



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS - TEL

LARISSA MESQUITA GUEDES

A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

BRASÍLIA

2018

LARISSA MESQUITA GUEDES

A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Monografia em Literatura apresentada ao curso de Letras – Língua Portuguesa e Respectiva Literatura, do Instituto de Letras da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Letras.

Orientadora: Cintia Carla Moreira Schwantes

BRASÍLIA

2018

LARISSA MESQUITA GUEDES

A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Monografia em Literatura apresentada ao curso de Letras – Língua Portuguesa e Respectiva Literatura, do Instituto de Letras da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Letras.

Brasília, 2 de julho de 2018

Orientadora: Cintia Carla Moreira Schwantes

Universidade de Brasília

DEDICATÓRIA

Dedico às mulheres. Todas que nascem, que são, que se sentem. Pela luta diária e pela necessidade de dar sempre dois passos para a vitória. Dedico às que não se intimidam, que levantam a voz e que entendem que qualquer lugar é o nosso lugar. Dedico às mães, às namoradas, às amigas. Às mocinhas e às vilãs.

Dedico a todos os tipos de mulher, tão múltiplas e plurais, para que as nossas possibilidades sejam infinitas. Para que a nossa voz sempre seja ouvida e ninguém acredite no direito de nos calar.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, minha irmã Luísa e familiares, pelos esforços e apoio para que eu alcançasse meus objetivos, tornando possível a conclusão de mais uma etapa da vida. Agradeço à Hellen, pela paciência e por toda a ajuda oferecida nos últimos anos. Agradeço aos amigos que me apoiaram e sempre entenderam a dificuldade de chegar até aqui. Obrigada Susi e Luke por me darem tanta felicidade nesses dias de luta.

Agradeço, especialmente, à minha orientadora, que teve paciência para lidar com meus horários malucos, com o meu silêncio e, acima de tudo, com a minha vontade de ir longe. Agradeço a todos os professores que participaram da minha formação, repassando seus conhecimentos e trocando experiências importantes para meu crescimento pessoal e profissional. Que eu seja um pouco do que vocês são.

Agradeço, com muito carinho, ao professor Claudio Delamare, por ter me mostrado os caminhos para a realização desse trabalho, por ter me apresentado ao tema e aos mais diversos estudos e nomes importantes desse debate. Brilhe onde estiver, pois sempre o levarei na memória.

Agradeço às pessoas que conheci nessa jornada, que foram importantes para entender quem eu sou e souberam conviver e lidar muito bem com o melhor e o pior de mim. Agradeço a todos os profissionais que estiveram presentes e contribuíram, direta ou indiretamente, para a conclusão desse curso.

Agradeço, por fim, à Universidade de Brasília e ao curso de Letras, por me mostrarem que o mundo pode ser visto de tantas maneiras. Aprendi a escrever palavras difíceis, compreender tantas outras complexas, aprendi sobre as palavras que não precisam ser ditas e sobre várias que precisaram ser ouvidas. Aprendi a ler, a falar, a interpretar, a ser. Que bons frutos sejam colhidos após tanto esforço.

*“Que nada nos defina, que nada nos sujeite.
Que a liberdade seja a nossa própria
substância.” (Simone de Beauvoir)*

RESUMO

O debate sobre o papel e representação da mulher na sociedade e nos meios de comunicação é levantado a partir das raízes históricas do processo de objetificação e hiperssexualização da figura feminina. Com foco na análise de mulheres retratadas nas Histórias em Quadrinhos (HQs), o presente trabalho inicia a pesquisa bibliográfica partindo da primeira metade do século XX e o período entre guerras, já que é possível perceber como os quadrinhos servem como uma mídia importantíssima para a propagação de ideais e de entretenimento para a população desse período. Tendo em vista essa importância e abrangendo períodos como a Era de Ouro e Era de Prata dos quadrinhos, torna-se possível a análise de como a mulher é representada nessas HQs, compreendendo, também, a incorporação dos valores e comportamentos da sociedade desse período. O texto se fundamenta na análise de três personagens: Blondie e Dale Arden, da década de 30 e a Mulher Gato, da década de 40. Além disso, é importante analisar o histórico e a evolução da representação do feminino com o passar dos anos, para avaliar avanços e mudanças ocorridas durante o tempo. De maneira geral, as mulheres são representadas da mesma forma: primeiramente, pela ótica masculina; em segundo lugar, sendo subordinadas ou submissas ao personagem masculino, de quem precisam durante grande parte do tempo para sair de apuros ou resolver problemas; as personagens femininas não possuem aprofundamento nem histórias desenvolvidas, o que gera personagens superficiais e fúteis, conceitos ainda tão presentes na sociedade atual. Dessa forma, os conceitos da sociedade e a construção do feminino precisam mudar. Mas não só isso: há muito espaço a ser conquistado pelas mulheres, não só em relação à representação, mas, também, à conquista do mercado de trabalho e o desenvolvimento de histórias que falem da verdadeira mulher e de suas dificuldades.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Feminismo; Representação feminina; Feminino.

