

Discursos sobre a sexualidade e o corpo da mulher nas hqs: reproduções e desconstruções**Speech about women's sexuality and body in hqs: reproductions and deconstructions**

DOI:10.34117/bjdv5n10-272

Recebimento dos originais: 20/09/2019

Aceitação para publicação: 22/10/2019

Ana Paula Oliveira Barros

Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense

Instituição: Universidade Federal Fluminense

Endereço: Rua Professor Marcos Waldemar de Freitas Reis, s/n. Bloco A, quarto andar - São Domingos, Niterói - RJ, 24210-201, Brasil

E-mail: anapaulaobarros@yahoo.com.br

RESUMO

Podemos dizer que as histórias em quadrinhos fazem parte de um contexto histórico e social específico e são produzidas por sujeitos históricos situados, e assim colaboram com os valores que permeiam determinada sociedade. Por isso, devemos sempre fazer uma leitura crítica das HQs, analisando-as enquanto linguagem e levando sempre em consideração os discursos, sejam eles hegemônicos ou não, ali inerentes. Assim, sendo a HQ um dos principais produtos da Indústria Cultural e espaço privilegiado de comunicação não verbal, ela torna-se uma rica referência de construção da imagem da mulher, que muitas vezes acaba reificando o corpo e a sexualidade feminina com o intuito de satisfazer o gênero masculino. Desta forma, a pesquisa aqui proposta tem por interesse analisar os discursos relacionados ao corpo e a sexualidade feminina presente nas HQs, tanto nas produzidas por homens quanto por mulheres. Isto torna possível averiguar até que ponto há, por parte das quadrinistas mulheres, uma reprodução ou desconstrução de certos discursos e estereótipos imagéticos considerados patriarcais. Com o intuito de cumprir com o propósito de responder minha pergunta de trabalho: “os discursos, presentes nas obras de quadrinistas mulheres, acerca da sexualidade e do corpo da mulher, subvertem o discurso patriarcal presente nas HQs produzidas por homens?”, tomarei como análise as principais obras presentes no mercado, levando em consideração os principais estereótipos referentes ao papel que a mulher exerce nas histórias, entre eles: a mãe/dona de casa, a criança, a mocinha, a super heroína, a vilã, a irreverente e a sedutora.

Palavras-Chave: HQ, corpo, imagem, sexualidade, gênero.**ABSTRACT**

We can say that comics are part of a specific historical and social context and are produced by situated historical subjects, and thus collaborate with the values that permeate a given society. Therefore, we must always make a critical reading of comic books, analyzing them as language and always taking into account the discourses, whether hegemonic or not, inherent there. Thus, being the comic book one of the main products of the Cultural Industry and a privileged space for nonverbal communication, it becomes a rich reference for the construction of the image of women, which often ends up reifying the body and female sexuality in order to satisfy the male gender. Thus, the research proposed here is intended to analyze the discourses related to the body and female sexuality present in comic books, both produced by men and women. This makes it possible to ascertain the extent to which female cartoonists reproduce or deconstruct certain imaginary discourses and stereotypes

considered patriarchal. In order to fulfill the purpose of answering my working question: "Do the discourses in women's comic books about women's sexuality and body subvert the patriarchal discourse in male-produced comic books?" analyzes the main works present in the market, taking into account the main stereotypes regarding the role that women play in the stories, among them: the mother / housewife, the child, the young lady, the super heroine, the villain, the irreverent and the seductress.

Keywords: Comics, body, image, sexuality, gender.

1. INTRODUÇÃO

Podemos dizer que as histórias em quadrinhos fazem parte de um contexto histórico e social específico e são produzidas por sujeitos históricos situados, e assim colaboram com os valores que permeiam determinada sociedade. Por isso, devemos sempre fazer uma leitura crítica das HQs, analisando-as enquanto linguagem e levando sempre em consideração os discursos, sejam eles hegemônicos ou não, ali inerentes. Levando em consideração o pensamento de Foucault (1996) de que a construção dos sujeitos se dá por meio dos discursos que carregam efeitos específicos de poder, pode-se dizer que a sociedade produz discursos visuais do feminino, seja através de qualquer meio de comunicação, que são reflexo e resultado de uma ideia socialmente enraizada relativa à feminilidade, e essas imagens difundidas de forma massiva, produzem e estabelecem modos de pensar o feminino nas sociedades ocidentais. Na verdade, essas imagens influenciam tanto a auto-concepção feminina, quanto o modo como a sociedade aprende a pensar o que é ser mulher. As imagens são, então, um campo importante quando se trata de questionar relações de poder e de combater mecanismos de perpetuação da dominação masculina.

Sendo a HQ um espaço privilegiado de comunicação visual, ela torna-se uma rica referência de construção da imagem da mulher, que muitas vezes acaba reificando o corpo e a sexualidade feminina com o intuito de satisfazer o gênero masculino. Quando se trata dos discursos presentes nas HQs é possível perceber que, em sua maioria, elas constroem e mostram aquilo que se espera em relação à excitação, à sensualidade e à beleza dos corpos femininos, criando uma iconografia estereotipada em relação ao universo das mulheres. Sendo importante notar que a beleza presente nas imagens é moldada por padrões e critérios bem definidos, no que diz respeito à idade, ao peso, à etnia e à classe. Esses discursos masculinos, baseados numa sociedade patriarcal, constituem e inundam a sociedade com imagens heteronormativas e coloca o corpo da mulher numa situação de objeto de desejo a ser observado e contemplado.

Desta forma, pode-se dizer que esse discurso hegemônico patriarcal garante ao masculino um determinado lugar de poder e internaliza uma moral sexual dominante, sendo que essa visão pode acabar sendo compartilhada pelas mulheres, de maneira não consciente ou até mesmo em função de relativo benefício a ela. Isto nos faz refletir que, por mais que as mulheres tenham atingido diversos

pontos de liberdade, elas ainda reproduzem, muitas vezes, seus corpos e sexualidades por meio de um olhar colonizado por expectativas masculinas. Isto se dá porque parte-se da premissa que as imagens presentes nas HQs, produzidas por homens, ao fazer pensar o conjunto das mulheres a partir desses discursos, interferem na subjetividade delas, fazendo-as, muitas vezes, olharem umas para as outras por meio do olhar masculino.

