dentro de produções alternativas, mas dentro da indústria cultural. “Quanto mais essas personagens habitarem o mainsteam, maiores as chances efetivas transformações na posição das mulheres na sociedade, com a diminuição da discriminação e dos estereótipos” (Mendes; Siqueira, 2018).

A mídia não exerce muito menos prioriza uma função educadora, não determina coisa alguma, mas “prescreve. [...] Hábitos fortemente arraigados podem mudar” (Sodré, 2002 apud Mendes; Siqueira, 2018). Considerando que as representações coletivas são interligadas ao imaginário de uma sociedade, é possível criar e se aproveitar de brechas nos discursos para pautar questões de gênero subversivas ao modelo padrão num caminho vagaroso para atingir equidade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, a proposta deste artigo foi averiguar criticamente as representações de personagens femininas dentro de um contexto reconhecido como predominantemente masculino cuja escala abrange e impacta os sistemas de comunicação via mídia como parte da indústria cultural global atual a qual, por conseguinte, levaria a uma narrativa de naturalização da visão patriarcal e capitalista. Foi construído então questões a serem respondidas - a principal delas sendo se a sexualização ainda existe. Partindo de uma análise do gênero com seu caráter social e histórico cuja performividade implica uma reiteração constante, contendo aqui todo um magma de práticas de socialização e reconhecimento, foi notado nas mídias um poderoso aliado tanto para a continuidade dos papéis de gênero tradicionais ocidentais tanto para um vetor de propaganda subversiva de tal modelo. Em seguida, a natureza das histórias em quadrinhos como produto de massa que regulam o consumo e cujas representações podem pautar o real na medida que desde seu início são utilizadas com viés ideológico. Atando a discussão de gênero dentro do universo dos quadrinhos, foi então destrinchado dados sobre seu consumo - afinal, não se poderia construir uma análise sobre gênero e representação em um produto sem a questão pontual de quem consome quem? Ainda que haja um senso comum de quem lê histórias em quadrinhos, em especial de super-heróis, sejam apenas meninos, dados de diversas fontes provam o contrário - mulheres e meninas se interessam pelas histórias em quadrinhos, mas a representação feminina, além de defasada, demonstra comportamentos e representações de seus corpos segundo expectativas masculinas. Para tal, foi utilizado como exemplo uma personagem que surgiu em 1939 e se manteve atualizada ao longo das décadas apesar da sua construção com apelo ao público masculino - ou, também como foi explicitado, *por causa* do apelo.

Em um ensaio de 2008, Ilana Strogenberg aponta que as relações da antropologia e comunicação “se situa no contexto das negociações de uma política do saber” (idem: p.17), considerando que as comunicações, em especial as que promovem o processo de imperialismo cultural, utilizam-se das representações cristalizadas do imaginário coletivo e tendo noção de que “cada vez mais, os meios de comunicação são o espaço em que se definem identidades, se marcam diferenças, se negociam alianças” (idem: p. 24), não seria errado inferir que a antropologia e a comunicação possuem, por vezes, o mesmo objeto. Considerando então a mídia uma instituição social com poder de romper ou perpetuar padrões, mas com a natureza indisciplinada da comunicação, se torna possível questionar fronteiras entre os saberes acadêmicos consagrados e os derivados da experiência cotidiana - uma análise do entretenimento e seus produtos é fundamental para saber exatamente onde e como intervir politicamente. Como Mendes e Siqueira frisaram, “aprender a ler e a criticar a mídia, e a como resistir à sua manipulação, permitirá às pessoas fortalecerem-se frente a ideologias.”

Considerando ainda que consumidoras dos produtos, tendo acesso a uma rede global como a internet, conseguiram gerar discussões e correntes que levaram a publicações com mais participação feminina com maior representatividade e menos estereótipos, é possível ter esperanças de maiores mudanças.

REFERÊNCIAS

BEAUVOIR, S. d. **O segundo sexo**. v I. 1 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

BERLATISKY, N. **The female Thor and the female comic-book reader**. The Atlantic, 21 Jul 2014. Disponível em:

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/just-how-many-women-read-comic-books/374736/>

Acesso em: 9 nov 2023

BORGES, G. **Encuentre su clitoris: observaciones sobre una revista de historieta de género en Argentina**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

BOURDIEU, P. **A dominação masculina**. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

BUTLER, J. (2013) **Problemas de gênero**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira. _____. (2000) “Corpos que pesam” In: LOURO, G. L. **O corpo educado**. Belo Horizonte, Autêntica.

CARVALHO, M. M. **Sem linhas retas: gênero e sexualidade nos quadrinhos.** Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Florianópolis, Brasil. 2018.

CASTILHO, L. **Comic book demographic statistics.** Gitnux, 2023. Disponível em: <https://blog.gitnux.com/comic-book-demographic-statistics/> Acesso em: 9 Nov, 2023.

COCCA, C. **The 'broke back test': a quantitative and qualitative analysis of portrayals of women in mainstream superhero comics, 1993-2013.** Journal of Graphic Novels & Comics, vol 5. no 4, 2014

DURKHEIM, E. **As formas elementares da vida religiosa.** Coleção Os pensadores. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 2005.

ELIADE, M. **Mito e realidade.** São Paulo: Perspectiva, 2019.

HEGEL, G. W. F. **Estética: a ideia e o ideal.** Coleção Os pensadores, vol XXX. São Paulo: Abril cultural, 1974.

HICKEY, W. **Comic books are still made by men, for men and about men.** ABC News: FiveThirtyEight, 2014. Disponível em: <https://fivethirtyeight.com/features/women-in-comic-books/> Acesso em: 9 Nov, 2023

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

MAUSS, M. **"As técnicas corporais"** in (____). Sociologia e antropologia. Vol II. São Paulo: Edusp, 1974.

MENDES, M.; SIQUEIRA, D. **Protagonismo feminino em desenhos animados: gênero e representações no entretenimento audiovisual.** Revista Mídia e Cotidiano, v. 12, n 02. pp 125 -144. Ago 2018.

NEUMANN, C. E.; PARKS, L. **The fan and the female superhero in comics.** Journal of Fandom Studies. vol 3, n 3, 2015. pp. 291-302

ROSSI, T. **Feminilidade e suas imagens em mídias digitais: questões para pensar gênero e visualidade no século XXI.** Tempo Social, v.29, n.1. pp. 235 - 255. 2017.

RICH, H. **A heterossexualidade compulsória e existência lésbica.** Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades, v4, n. 05, 2013.

SCHENKER, B. **Market Research Says 46,67% of Comic Fans Are Female.** The Beat, 2014. Disponível em: <https://www.comicsbeat.com/market-research-says-46-female-comic-fans/>. Acesso em: 9 Nov, 2023.

SCOTT, S. **"The hawkeye initiative: pinning down transformative feminisms in comic-books culture through superhero cosplay fanart."** Cinema Journal vol. 55, no. 1, 2015, pp. 150-60.

SHENDRUK, A. **Analyzing gender representation of 34.376 comic book characters.** The Pudding, 2017. Disponível em: <https://pudding.cool/2017/07/comics/> Acesso em: 9 Nov, 2023.

SIQUEIRA, D. VIEIRA, M. **De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos.** Comunicação, mídia e consumo. vol 5, n 13. pp 179 -197. Jul. 2008.

STROZENBERG, I. **Antropologia e Comunicação: que conversa é essa?** In: Antropologia e Comunicação. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Garamond, 2008.

TURBERVILLE, T. **The female justice league: the misrepresentations of women in comic books.** Stylus Knights Write Showcase Special Issue - University of Central Florida. pp 71-82. Spring, 2016.