ABSTRACT

The debate on the role and representation of women in society and in the media is presented from the perspective of the historical roots of the processes of objectification and hypersexualization of the female figure. Focusing on the analysis of the women presented in comics, this paper begins the bibliographical research from the first half of the twentieth century and the period between the wars, as it is possible to perceive how the comics act as an important media to the propagation of ideas and entertainment to the population in this period. Regarding this importance and abridging periods such as the Golden Age and the Silver Age of comics, it becomes possible to analyze how women are represented in these comics, tackling also the incorporation of values and behaviors in society in this period. The text is fundamental in the analyzes of three characters: Blondie e Dale Arden, from the 30's and Cat Woman from the 40's. besides that, it is important to analyze the history and the evolution of the representation of the feminine as times goes by, to evaluate the advances and changes occurred during this period. In general, women are represented in a similar way: at first, through the male gaze; then, as subordinated or submissive to the male character, whom they needed to get away of trouble or solve problems; female characters don't have any deepness or developed stories, which generate shallow and futile characters, concept still operative in today's society. So, society's concepts and the construction of the feminine must change. But not only so: there is plenty of space to be conquered by women, not restricted to representation, but also concerning the conquest of the job market and the developing of stories that approach real women and their difficulties.

Key word: Comics; Feminism; Representation of the feminine; Feminine.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	14
Figura 2	16
Figura 3	19
Figura 4	24
Figura 5	25
Figura 6	26
Figura 7	27
Figura 8	28
Figura 9	29
Figura 10	29
Figura 11	32
Figura 12	33
Figura 13	38
Figura 14	39
Figura 15	41
Figura 16	46
Figura 17	47

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. DESENVOLVIMENTO.....	13
2.1. Indústria Cultural.....	13
2.1.1. Uma introdução às Histórias em Quadrinhos.....	13
2.1.2. <i>Comic</i> books e a cultura de massa.....	17
2.2. Mulheres nos quadrinhos.....	19
2.2.1. A representação da mulher.....	19
2.2.2. Mulher entre guerras.....	21
2.2.3. Ouro e caos.....	23
2.2.4. Feminino, sensualidade e submissão.....	31
2.2.5. Independência: vilania e heroísmo.....	34
2.3. Um longo caminho.....	42
3. CONCLUSÃO.....	48
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51

1. INTRODUÇÃO

A história é marcada fortemente pela desigualdade de gênero. Não só no âmbito social, que engloba mercado de trabalho, vida acadêmica, familiar, relacionamentos, mas também na representação da mulher e do homem nos mais diversos meios e expressões artísticas¹. A discussão sobre o papel feminino em uma sociedade patriarcal envolve, claramente, a análise da estruturação e definição da mulher enquanto indivíduo.

Apesar da evolução humana e das mais diversas tecnologias que participam cotidianamente da vida moderna, as noções de igualdade estão distantes do ideal. Com a exposição cada vez maior aos diversos meios de comunicação², a propagação de estereótipos femininos, abordagens sexistas e de objetificação estão muito mais presentes nas mídias, o que marca a problemática social do comportamento feminino sob a dominação masculina (LANGERI, 2004).

Sendo assim e buscando entender a construção do papel feminino ao longo dos anos, o presente trabalho irá analisar a representação feminina nas Histórias em Quadrinhos (HQs), que, como mídia, têm muita influência na representação visual do mundo e na criação de padrões estéticos e comportamentais (LAYTYNHER, 2011). Essa influência aumenta mais com a propagação das HQs entre as Guerras Mundiais, o que consagra a mídia e lhes dá muito mais força no meio social.

A inserção dos quadrinhos na vida cultural do século XX demonstra a capacidade desse meio como influência social, criando uma problematização estética estabelecida entre realidade e arte. As editoras americanas entre as décadas de 1930 e 1940 tentam instalar na população uma forte assimilação dos ideais americanos, para que todos os cidadãos participassem de um ato civil de colaboração com a guerra (MARCONDES, 2011). O crescimento dos meios de comunicação nesse período e a popularização das revistas em quadrinhos, são marcos para a criação dos super-heróis e o acesso de mais camadas sociais às histórias desenhadas. Nos Estados Unidos, mais de trinta milhões de HQs eram vendidas todos os meses por volta de 1943.³

¹ Cf. LORBER, Judith. *Gender inequality: feminist theories and politics*. Oxford University. New York, 2010.

² Cf. RIBEIRO, Ana Caroline; BATISTA, Aline de Jesus. A influência da mídia na criança, pré-adolescente e a educomunicação como mediadora desse contato. I Encontro de História da Mídia da Região Norte Universidade Federal do Tocantins – Palmas, 2010.

³ Cf. WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation. The transformation of youth culture in America*. John Hopkin University Press, 2003.

Estabelecendo-se, então, como uma forte mídia, os *comic books* servem como meio de propagação de discursos, práticas, crenças e valores que estão presentes na sociedade, refletindo, reafirmando, criticando ou ironizando o pensamento vigente em determinado período histórico. A existência de uma sociedade patriarcal, que desde os tempos mais antigos inferioriza e trata a mulher como posse, objeto e indivíduo sem anseios, não só propaga a ideia do feminino como desigual e inferior, como faz as expressões artísticas reproduzirem essa visão redutora da mulher. Além disso, a hipótese levantada para esta pesquisa é que as personagens das Histórias em Quadrinhos estudadas reforçam estereótipos de feminilidade, servindo para a manutenção ou construção de padrões estéticos.