Assim, a pesquisa aqui proposta tem por interesse analisar os discursos relacionados ao corpo e a sexualidade feminina presente nas HQs, tanto nas produzidas por homens quanto por mulheres. Isto torna possível averiguar até que ponto há, por parte das quadrinistas mulheres, uma reprodução ou desconstrução de certos discursos e estereótipos imagéticos considerados patriarcais. Com o intuito de cumprir com o propósito de responder minha pergunta de trabalho: “os discursos, presentes nas obras de quadrinistas mulheres, acerca da sexualidade e do corpo da mulher, subvertem o discurso patriarcal presente nas HQs produzidas por homens?”, tomarei como análise as principais obras presentes no mercado, levando em consideração os principais estereótipos referentes ao papel que a mulher exerce nas histórias, entre eles: a mãe/dona de casa, a criança, a mocinha, a super heroína, a vilã, a irreverente e a sedutora.

2. METODOLOGIA

Com o intuito de cumprir com o propósito de responder minha pergunta de trabalho: “os discursos, presentes nas obras de quadrinistas mulheres, acerca da sexualidade e do corpo da mulher, subvertem o discurso patriarcal presente nas HQs produzidas por homens?”, tomarei como análise as principais obras presentes no mercado, levando em consideração os principais estereótipos referentes ao papel que a mulher exerce nas histórias, entre eles: a mãe/dona de casa, a criança, a mocinha, a super heroína, a vilã, a irreverente, e a sedutora.

As bases metodológicas da pesquisa proposta são fundamentadas na pesquisa qualitativa de caráter exploratório, já que não tem o intuito de obter números como resultados, e que tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou desdobrar hipóteses. Já o método utilizado para a análise das HQs será a Análise do Discurso de linha francesa, mais especificamente segundo as propostas de Michel Foucault, que leva em consideração a construção do discurso enquanto situado num contexto social e histórico específico, e que é permeado por relações de poder.

Esta escolha, pela análise do discurso de linha foucaultiana, se dá porque as histórias em quadrinhos fazem parte da Indústria Cultural e, por isso, veiculam ideologias que reiteram estereótipos. Ou seja, elas não devem ser vistas como um objeto cultural apenas para fins de entretenimento, mas é preciso perceber os discursos de “verdade” que se fazem presentes, levando

em consideração os elementos que compõem suas narrativas em concomitância com os debates sociais, culturais e políticos em que sua produção está inserida. Assim, para compreendermos como o corpo e a sexualidade da mulher são ressignificados nos discursos presentes nas HQs, é preciso recorrer ao contexto histórico e social em que o suporte está inserido. Deve-se, então, levar em consideração o papel da mulher ao longo da história, a importância do movimento e das teorias feministas e quais ideologias permearam a cultura no passado e quais são suas implicações sobre os discursos da atualidade.

Levando isso em consideração, o intuito do trabalho é compreender de que maneira os discursos presentes nas HQs produzidas por homens, constituem-se num elemento primordial que relaciona um saber/poder com a sexualidade e o corpo da mulher. Outro ponto importante é perceber se as HQs produzidas por mulheres se constituem em lugares onde há disputas discursivas e negociações acerca do corpo e da sexualidade feminina. Assim, por meio das análises e comparações entre os discursos de homens e mulheres, será possível averiguar se existe um olhar feminino acerca do corpo e da sexualidade da mulher, levando em conta até que ponto há uma reprodução ou desconstrução de certos discursos e estereótipos imagéticos presentes nas HQs.

3. DISCUSSÃO

No decorrer da história da arte, a imagem do corpo feminino teve seu discurso baseado na sua condição de objeto de apreciação para o observador masculino, oscilando entre o sagrado e o profano. Essa mulher dicotomizada como mãe, Deusa e/ou prostituta, foi um dos temas prediletos na produção de imagens. Isto se deu da mesma forma nas histórias em quadrinhos, onde as personagens quase sempre estiveram baseadas em dois modelos. Um deles está relacionado à imagem de Maria, imagem da tradição cristã relacionada ao imaginário da pureza e da virgindade. Enquanto o outro modelo seria o extremo oposto, ou seja, a figura de Madalena/Eva, também vinda da tradição cristã, mas ligado a um imaginário do pecado e da promiscuidade (BOFF, 2014). Outro ponto é que a imagem do corpo feminino está sempre baseada em um discurso do homem, o que acaba dando autonomia a este para produzir a imagem feminina de acordo com o que lhe convier, podendo o padrão feminino ser de uma mulher jovem ou velha, bonita ou feia, corpulenta ou magra, deusa ou mulher fatal, e assim por diante.

Masson (2016) traz o conceito de “olhar masculino” elaborado por Laura Mulvey (1983). Esse conceito trata do fato de que nas artes visuais e nas narrativas gráficas, o olhar masculino condiciona a imagem da mulher como objeto para ser olhado, de modo a refletir as fantasias do homem, resumida num elemento erótico, constituindo uma narrativa do prazer visual e dos desejos. É possível reconhecer então que há uma relação importante entre o discurso acerca do corpo e da sexualidade da mulher com as instituições de poder e a manutenção da ordem social, lembrando que esta é

patriarcal. Isto fica claro se percebermos que enquanto o acesso ao mundo público era negado às mulheres, os homens constituíam o imaginário e o discurso de “verdade” sobre o que é ser mulher. O homem torna-se sujeito em contato com o mundo enquanto a mulher é definida como objeto em contato e em contraste com o homem. Desta forma, durante séculos os artistas homens reproduziram o corpo feminino como estereótipo de seu tempo, enquanto que a mulher ao se manter limitada pela cultura patriarcal, acabou se adaptando ao discurso produzido pelos homens. Esse discurso masculino acerca do corpo e da sexualidade da mulher ainda é encontrado e prevalece nos dias de hoje por meio dos produtos da Indústria Cultural.

Em relação às histórias em quadrinhos, pode-se dizer que as personagens femininas estão presentes desde o seu início. Na maioria das vezes, essas mulheres refletiam as relações de poder e os discursos de uma época. Contudo, é preciso deixar claro que por mais que tenha uma constante presença da figura da mulher nas HQs, ela não significou que a mulher tenha sido apresentada de maneira autônoma ou autora de seu próprio discurso. Em grande parte das HQ a mulher foi o outro, como diria Beauvoir (2009), do protagonista, a coadjuvante necessária às narrativas. Essa coadjuvância pode ser observada na grande quantidade de histórias em que a mocinha aparecia para ser resgatada pelo herói, ou nas mulheres em papel de secretária de homens que exerciam papéis sociais importantes, ou ainda as mulheres que serviam aos assuntos relativos ao sexo, quase sempre dotadas de exagerados e perfeitos atributos físicos. Havia uma carência grande de protagonistas do sexo feminino nos lugares de maior prestígio e poder porém, com o passar do tempo, isso foi se modificando (BOFF, 2014).

Outro ponto importante a ser trazido sobre a presença da figura feminina nas HQs é que as mulheres são reduzidas a meros clichês e estereótipos. Isto se dá, mais uma vez, por que a indústria da HQ é majoritariamente formada por homens, que conseqüentemente reproduzem uma ótica masculina por meio de desejos e fetiches. Os discursos estereotipados referentes à mulher são encontrados principalmente em seu corpo através de seus atributos físicos, lembrando que as HQs, por serem um espaço de comunicação não verbal, faz com que o corpo tenha um papel importante, se comunicando por si só. Em consonância com Oliveira (2002) os discursos referentes ao corpo feminino nos quadrinhos “tem sido, há várias gerações, um locus erotizado de significações; uma instância de vigilância e controle sobre as sexualidades masculinas e femininas” (p. 33).

3.1 DISCURSOS SOBRE A SEXUALIDADE E O CORPO DA MULHER NAS HQS PRODUZIDAS POR HOMENS

Ao se fazer um panorama dos discursos sobre o corpo e a sexualidade da mulher nas HQs produzidas por homens, percebemos que o corpo feminino é marcado pelo fetiche (DANTAS, 2006).

Isso justifica o fato dos desenhos do corpo das mulheres não possuírem marcas expressivas de individualidade e serem esvaziados de qualquer possibilidade de subjetividade, visto que, nada mais são do que projeções, discursos e recortes do olhar do homem. Outro fato importante é que as mulheres presentes nas HQs não devem significar por si, mas para o outro, isto é, o mercado hegemônico que as consome. Isto demonstra que há uma relação desigual entre sujeito do fazer e objeto desenhado para o prazer.

Desta forma, enquanto que os homens são, em sua maioria, reproduzidos como sujeitos ativos possuidores de uma identidade centrada e intelectualizada, capazes de exercer o controle emocional, as mulheres são apresentadas como “sujeitos emotivos, frágeis, indefesos, instáveis e normalmente atadas às concepções dualistas que sedimentam os tipos angelical-virginal versus diabólica-sexualizada.” (CUNHA, 2016, p. 67). Segundo Cunha (2016), essa abordagem dual da figura feminina nas HQs se materializava, normalmente, por meio do discurso da protagonista como ser angelical-virginal, geralmente ligada à esfera doméstica, subserviente à figura masculina e considerada um modelo a ser seguido, e da antagonista como diabólica-sexualizada e traiçoeira, modelo a ser evitado por homens e mulheres.

De acordo com Cunha (2016), levando em consideração a presença de personagens femininas, é possível organizar a história das HQs em pelo menos quatro fases, entre elas: a fase de solidificação, a fase das garotas que trabalham, a fase das garotas vitoriosas, e a fase das problematizações dos estudos de gênero. A primeira fase diz respeito ao próprio surgimento dos quadrinhos modernos, ou seja, em 1895, com a publicação de *Yellow Kid*, de Outcault. A segunda fase, vai mais ou menos de 1920 a 1940 e tem como marco a presença de maior número de mulheres, sob a nomenclatura de “nova mulher”, sendo apresentadas nas HQs. Essa “nova mulher” faz referência às *working girls*, mulheres que desempenham funções que não estavam relacionadas ao contexto doméstico. O terceiro momento se dá entre as décadas de 1940 e 1960, onde as personagens além das funções de secretária e modelo, também ocupam as funções de enfermeiras e repórteres. Sendo também nesse período em que surgem as *super-heroínas*. E por fim, a partir de 1960 tem início a quarta fase, onde estão presentes as discussões acerca das questões de gênero. Nesse período surgem as HQs *underground*, que entre outros temas, passaram a problematizar a questão do empoderamento feminino e também temas sobre raça, sexualidade e classe social.

Desta forma, ao longo das fases da história das mulheres nos quadrinhos, Cunha (2016) classifica a figura feminina, a partir do modelo dicotômico já citado, seguindo três tipos predominantes: “as princesas, as donas de casa, o que corresponderia à imagem ideal de mulher, e as *working girls*, que ao estilo *pinup* representariam o modelo de mulher que poderia ser imitado somente quando necessário.” (p. 74). Por meio dos discursos presentes nas HQs, pode-se dizer que

as princesas são aquelas apresentadas como jovens, belas, glamurosas, cujas narrativa as envolve em questões consideradas femininas: moda, beleza e romance. Percebemos nessas histórias que a beleza, a moda e o cuidado de si são considerados meios de conquistar a felicidade amorosa por meio do casamento. Já as donas de casa são geralmente apresentadas como mulheres casadas ou divorciadas, ou dependente da proteção masculina, fora do padrão de beleza, ranzinza e arrogante. De forma distinta das princesas eram retratadas sem apelo sexual.