É nesse sentido, portanto, que o trabalho aqui exposto visa compreender o histórico das HQs e a sua função na indústria cultural, analisando, em diferentes abordagens e posições, a construção das personagens femininas e o papel que desempenham em diversos contextos históricos e de enredos narrativos. Para entender essa construção, as abordagens selecionadas narram, a partir do apogeu das histórias de quadrinhos, ou Era de Ouro, as modificações ocorridas na sociedade e na vida das mulheres desse período.

Como corpus de pesquisa, utilizaremos três personagens femininas de diferentes quadrinhos: Blondie e Dale Arden, da década de 30 e a Mulher Gato, da década de 40. Blondie é uma *strip girl*, personagem de uma tira familiar, enquanto as outras duas pertencem às tiras de aventuras. Assim, é possível estabelecer as modificações ocorridas entre diferentes décadas, e analisar as diferenças e semelhanças entre personagens femininas de diferentes gêneros de quadrinhos.

Como aporte teórico foram utilizados os trabalhos de Selma Regina Oliveira (2007) no que se refere à reflexão sobre a construção do feminino dentro das Histórias em Quadrinhos e seu contexto histórico, trazendo uma análise de diversas personagens dos quadrinhos norte-americanos entre os anos 1895-1990, e de Daiany Dantas (2006) que defende a inserção de mulheres cartunistas no cenário das HQs, levantando questionamentos sobre representação, estereótipos e feminismo. No que se refere aos estudos de gênero, Simone de Beauvoir (1960) refletindo sobre a construção social do feminino e expectativas sobre comportamento, corpo e vida da mulher.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Indústria Cultural

Como toda forma de arte, as Histórias em Quadrinhos (HQs) estão imersas em seu contexto histórico e social. Não são produtos isolados e isentos de ideologias e influências, mas fazem parte do molde de determinado momento político. Com a propagação ideológica e política através dos quadrinhos, a discussão existente é: como a indústria cultural manipula a arte?

Em 1930, a Escola de Frankfurt⁴ começa esse tipo de análise, e se aprofunda na economia política dos meios de comunicação, analisando os efeitos sociais e ideológicos da cultura e das comunicações de massa (PREIS, 2002). A partir desses estudos surge o conceito “indústria cultural”, difundido por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, pela primeira vez, no livro *Dialética do Esclarecimento*, publicado em 1947.

Para Moya (1972), “os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de contato entre os homens de nosso século” (p. 23). Para ele, mesmo momentos grandiosos da história da humanidade, como a ida do homem à Lua, já foram prefiguradas pelos quadrinhos, assim como a Terra azul nas *sunday strips* coloridas.

Dessa forma, os quadrinhos não representam apenas uma distração infantil, como são erroneamente vistos, mas formam uma mídia forte e capaz de incentivar toda uma população, mudando formas comportamentais, moda, gírias e valores sociais. Traçaremos um breve percurso histórico para entender a importância das HQs na sociedade e como meio de comunicação.

2.1.1. Uma introdução às Histórias em Quadrinhos

O homem se expressa por imagens. Se voltarmos para as primeiras expressões artísticas, encontramos as pinturas das cavernas, que testemunham a vida dos homens daquele período e servem como registros importantes para análise e estudo de rituais antigos, como caça e dança, gravando e deixando a sua marca para o futuro (PREIS, 2002). Os hieróglifos já eram a mistura de letras com desenhos, fazendo charges ou *cartoons* que uniam cabeças de animais em corpos de homens e mulheres (MOYA, 1972). Outro exemplo é a utilização de

⁴ Grupo de intelectuais que na primeira metade do século XX produzia um pensamento conhecido como Teoria Crítica. Dentre eles temos Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse e Walter Benjamin.

imagens para cunho religioso, suprimindo a necessidade de propagação de mensagens, principalmente de ideologia cristã, para muitos fiéis, alguns dos quais analfabetos, fazendo com que as imagens sequenciais marcassem um longo período da história das artes (HISTÓRIA GERAL DA ARTE, 1995). Isso ocorre nas gravuras da Paixão de Cristo que, feitas em sequência e fixadas em muitas igrejas, já caracterizavam o modelo e significado de Histórias em Quadrinhos: “série de desenhos que representa uma história ou uma situação, geralmente dividida em retângulos sequenciais” (PRIBERAM, 2013).

Figura 1: Albrecht Dürer - Paixão de Cristo. Série de gravuras sequenciais feitas entre 1501 e 1512.



Fonte: Adaptado pela autora (2017)⁵

Há muita divergência entre estudiosos e pesquisadores de quadrinhos sobre o seu nascimento. Mas a descoberta da impressão, por Gutemberg, foi o grande início dos quadrinhos mais semelhantes aos que conhecemos hoje, já que os livros passaram divulgar a escrita juntamente aos quadros ilustrados (MOYA, 1972). Os folhetins ilustrados faziam cada vez mais sucesso e passavam a ser distribuídos regularmente com romances, notícias e crimes.

⁵ Metropolitan Museum of Art (2002). Disponível em: <https://www.metmuseum.org/toah/hd/durr/hd_durr.htm>. Acesso em 10 nov 2017.