Com relação ao corpo feminino nas HQs, Oliveira (2002) identifica alguns discursos básicos, entre eles: a mãe, que tem sua sexualidade destituída pelos seus atributos físicos; a criança, que também não possui nenhuma característica erótica, e a mocinha/vilã, que é totalmente erotizada. A sexualidade feminina é padronizada e organizada nesses três modelos básicos como lugares de saturação de significação. Segundo a autora, cada um desses modelos sofre a ação de um dispositivo de controle que Foucault denomina de dispositivo da sexualidade. Sendo importante apontar que esse dispositivo “não só organiza uma rede de controle em torno da sexualidade como o faz de diversas formas, conforme o momento histórico. Ele se reorganiza ao sofrer resistência, muda suas estratégias e incorpora uma ou outra mudança para, em seguida, inscrevê-la em seu conjunto de normas.” (p. 36).

Com relação aos discursos referente ao corpo das personagens classificadas como mãe/dona de casa ou crianças, Oliveira (2002) esclarece que “tanto o corpo maternizado quanto o corpo infantilizado são construídos a partir da ausência de atributos sexuais” (p. 34). É bastante perceptível que neles não há curvas marcando a cintura ou o quadril, e que no caso da mãe, os seios são grandes e fartos e o corpo é bastante robusto, fazendo uma associação à amamentação e à ideia de colo aconchegante. Nas HQs há, quase sempre, uma dissociação da feminilidade da maternidade, visto que, em geral, as mães ou donas de casa são gordas, baixinhas ou muito magras. É o exemplo de personagens como Dona Chucruts, a mãe de Hans e Fritz da HQ “Os sobrinhos do capitão”, criada em 1897 por Rudolph Dirks; “The Supermãe” criada por Ziraldo em 1970; Helga, personagem de “Hagar, o Horrível”, criada em 1972 por Dick Browne; e a mãe do Calvin, da HQ “Calvin e Haroldo”, criada em 1985 por Bill Watterson.

Já no corpo infantilizado encontramos uma ênfase maior nos traços do rosto. Seja por meio de bochechas rosadas, olhos e bocas grandes, vide as personagens Bécassine, criada por Languerau e Pichon em 1905 e Lucy de Shulz, criada em 1952, onde há um desvio de qualquer atenção do corpo, o que demonstra total ausência de sexualidade. Outro ponto é que, assim como as mães/dona de casa, as meninas são, geralmente, gordinhas ou baixinhas, como fica claro nas personagens Mafalda de Quino e Mônica de Maurício de Souza.

Sobre as mocinhas das HQs, pode-se dizer que estas apareciam, frequentemente, no papel de namoradas dos protagonistas homens da história. De acordo com Senna (1999), essas personagens foram as mais constantes nas HQs e possuíam como estereótipo clássico, o da moça bem-comportada, meiga e companheira. Porém, é importante trazer que é a partir dessas personagens que a mulher começa a se destacar, mesmo de forma mais sutil, como figura sexualizada e que carregam os estereótipos de belo disseminados pelas Pin-Ups da década de 1920. Uma das primeiras mocinhas das HQs é Jane Potter criada em 1929 nos USA, por Burroughs e Foster. Jane era a namorada do protagonista da história, Tarzan, O Rei dos Macacos e representava a jovem norte-americana proveniente de família abastada.

Entre as outras namoradas de heróis norte-americanos que surgiram em seguida, estão: Dale Arden, a namorada de Flash Gordon, criada em 1934 por Alex Raymond, que possuía um tipo físico de acordo com ideal grego de beleza; Diana Palmer, a namorada do Fantasma, que surgiu em 1936 sendo criada por Lee Falk, e que era a personificação de tudo que as jovens da época aspiravam, era milionária, educada nas melhores escolas, frequentava a alta sociedade de Nova York e era dona de um corpo escultural; e Lois Lane, que era jovem, bela, repórter e companheira do Super-Homem, que surgiu em 1938 pelas mãos de Shuster e Siegel, e que sempre aparecia em perigo para ser salva pelo homem de aço.

Já com relação as vilãs, uma das principais características é que elas não sentiam a obrigação de atender às normas sociais e desejavam a mesma liberdade que os homens. Porém, quando não conseguiam vencer o seu oponente pelos meios tradicionais, como arma e força, elas acabavam usando as possibilidades do corpo e seu poder de fascinação sexual. Entre as principais vilãs das HQs podemos citar: a Mulher Gato, criada por Bob Kane em 1940, que vestia-se de couro escuro, ao estilo dominatrix; e Hera Venenosa, surgida em 1966 pelas mãos de Sheldon Malloff e Joe Giella, que possui como principal arma seu beijo fatal e seu corpo escultural.

Após a década de 1940, com a eclosão da Segunda Guerra Mundial, houve um grande número de mulheres se inserindo nos mais variados contextos da sociedade norte-americana, especialmente naqueles concebidos como exclusivamente masculino. Isto se deu porque a guerra fez com que muitos homens deixassem de lado seus afazeres e fossem lutar pelo país. A partir daí as mulheres deixam de frequentar apenas o espaço privado, socialmente definido como feminino, e passam a assumir posições demarcadas como masculinas. A consequência dessa nova conjuntura nas HQs foi que um número considerável de personagens mulheres passaram a desempenhar funções diferentes das socialmente determinadas até aquele período, assim como também a de super-heroínas (CUNHA, 2016).

Porém, Cunha (2016) aponta que as super-heroínas começaram a ter maior popularidade enquanto parceiras, irmãs ou primas dos super-heróis, ficando, quase sempre, à sombra dos seus respectivos parceiros, adotando a versão feminina do nome e da vestimenta dos mesmos. São exemplos dessa categoria de super-heroínas: a Rocketgirl, noiva de Rocketman, que surgiu em 1941; Mary Marvel criada em 1942 e irmã gêmea do Capitão Marvel; Supergirl criada em 1958 por Otto Binder e Mort Weisinger, que nada mais era do que irmã do Super-Man; e a Batgirl criada por Bob Kane em 1967 e versão feminina do Batman, que tinha suas armas utilitárias escondidas em falsas embalagens de batom e pó de arroz.

De acordo com Oliveira (2002), ao contrário dos corpos maternizado e infantilizado, o corpo da mocinha, também presente aqui a figura da super-heroína, e da vilã é um corpo erotizado, dotado do maior número possível de atributos sexuais. Essas mulheres presentes nas HQs são, então, idealizadas. As curvas presentes nos seios, na cintura e nas nádegas são combinadas num formato de ampulheta, que servem para fomentar o imaginário do sexo e, portanto, da própria feminilidade. É sobre esse discurso acerca do corpo da mulher que o dispositivo da sexualidade, proposto por Foucault, age de forma uniforme e maciça. Oliveira (2002) esclarece que “num complexo jogo entre o que é lícito e ilícito, o erotismo é incitado, ao mesmo tempo em que é regulado. A estratégia do jogo consiste em expor a sexualidade na forma para interdita-la no conteúdo” (p. 36). Assim, as mulheres nas HQs são belas e voluptuosas, contudo, na condição de mocinha ela é vista como “virgem”, enquanto que na condição de vilã, ela é muitas vezes rejeitada pelo herói da história.

Para Dantas (2006), com o surgimento de tramas mais elaboradas nas HQs e outras vertentes de produção de pretensão mais autoral e artística, que estavam longe da regulamentação dos sindicatos americanos, a narrativa centrada no herói, na mocinha desejável e nos vilões se modificou e foi reinterpretada, contestada ou até mesmo abandonada em função de outras prioridades. Com as mudanças nas definições clássicas de feminilidade e virilidade, surgem, então, as personagens mulheres classificadas como “irreverentes”, que podem ser consideradas filhas da contracultura, descendentes diretas do movimento de contestação que eclodiu nos anos 1960. Contudo, será possível notar que, apesar de toda irreverência, o cânone da mulher associada ao belo e ao frágil, assim como a presença dos estereótipos corporais sexualizados, ainda estarão presentes em muitas dessas novas HQs.

Um exemplo importante de quadrinista desse período foi Robert Crumb, um dos fundadores do underground nos Estados Unidos, que tem como principais características de suas HQs a crítica ferrenha ao imperialismo norte-americano e o confronto à hipocrisia dentro da ordem moral e politicamente correta. Apesar de toda irreverência encontrada nas obras do autor, Dantas (2006) classifica as mulheres desenhadas por Crumb como gigantescas, imorais e insaciáveis, e lembra que

muitas das situações de humor são construídas com base na exposição e exploração da sexualidade em seus corpos. Uma de suas principais personagens é Angelfood, uma mulher negra, cujo os monumentais seios, quadris e coxas leva aos previsíveis clichês de objeto sexual.

Se nas HQs o corpo e a sexualidade da mulher foram explorados de forma vasta em diferentes tipos de personagens, nos quadrinhos de gênero erótico e nas personagens categorizadas como sedutoras essa exploração atingiu um teor mais explícito. Nos quadrinhos eróticos as histórias se apoiam justamente na sexualização do corpo da mulher e é neles onde mais encontramos a presença de personagens femininas, sendo praticamente impossível encontrar obras dessa categoria que não façam uma relação entre o erotizado e o corpo feminino.

Uma das pioneiras da introdução da temática do sexo nas HQs foi Betty Boop criada em 1931 por Max Fleischer. Mesmo possuindo uma imagem caricatural, devido a sua cabeça grande e olhos enormes, ela carrega todas as marcas da sensualidade possíveis. Porém, se os quadrinhos eróticos faziam sucesso na América, na Europa foi onde eles tiveram um grande desenvolvimento e de onde surgiram diversas personagens sedutoras que ficaram conhecidas em âmbito mundial. Com o aparecimento de personagens como Valentina, Jodelle, Barbarella, entre outras, na década de 1960, as mulheres também vão se transformar em protagonistas das suas histórias, diferindo das anteriores que eram destinadas a serem as coadjuvantes ou as ingênuas da trama. Essas protagonistas surgiram em uma época em que a libertação sexual feminina estava se desenvolvendo, principalmente devido à pílula anticoncepcional (BOFF, 2014). Este momento de contracultura foi bastante favorável para o surgimento de quadrinhos com personagens femininas, cuja principal característica era a desenvoltura sexual, ao exercerem deliberadamente sua sexualidade, e que protagonizavam cenas de um erotismo nunca antes visto nas HQs.

A primeira protagonista dos quadrinhos eróticos europeus a surgir foi Barbarella, criada em 1962 pelo francês Jean Claude Forest. Bela, loira, de seios e nádegas grandes, cintura fina, e com roupas sensuais que evidenciam o corpo. Outra importante personagem surgida em seguida foi a fotógrafa Valentina, criada pelo italiano Guido Crepax em 1965. Com relação ao corpo de Valentina, o traço europeu de Crepax lhe conferia um corpo harmonioso, esguio e delicado, e ela possui um cabelo preto e liso ao estilo "chanel", bastante comum entre as européias naquela época. É possível notar que as duas personagens possuem um olhar que almeja seduzir o observador. Outro importante nome do erotismo europeu nos quadrinhos é o italiano Milo Manara. Geralmente suas personagens não possuem nome, salvo algumas exceções como Parva e Gullivera. É importante destacar que todas as suas personagens aparentam ter o mesmo corpo e rosto, mudando apenas o formato e a cor dos cabelos, não possuindo subjetividade e personalidade, ou seja, são mulheres-objeto.

Assim, Dantas (2006) esclarece que, a sexualidade dessas mulheres protagonistas das HQs eróticas “não consegue ir além do rompimento de um ideal puritano claramente masculino” (p. 61). Na verdade, ao tentar ir contra o moralismo vigente na sociedade, esses autores acabavam projetando o corpo da mulher como objeto catalisador do desejo. Essas protagonistas nada mais eram do que a projeção do olhar masculino dos quadrinistas e do público de jovens homens que as consumia, pois claramente o olho que as enquadra é voyeur, que as observa enquanto estas interagem com o observador por meio de um olhar e expressão excitantes e sensuais. Assim, pode-se dizer que o cânone estético permanece, onde os corpos perfeitos das mulheres são explorados à exaustão, mantendo um padrão semelhante ao já difundido.