Segundo Moya:

O ilustrador inglês William Hogarth retratou sua época política com grande minúcia de costumes, em crítica violenta. Charles Dickens, o escritor mais popular de sua época, editou os *Pickwick Papers*. Pellerin publicou *Images d'Épinal* ilustrados por Caran d'Ache e Benjamin Rabier. Töpffer, pintor suíço, realiza em imagens *Les Amours de Mounsier Vieux-bois*, endereçado aos adultos. Em 1845, Hoffmann publica *Struwwelpeter*, um menino distraído e desobediente. Também na Alemanha, em 1865, o pintor Wilhelm Busch cria os primeiros personagens célebres das ilustrações em continuação: a obra prima *Max und Moritz* (MOYA, 1972, p. 35).

Os jornais e revistas, tais como *Punch* (1841), publicavam caricaturas que faziam comentários de noticiários e de pessoas populares na sociedade. Essas caricaturas passaram a ser conhecidas como “cartuns” (ROBB, 2017). Segundo Robb, na Alemanha de 1865, Busch desenvolve suas primeiras tiras em quadrinhos, *Max und Moritz*. Já nos Estados Unidos foi travada uma guerra entre os jornais de Joseph Pulitzer, *New York World*, e *New York Journal*, de Randolph Hearst. Os dois jornais usavam as trilhas em quadrinhos para atrair leitores, já que os editores perceberam a preferência do público para textos com imagens (MOYA, 1972).

Pulitzer lança, em 1895, *The Yellow Kid* (O Menino Amarelo, em português), um personagem de Felton Outcault que acompanha a vida de um garoto em Hogan's Alley, sempre vestindo uma camisola amarela. Outcault inova ao usar texto de fala para indicar diálogos diretos dos personagens. A expressão de “revista em quadrinhos” foi usada para descrever o suplemento “McFadden's Row of Flats” de Outcault, no *New York Journal* (ROBB, 2017).

Max und Moritz, de Busch, foram a inspiração direta para Rudolph Dirks criar, em 1897, *Os sobrinhos do capitão*, tira sobre garotos rebeldes publicada pelo *New York Journal*, de Hearst. Dirks faz uso dos balões de fala e introduz os “balões de pensamento”, indicados por um caminho de bolhas interrompidas até o balão das palavras (ROBB, 2017).

Essa disputa entre jornais foi o pontapé inicial para as histórias em quadrinhos. A guerra entre Pulitzer e Hearst determinou o desenvolvimento das tiras de quadrinhos populares, o boom da imprensa americana, uma nova visão da demanda do público, que tinha um apelo muito maior pelos textos com imagens, e a possibilidade de lançar jornais coloridos aos domingos.

Segundo Moya (1972), quando o *World* instalou a imprensa em cores, em 1893, Benjamin Ben-day, técnico do jornal, testou a cor amarela na camisola do personagem de Outcault. Nesse momento “nasciam duas coisas importantes: os **comics** como concebemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo “jornalismo amarelo” para designar a

imprensa sensacionalista, em busca do sucesso fácil com o grande público” (MOYA, 1972, p. 36). Em 1896, transfere-se O Menino Amarelo do *World* de Pulitzer para o *New York Journal* de Hearst, o que abre caminho para a formação dos sindicatos (em inglês, Syndicates), para distribuir os *comics* no mundo todo.

No Brasil, antes dos renomados pioneiros das tiras em quadrinhos, Angelo Agostini (Itália, 1843 – 1910) já produzia aventuras com desenhos realistas, mesmo que as tradições de tiras pelo mundo ainda estivessem no estilo caricunescos. Histórias semelhantes às criadas por ele, como *Zé Caipora*, só surgiram por volta de 1920, na Inglaterra. Por falta de informação e divulgação, as obras de Agostini não são estudadas e nem citadas na literatura especializada (CARDOSO, 2013).

Figura 2 - Nhô Quim, Capítulo I

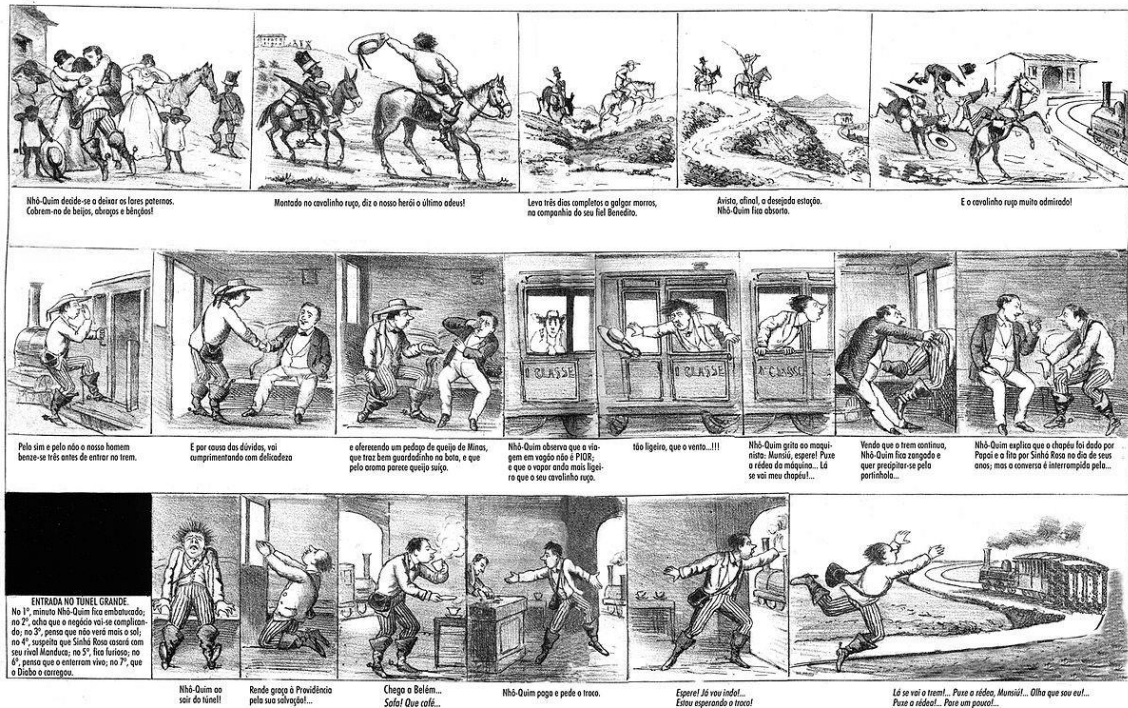
**As Aventuras de "Nhô-Quim",
ou impressões de uma viagem à corte**

Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos
(De Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único de gente rica porém honrada, enamorara-se de Sinhá Rosa, moço virtuosa, mas que... de louço nem um pires. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é asneira; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na roça), resolve dar-lhe um passeio à Corte para distraí-lo.

Capítulo I



www.quadrinhos.com

PS. O texto original é manuscrito. Estes foram digitados pela melhor letra.

Fonte: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013

Em 1869, Angelo Agostini lança, no Brasil, *As Aventuras de Nhô-Quim*, ou *Impressões de uma viagem à Corte*, um ensaio para a sua obra-prima – *As Aventuras de Zé Caipora* (1883). *As Aventuras de Nhô-Quim* foi a primeira história brasileira em quadrinhos e

uma das primeiras em âmbito mundial (CARDOSO, 2013). Para Cardoso, a apresentação do Menino Amarelo como primeiro personagem da história em quadrinhos é errônea, já que Angelo Agostini é o avô das tiras de aventura, precursor da temática e criou, com Zé Caipora, o primeiro herói brasileiro e universal do gênero.

A penetração de quadrinhos estrangeiros no país, principalmente americanos, é apresentada através da publicação do *Suplemento Juvenil*, em 1934, por Adolfo Aizen, que marca o primeiro contato do público brasileiro com personagens como Flash Gordon, Madrake e outros (CIRNE, 1990, p. 23). A publicação do *Suplemento Juvenil* dá início a esse segmento do mercado editorial no Brasil, e enseja o surgimento de jornalistas e empresários da área, como Roberto Marinho, que publica *O Globo Juvenil* em resposta ao *Suplemento Juvenil* (GOMES, 2008).

Em 1939, há o lançamento da revista *O Gibi*, que se torna sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil. A partir dos anos de 1950 e 1960, os quadrinhos infantis passam a predominar, principalmente após o lançamento de *O Pererê*, de Ziraldo e a *Turma da Mônica*, de Maurício de Souza (GOMES, 2008).

2.1.2 *Comic books* e a cultura de massa

O consumo é um fenômeno que atravessa a experiência contemporânea e possui uma óbvia presença – tanto ideológica quanto prática – no mundo em que vivemos. Ele faz parte do cotidiano e assume lugar primordial nas estruturas de valores e práticas que regulam relações sociais, que constroem identidades e que definem mapas culturais (ROCHA, 2005, p. 123). A Segunda Revolução Industrial no século XIX altera, em uma sociedade industrial ou pós-moderna, não só o consumo, mas também as regras nas artes e ramos culturais, que passam a servir a um mercado capitalista, baseados na ideia e prática do consumo de produtos com fabricação em série.

Nesse contexto passa-se a vivenciar a comunicação de massa e a indústria cultural. Uma das primeiras formas de comunicação de massa mediadas por um veículo é o jornal diário, berço dos quadrinhos (FADUL, 1994). O jornal diário marca o surgimento e propagação da caricatura, fotografia e, mais adiante, o cinema, que se inicia no século XIX, mas se desenvolve a partir do século XX. Assiste-se, então, o surgimento de novas formas de comunicação e de arte.

É nesse ambiente que os *comics*⁶ são incorporados aos canais de informação. A partir da evolução dos meios de comunicação e a expressão gráfica e visual, inicia-se o avanço da tecnologia e dos meios de impressão, viabilizando o desenvolvimento das Histórias em Quadrinhos nos meios de comunicação em massa (GUERRA, 2011). Como as Histórias em Quadrinhos, produtos de uma sociedade marcada por esse processo industrial, conseguem unir, ao mesmo tempo, palavra e imagem, elas têm grande apelo e conseguem significativa adesão do público.

Quando Mac Luhan, em *Understanding Media*⁷, lança a ideia de que o meio é a mensagem, *id est*, a forma é o conteúdo, apresenta que o meio utilizado já representa a sua finalidade. Para Moya (1972), um marco disso é o final da Copa do Mundo de 70, no México, que atingiu simultaneamente meio bilhão de pessoas. O autor acredita que foi a TV, como veículo, que conseguiu isso, e não apenas o conteúdo em si.