3.2 DISCURSOS SOBRE A SEXUALIDADE E O CORPO DA MULHER NAS HQS PRODUZIDAS POR MULHERES

Boff (2014) frisa que, no mercado de HQs, poucas quadrinistas conseguem destacar-se em termos nacionais e internacionais e com isso suas criações não chegam ao conhecimento popular de forma expressiva. Muitas quadrinistas não têm suas obras disseminadas, o que esclarece a dificuldade delas em chegar ao mainstream das HQs, sendo que grande parte das produções femininas pouco são favorecidas nas escolhas editoriais massivas. A autora ainda ressalta que muitos editores de quadrinhos associam produção de mulher e produção para o público feminino, sendo isto reflexo de uma ideia construída de especificidade feminina versus universalidade masculina. Na verdade, a produção das mulheres é, em grande parte, desprezada tanto no campo das HQs, como em muitos outros. Isto se dá devido ao monopólio dos saberes e dos discursos de “verdade” pelos homens na sociedade patriarcal, o que colabora na inserção da mulher numa condição de subalternidade.

Porém, é possível dizer que, levando em consideração o contexto mundial de produção de quadrinhos, as mulheres atuam nessa área de maneira significativa. Muitas dessas produtoras dedicam-se à construção de personagens femininas e, com isso, realizam uma discussão a respeito de suas próprias reproduções como mulheres (BOFF, 2014). Entretanto, é preciso ter claro que as mulheres produtoras de HQs não necessariamente constituem um grupo homogêneo, não havendo uma produção tipicamente feminina, e conseqüentemente divergente, em conteúdo e ideologia, da produção hegemônica masculina. Para se perceber isso é necessário acompanhar a trajetória dos discursos acerca do corpo e da sexualidade desses sujeitos, “percebendo o seu processo de apropriação do protagonismo cultural, num movimento de hibridismo e deslocamento, e a sua inscrição da experiência performativa no corpo.” (DANTAS, 2006, p. 43).

Apesar do campo das HQs ainda ser predominantemente masculino desde a produção até o consumo, a participação feminina em suas produções, consumo, desenho e roteiro remonta à origem

dos mesmos. Cunha (2016) cita o exemplo da tirinha “The old subscriber calls” produzida por uma mulher, Rose O'Neill, em 1896, um ano após o lançamento de “Yellow Kid”. Cunha (2016) esclarece que as primeiras produções de tirinhas produzidas por quadrinistas mulheres seguiam, em sua maioria, os padrões de obras consideradas “femininas”. Essas produções pareciam trabalhos de mulher para agradar o público feminino de acordo com o imaginário da época, sem se libertar dos estereótipos normatizadores. Esse parecia ser o caminho possível num ambiente povoado por homens, onde as publicações estavam atreladas às demandas do editor, um sujeito masculino. O conteúdo dessas HQs era recheado de romances, moda, belas mulheres e crianças simpáticas. “Esse tipo de produção recebia normalmente o nome de family strip, quando a temática envolvia questões pertinentes à realidade familiar, girl strips, quando abordavam o “universo” das moças: moda, beleza e dilemas amorosos, e kid strips, produções voltadas para crianças.” (p. 70).

Cunha (2016) cita que um exemplo de family strip produzida por mulher é “Naughty Toodles”, criação de Grace Drayton em 1903. Nessa HQ estava presente a ideia de instinto e dever maternal em que a mãe está cercada de filhos, cuidando e reproduzindo os valores socialmente aceitáveis. Já um exemplo de girl strips é “Flora Flirt”, criado em 1913 por Katherine P. Rice. Sua personagem, assim como acontecia com esse tipo de tirinha produzida por homem, representava uma mulher jovem, bela, glamurosa e solteira, mas que possuía a intenção de casar.

Mas por mais que houvesse coação produtiva e editorial masculina, algumas poucas mulheres conseguiram desenvolver HQs que subverteram os estereótipos da sociedade machista, fazendo do seu trabalho uma forma de protesto. Entre estas poucas mulheres estava a norte-americana Marjorie Henderson Buell, criadora da personagem Little Lulu (Luluzinha, no Brasil). Senna (1999) frisa que a personagem era uma menina inteligente, briguenta, de bochechas grandes e se encaixava nas chamadas kids trips. Assim como as outras personagens meninas, Luluzinha parece ter mais personalidade e subjetividade em relação à sua aparência do que as outras categorias de mulheres presentes nas HQs.

No período em que Marjorie começou a fazer sucesso nos anos de 1940, um número maior de quadrinistas mulheres surgiram. As primeiras conquistas da luta originada pela “primeira onda” do movimento feminista junto com as necessidades de mão de obra feminina durante a Segunda Guerra Mundial, possibilitaram que as mulheres passassem a atuar de maneira ainda mais enfática tanto na área dos quadrinhos quanto em outras de trabalho. Nas HQs, as personagens femininas aparecem exercendo alguma profissão, entre as principais estão a de secretária, enfermeira e repórter. São as chamadas, como já citado anteriormente, de working girls. Uma representante dessa categoria que foi idealizada por uma quadrinista mulher foi a personagem “Brenda Starr: repórter”, surgida em 1940. Brenda foi criada por Dale Messick e era uma repórter aventureira, ruiva, de corpo esguio e que

usava roupas estilosas e ditava moda para as garotas da época. Apesar de ser produzida por uma mulher, essa HQ deixa explícito o imaginário do desejo feminino pela moda e pelo supérfluo, assim como acontecia com as narrativas produzidas pelos homens na época.

Como trazido anteriormente, é no mesmo período das *working girls* que surgem também as super-heroínas. O número de personagens dessa categoria produzidas por homens é bastante extenso, mas não pode-se dizer o mesmo em relação às quadrinistas mulheres. Grande parte delas que apareceram vinculadas a alguma super-heroína foi realizando trabalhos secundários e não necessariamente foram as criadoras das personagens. Essa afirmação pode ser ilustrada pelo exemplo trazido por Cunha (2016), como “Miss Victory”, surgida em 1941, que era loira, bela, de corpo escultural, extremamente sexualizada e que vestia um uniforme sensual, supostamente capaz de sobreviver a explosões. Nina Albright foi uma das artistas a desenhar suas belas formas.