Para Romano Calisi (1965), a comunicação de massa gera dicotomia entre urbano e rural, principalmente após a ruptura com a sociedade medieval, e uma certa evolução histórico-social, que é o principal agente para a urbanização da cultura nacional. “A cultura de massa assume a hereditariedade da cultura popular tradicional (o folclore). As classes subalternas procuram nesta aquilo que a cultura de elite mostra não saber oferecer mais” (GRAMSCI apud MOYA, 1972).

É onde existe, então, a ligação com os *comics*. Álvaro de Moya (1972) assume que a comunicação de massa, a imprensa, a televisão, os meios gráficos e de comunicação tornam o mundo uma aldeia, novamente:

O Pato Donald, assim escrito, neste livro é uma coisa. Escrito em japonês, hieróglifo, ídiche, inglês, italiano, francês é algo diferente em cada lugar do mundo, mas a simples visão de sua figuração gráfica, quebra tudo e transforma o mundo todo numa aldeia só. (MOYA, 1972, p. 95)

É por causa desse alcance da imagem e da sua universalidade que é possível a compreensão entre culturas, idades e épocas diferentes. A imagem é a vontade de comunicar algo aos semelhantes, que cria relações entre indivíduo e coletivo. Tudo o que une os homens, o amor, a felicidade, a paz, a TV, o quadrinho, o cinema, a música e tudo, enfim, capaz de unir as pessoas pode ser visto como um meio de comunicação.

⁶ Expressão originada do inglês e servia, originalmente, como referência às histórias em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos. O nome surge por causa do caráter mais humorístico dos quadrinhos em sua fase inicial.

⁷ Em português *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*, 1964.

Figura 3 - Pato Donald (Donald Duck) de Walt Disney.



Fonte: Daily News and Analysis (2015)⁸

Com todo o contexto de avanço tecnológico e a relação dos quadrinhos com os jornais, as imagens passam a ter uma demanda maior nas páginas desse meio, que necessita de informações rápidas e fáceis para atrair o público, fazendo com que a diversificação dos conteúdos se ampliasse ainda mais. O público necessitava de uma participação mais ativa e presente nos acontecimentos, o que favorecia, antes dos quadrinhos, as notícias acompanhadas de ilustrações, que serviam como suporte para a descrição abstrata dos fatos.

Nesse sentido é que se cria a caricatura, que demonstrava a posição política do jornal e faz críticas às personalidades da época, principalmente com conotações negativas. Com uma função crítica, mas menos imediatista, surgem os *cartoons*, que falam sobre costumes e temas da sociedade vigente, sendo um desenho acompanhado de um texto.

2.2. Mulheres nos quadrinhos

2.2.1. A representação da mulher

A pintura tem tomado tempo de artistas durante toda a evolução humana. Suas representações estéticas e sua capacidade de desdobramento nas mais diversas formas e nos

⁸ DNA, 2015. Disponível em: <<http://www.dnaindia.com/entertainment/report-10-things-you-need-to-know-about-birthday-boy-donald-duck-2093877>> Acesso em 6 abril 2017.

mais variados assuntos transformam a pintura em um relato extensivo da civilização e cultura de uma época, registrando assuntos cotidianos, religião, educação, questões de gênero, etc.

Partindo das representações na Idade Média, em que a pintura, dentro de sua construção discursiva, era usada como doutrinação cristã, as mulheres eram reproduzidas dentro do imaginário bíblico e mostradas a partir dicotomia entre bem e mal (PRATAS, 2009).

Segundo Glória Pratas (2009.), era dever do homem o cuidado com o comportamento feminino. A função da mulher na sociedade era corresponder às expectativas masculinas, já que o poder patriarcal mantinha a mulher retida ao papel que é imposto às damas: ser cuidadora do lar e boa mãe. Em um determinado período artístico, a mulher ficou limitada a ser identificada como Eva, a mulher na família; Maria, a mulher no claustro e a Amazona, mulher viril, guerreira, assexuada, como Joana D'Arc (PRATAS, op. cit., p. 121).

Diferente do papel social, que mantinha a mulher na invisibilidade e sem status, sempre houve necessidade de representá-la no âmbito artístico. “Em todas as sociedades dos tempos modernos, há sempre algo da idealização “romântica” na figura da mulher, como um arquétipo do que se imagina, almeja, circunscreve, localiza, confina, maravilha ou santifica” (COSTA, 2002, p. 12).

Para compreender essa transição da mulher real para a mulher figurada, tanto na pintura, quanto nas histórias em quadrinhos, é preciso lembrar que o feminino é uma construção social baseada nas convenções de gênero. Ao tentarmos diferenciar e comparar o gênero feminino com o gênero masculino, é necessário levar em conta a interiorização histórica das expectativas culturais em relação às mulheres e aos homens (RIBEIRO, 2005), que acontecem de maneira diferente dentro do âmbito social e sustentam a discussão da diferença entre sexo e gênero. Tal discussão se baseia em, resumidamente, sexo significar nascer homem ou mulher, do ponto de vista biológico, e gênero ser uma construção social, com conceitos culturais que são semeados durante toda a vida do indivíduo na sociedade:

Todo ser humano do sexo feminino não é, portanto, necessariamente mulher; cumpre-lhe participar dessa realidade misteriosa e ameaçada que é a feminilidade. Será esta secretada pelos ovários? Ou estará congelada no fundo de um céu platônico? E bastará uma saia fru-fru para fazê-la descer à Terra? Embora certas mulheres se esforcem por encarná-lo, o modelo nunca foi registrado. (BEAUVOIR, 2009, p. 16)