Porém, nesse universo de coadjuvância das quadrinistas em relação às super-heroínas há uma importante exceção que é “Miss Fury” (A Mulher Pantera, no Brasil). Essa super-heroína norte-americana, foi a primeira a ser criada, roteirizada e desenhada por uma mulher: June Tarpey Mills (CUNHA, 2016). Contudo, na HQ ainda encontramos presente o recurso do prazer visual, que utiliza estereótipos reducionistas que apresentam a mulher como objeto sexual, o que compromete a mensagem de empoderamento feminino.

Todavia, após a década de 1960, com a colaboração do movimento feminista e da contracultura, os quadrinhos *undergrounds* foram os responsáveis por ampliar a participação das mulheres de maneira consistente no campo das HQs nos Estados Unidos. Na verdade, o *underground* acaba sendo um lugar privilegiado para a produção feminina, principalmente porque era um ambiente alheio ao mercado em massa de produção e consumo, onde as mulheres não precisariam se submeter ao pensamento hegemônico masculino (BOFF, 2014).

São exemplos de quadrinistas mulheres que tiveram suas obras vinculadas ao *underground*, Aline Kominsky Crumb e Cathy Guisewite. Cathy produziu uma série de histórias que retratam a vida da própria quadrinista e suas relações laborais e afetivas. Ela faz parte de uma leva de HQs de humor que se proliferaram a partir da década de 1980. É possível perceber que Cathy era compatível fisicamente com seu namorado Alvin, possuindo a mesma estrutura tanto de rosto quanto de corpo, só mudando a cor do cabelo e as vestimentas. Isto demonstra uma homogeneidade no discurso acerca do corpo de homens e mulheres. Cathy não apresenta silhueta marcada ou penteados elaborados como algumas outras personagens de HQs. Seu rosto é redondo, os cabelos escorridos e suas roupas são confortáveis e despojadas, como vestidos soltos ou calça jeans. Fica claro que Cathy subverte os estereótipos presentes em muitos quadrinhos em relação ao corpo, por meio de um discurso até certo ponto transgressor.

De acordo com Dantas (2006), é comum nos quadrinhos alternativos aparecerem casais compatíveis corporalmente falando. E há também bastante a presença de tipos diversificados tanto para homens quanto para mulheres, em termos de altura, peso e cor de pele. Isto é possível devido ao lugar de fala dessas autoras que estão inseridas no underground. As HQs independentes, por romperem com o cânone, é um campo que torna possível as tentativas de dissociação dos velhos estereótipos entre feminilidade e masculinidade. A partir disso encontramos com frequência nessas HQs dilemas referentes ao corpo que lidam com a contradição feminilidade-virilidade, como também temas que afetavam as mulheres que ingressavam no mundo público.

Boff (2014) aponta que é comum encontrarmos muitas HQs produzidas por mulheres, principalmente após a década de 1960, que tratem sobre o campo psicológico e também da autobiografia das autoras. A libertação conquistada pelas mulheres e a ampliação dos movimentos feministas aumentaram as possibilidades criativas das mulheres. O teor presente nessas obras é, geralmente, de desabafo da condição feminina, especialmente sexual, cuja repressão já não atuava sem resistências significativas. Desta forma, os fatores que estimularam as mulheres a se apropriarem de seus discursos, também ajudaram a ampliar as possibilidades de expressão de grupos de mulheres diferentes entre si em relação a suas sexualidades ou etnias. Essa abertura permitiu tanto a entrada de mulheres negras na indústria dos quadrinhos, que utilizariam suas obras para discursar sobre questões raciais, quanto o surgimento de mulheres que discutiriam temáticas como o lesbianismo e as relações homoafetivas nas HQs. São exemplos de quadrinistas que se enquadram nessas categorias, Alison Bechdel com sua HQ “Fun Home” e Jackie Ormes com sua HQ “Touchy Brown”.

No caso do Brasil, Boff (2014) esclarece que quando as mulheres começaram a entrar na produção de quadrinhos em outros países, aqui as quadrinistas ainda tinham um papel bastante inexpressivo. O Brasil já apresentava uma significativa produção que discutia o feminino em suas narrativas, como é o caso das revistas “Chiclete com Banana”, “Big Bang Bang” e personagens como “Rê Bordosa” de Angeli, mas eram muito poucas as mulheres que faziam parte dessas produções. São alguns nomes, Mariza Costa Dias, Cristina Siqueira, Ciça e Hilde Weber. Portanto, não encontramos muitos discursos femininos acerca da mulher por parte das quadrinistas brasileiras, nos momentos em que a libertação política e sexual no país era temática nos quadrinhos. Contudo, esse quadro vem mudando com o crescente aumento da produção no ambiente online e a organização de grupos de mulheres que desejam discutir o feminino e os quadrinhos, como exemplo o site “Lady's Comics”, o grupo “Inverna” e o “Projeto XXX”. Essa movimentação tem colaborado para a visibilidade de muitas produtoras de HQs brasileiras. Porém, essa efervescência no campo online não se reflete nas divulgações mais amplas e locais de maior poder, como é o caso das grandes editoras (BOFF, 2014).

Segundo Boff (2014) as melhores condições econômicas para as mulheres, as agitações sociais feministas e o declínio da taxa de natalidade em função da contracepção, foram os responsáveis por potencializarem a mudança dos valores sexuais femininos. Estas transformações tornaram possível para as mulheres desassociar, de maneira efetiva, o sexo da reprodução, o que possibilitou a ampliação das possibilidades de discursos acerca do sexo para as mulheres. Desta forma, por mais que a autonomia sexual da mulher seja um processo lento e que, de tempos em tempos, encontra resistência, as temáticas acerca do sexo encontraram terreno privilegiado nas HQs, apesar do número de mulheres quadrinistas que tratam dessa temática de forma explícita seja bem pequeno comparado com a quantidade de homens.