Um traço comum entre as mais diversas percepções da mulher no campo cultural é relacionar a mulher à natureza e o homem à cultura (SENNA, 2006). Essa condição coloca a mulher, desde tempos imemoriais, em uma posição de inferioridade em relação aos homens,

já que se pensa na cultura como dominante à natureza, moldando-a de acordo com sua vontade. A mulher, então, é geradora de vida e de nutrientes e o homem é dono de criatividade e gerador de tecnologias e evolução. Essa associação com a função natural cria uma expectativa social de que a mulher viverá em um contexto familiar, priorizando a ligação com o lar e os filhos, e naturaliza a ocupação feminina de cargos inferiores, padronização comportamental e várias limitações sociais.

A arte, portanto, sempre foi importante para representar a sociedade vigente, além de perpetuar estereótipos e padrões de gênero. Entretanto, com a evolução de tecnologias e o avanço industrial, a comunicação passa a ter uma função importantíssima para a propagação de padrões estéticos e comportamentais.

2.2.2. Mulher entre guerras

Na primeira metade do século XX, o período entre guerras gerou mudanças em estruturas políticas, econômicas e sociais em todo o mundo. Colonialismo de potências europeias, grande avanço do capitalismo, exploração da classe trabalhadora e a repercussão da grande crise econômica de 1929 foram pontos evidentes desse período (SALTON, 2013). Para Eric Hobsbawm, o período da história mundial que compreende os anos entre a Primeira Guerra Mundial (1914) e o término da Segunda Guerra Mundial é identificada como A Era da Catástrofe, sendo uma época marcada pela falência de empresas capitalistas, desemprego e fome:

Uma crise econômica mundial de profundidade sem precedentes pôs de joelhos até mesmo as economias capitalistas mais fortes e pareceu reverter a criação de uma economia mundial única, feito bastante notável do capitalismo liberal do século XIX [...]. De muitas maneiras, esse é um momento de paradoxo histórico nas relações entre capitalismo e comunismo, que na maior parte do século – com exceção do breve período de antifascismo – ocuparam posições de antagonismo inconciliável. (HOBSBAWM, 2012, p. 16)

Se a Primeira Guerra assolava a economia ocidental, a Segunda Guerra Mundial devastava de maneira ainda mais cruel os países envolvidos direta ou indiretamente com o conflito (BATISTA, 2007). Quando os Estados Unidos entram, oficialmente, na Segunda Guerra, modificam-se os procedimentos necessários para manter a economia ativa, inserindo a mulher na nova organização de produção (CAIXETA, 2012).

A demanda pelo trabalho feminino é fortemente expandida em momentos de crise ou guerra devido à ausência de figuras masculinas, sendo a força de trabalho feminina descartada

logo após a reestruturação e a mulher mandada de volta ao seu lugar de origem - nas atividades domésticas, de cuidado e de reprodução (SILVA, 2018). O total de mulheres inseridas no mercado de trabalho norte-americano cresceu de 24,3% em 1940, para 32,9% em 1944, um ano antes do fim dos confrontos⁹.

Percebendo como a força de trabalho feminina passou a ser reivindicada nesse momento de tensão e dificuldade econômica, o homem começou a ser educado a “aceitar” a saída da mulher do lar e apenas da ocupação de dona de casa para ajudar a economia do país, já que as mulheres trabalhavam como operárias em fábricas e indústrias bélicas, defendendo o *American Way of Life*, honrando os soldados que estavam lutando pela pátria (CAIXETA, 2012, p. 12).

A partir do momento que em a mulher ocupa o lugar do homem, que sai para defender a pátria nos campos de batalha, há uma alteração na maneira como essas mulheres se identificam e se posicionam no mundo, além, claro, da reação social de um prelúdio da emancipação feminina.

Através dos meios de comunicação de massa, uma intensa propaganda ideológica foi patrocinada pelo Estado na tentativa de encorajar as mulheres a se dividirem entre seu lar e o emprego. Revistas femininas, cartazes e em menor escala as histórias em quadrinho, especialmente a Mulher-Maravilha mostravam mulheres fortes e decididas, estereotipando força e poder como qualidade dos homens. (ibid, p. 10).

Após a Segunda Guerra, o movimento conservador toma conta da sociedade americana, propagando a volta dos valores cristãos e o espírito empreendedor. Esses ideais têm, resumidamente, os seguintes resultados: o espírito empreendedor faz com que o homem volte para o trabalho que havia sido ocupado pelas mulheres, e as mulheres voltam para casa, já que devem seguir os padrões de feminilidade do cristianismo (OLIVEIRA, 2007).

Com o avanço de novas tecnologias, o trabalho doméstico passa a ser facilitado e “prazeroso”. Dessa maneira, há muito mais tempo para as mulheres se embelezarem e cuidarem de seus maridos. A mulher dos anos 50 deveria estar sempre bela, era burguesa, moralista e defensora do casamento e família, mantendo uma visão rígida sobre sexualidade, trabalho feminino e opiniões baseadas em uma educação judaico-cristã (BATISTA, 2007).