Um dos principais exemplos de produtora de quadrinhos eróticos é a italiana Giovanna Casotto. Pode-se dizer que entre as quadrinistas mulheres, Giovanna é a única que produz quadrinhos realmente enquadrados no gênero erótico, não abordando o sexo apenas como uma parte presente na sua história de vida, mas como elemento principal de suas narrativas. Outros dois pontos importantes em relação à produtora é que ela não possui coautoria, nem masculina e nem feminina, em suas obras, assim como ela tem suas HQs sendo distribuídas e traduzidas em diferentes países e línguas através de um mercado grande de distribuição e consumo.

Alguns elementos do discurso acerca do corpo e da sexualidade da mulher na obra de Casotto podem ser observados já nas capas dos seus dois álbuns. Na capa de “Giovanna” é possível perceber a presença de todas as referências visuais das Pin-Ups da década de 1920, e também das personagens sedutoras das HQs produzidas por homens. Entre elas estão: o corpo voluptuoso da personagem, os seios grandes e empinados, as pernas grossas, lábios grossos e o rosto delicado e belo. Características estas presentes numa mulher branca de descendência europeia, que parece posar para uma câmera, com um ar de inocência misturado com sensualidade. Quase um convite para que o público (de HQs eróticas, majoritariamente masculino) à contemple como um objeto erótico a ser admirado e, até mesmo, usado.

Desta forma, pode-se dizer que, apesar das protagonistas de Casotto, à princípio demonstrarem ter consciência sobre seu corpo e desejo, como se controlassem o teor sexual da narrativa, elas acabam tendo, na verdade, seus corpos e sexualidades explorados por um olhar exterior. Após a análise, é possível afirmar que as mulheres das histórias são passivas, muitas vezes, submissas, e sem um protagonismo genuíno. Suas personalidades, sexualidades, preferências e seus corpos parecem ditados por um discurso patriarcal bastante comum nas HQs produzidas por homens.

4. CONCLUSÃO

Podemos concluir que a presença de mulheres na produção de HQs significa uma revolução e uma transformação social no que diz respeito ao combate ao machismo presente na sociedade, pois possibilita a existência de falas femininas e de reivindicações de suas vontades. Entretanto, a simples presença feminina não garante a modificação da ordem discursiva hegemônica do que é ser mulher, pois os discursos de “verdade” e os dispositivos presentes na sociedade patriarcal sustentam certas regras e ideias de comportamento em relação ao gênero, que acabam se enraizando no pensamento tanto dos homens quanto no das mulheres. Esse discurso hegemônico patriarcal garante ao masculino um determinado lugar de poder e internaliza uma moral sexual dominante, sendo que essa visão pode acabar sendo compartilhada pelas mulheres, de maneira não consciente ou até mesmo em função de relativo benefício a ela.

Desta forma, a partir da análise de HQs de personagens femininas produzidas por homens e mulheres, é possível observar que discursos que subvertem a “verdade”, ou não, acerca do corpo e da sexualidade da mulher podem estar presentes nas obras de artistas de ambos os gêneros. Apesar de que, analisando mais profundamente as HQs eróticas presentes no mercado de distribuição e consumo, percebemos que o discurso vigente, tanto por parte de homens quanto de mulheres, ainda é o hegemônico. Isto nos faz refletir que, por mais que as mulheres tenham atingido diversos pontos de liberdade, como acesso ao mercado de trabalho, direito ao voto e ao exercício pleno da cidadania, sendo capaz de conduzir e gerir sua própria vida, elas ainda reproduzem seus corpos e sexualidades por meio de um olhar colonizado por expectativas masculinas.

REFERÊNCIAS

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo** – volume único. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BOFF, Ediliane de Oliveira. **De Maria a Madalena**: representações femininas nas histórias em quadrinhos. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 1998.

CUNHA, Jaqueline dos Santos. **A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha**. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2016.

DANTAS, Daiany Ferreira. **Sexo, Mentiras e HQ**: representação e auto-representação das mulheres nos quadrinhos. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

----- . **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

----- . **Microfísica do poder**. São Paulo: Graal, 1986.

----- . “Aula de 17 de março de 1976”. In: **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

----- . **História da Sexualidade** – A vontade de Saber, vol. I. São Paulo: Graal, 1993.

----- . O sujeito e o Poder. In: DREYFUS, H.L.; RABINOW, P. **Michel Foucault uma trajetória filosófica**: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995, p. 231-249.

FRANCO, Gabriela. **O erotismo de Giovanna Casotto**. Minas Nerds, nov/2015. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/2015/11/27/eita-giovanna-o-erotismo-de-giovanna-casotto/>>. Acesso em: maio de 2016.

----- . **Entrevista com Giovanna Casotto** – “A beleza está em todo lugar”. Minas Nerds, fev/2017. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/2017/02/18/entrevista-com-giovanna-cassotto-beleza-esta-em-todo-o-lugar/>>. Acesso em: maio de 2016.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2007.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **A mulher e as histórias em quadrinhos: sua produção e retratação no Ocidente e no Oriente.** Disponível em: <http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/6/6f/HQ_MULHERES.pdf> . Acesso em: outubro de 2015.

MASSON, Gabriela Teixeira. **Projeto Pedagógico de formação da sexualidade da mulher e a Garota Siririca.** TCC (Graduação em Artes Visuais) – Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

MULVEY, Laura. **Prazer visual e cinema narrativo.** In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema.* Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 437-453.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **O jogo das curvas.** *Revista Comunicação e Espaço Público*, Ano V, n. 1 e 2, 2002.

RIBEIRO, Silvana Mota. **Retratos de mulher: um estudo das imagens visuais e sociais do feminino.** In: *Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO, Volume III. Estudos Culturais e de gênero*, Covilhã, 2005.

SENNA, Nádia da Cruz. **Deusas de Papel: a trajetória feminina na HQ do Ocidente.** Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes da UNICAMP, Campinas, 1999.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. **De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos.** *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, vol. 5, n. 13, p. 179-197, São Paulo, 2008.