O papel da mulher passa a ser constituído de maneira inflexível, assim como o papel do homem. Para Sérgio Silva (2000), a Revolução Francesa, a Revolução Industrial e as guerras mundiais que se sucederam trouxeram uma desordem no papel do homem burguês e

⁹ Cf. PIDGEON, Mary Elizabeth. Changes in women's employment during the war. US Government Printing 40 Office, 1944. p. 2

fizeram com que a masculinidade e uma virilidade hegemônica comum a todos os homens se consolidasse. A preocupação com uma possível feminilização do homem fez com que houvesse um investimento na construção de uma série de papéis e traços representativos da condição masculina, para impor uma semelhança com homem vitoriano, em contraste com o seu oposto, a mulher, e mais acentuadamente, a seu inverso, o homossexual (SILVA, 2000, p. 11).

2.2.3. Ouro e crise

Assim como não existe leitura neutra, os quadrinhos não estão isentos de carga ideológica. Durante a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos atingem o seu apogeu. As editoras americanas se apropriam da grande popularidade dos *comic books* e instalam no país uma “noção total de união em torno de ideais americanos, que transformavam todo tipo de participação civil em um ato em colaboração com a guerra” (MARCONDES, 2011). Na década de 1940, depois que os Estados Unidos declaram a guerra, mais de 30 milhões de HQs foram vendidas todos os meses em território americano, e a cada 4 revistas enviadas às tropas americanas, uma era de histórias em quadrinhos (WRIGHT, 2003, p. 31 apud MARCONDES, 2011).

Nesse contexto se percebe que os quadrinhos funcionam como mídia e produto da industrial cultural, trazem diversão, entretenimento, lucro e, claramente, influência ideológica. Os *comics* começam a ser acusados de “propaganda ideológica” e tem como alvo o personagem Capitão América, um super-soldado que veste a bandeira dos Estados Unidos:

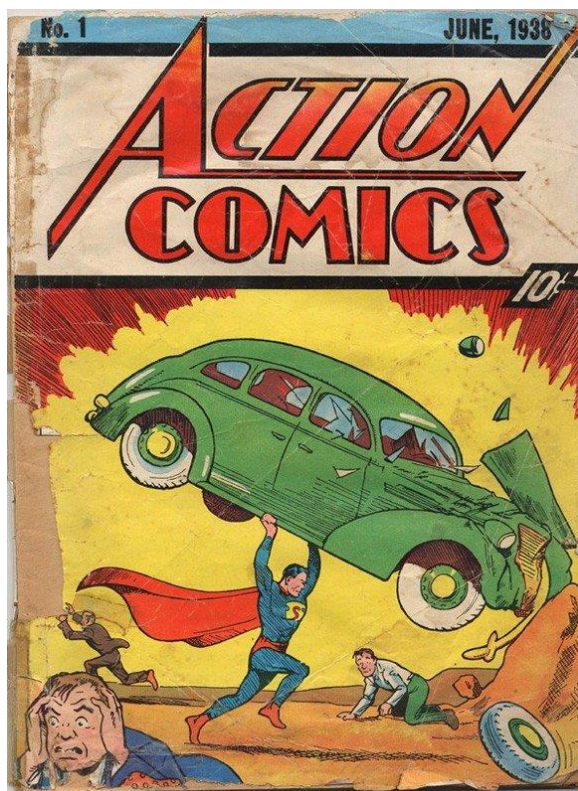
O Capitão seria a síntese da ideologia militarista norte-americana: um herói intervencionista, que toma a justiça pelas próprias mãos, contra governos estrangeiros que representariam "o mal", justamente por seguirem outro modo de vida que não o norte-americano. A única arma usada pelo Capitão - um escudo - representaria a ideia de que os EUA só atacam para se defender; o fato do Capitão agir de forma independente - do governo ou de instituições - faz parte da ideologia liberal capitalista da "livre iniciativa", onde pessoas vestem uniformes e saem caçando criminosos (no caso do Capitão, espões e agentes terroristas) por sua própria conta”. (SOUZA, 2003 apud SANTOS, 2008)

Eventualmente, os quadrinistas começaram a criar narrativas contínuas, que atraíam mais leitores para acompanharem suas histórias. É nesse contexto que as tiras de aventura começam a entrar no mercado dos *comics* e se inicia uma fase importante para os quadrinhos: a Golden Age, ou Era de Ouro. Segundo Goida e Kleinert (2014), a era de ouro foi um

período fecundo para a criação de novos personagens e novos gêneros, como as tiras de aventura, aviação, detetives e outros.

Nessa época, portanto, surgem os heróis e super-heróis, marcados pela crise de 1929, os turbulentos anos 30 e a emergência da Segunda Guerra Mundial (Viana, 2005). A Era de Ouro é marcada pela necessidade de um ícone de força e resistência. Como o Superman, que surge em 1938, alguns anos após a quebra da bolsa de Nova York, tornando-se um símbolo de esperança para o povo que ainda sofria os efeitos da crise, bem como de combate para a ideia de Super-Homem disseminada pela Alemanha nazista (SILVA, 2011, p. 2).

Figura 4 - Super-Homem, capa da “*Actions Comics #1*”



Fonte: Joe Shuster. Comics Alliance, Andy Khouri (2011) ¹⁰

De maneira geral, a Era de Ouro, período compreendido de 1930 ao fim dos anos 40, foi o apogeu dos quadrinhos norte-americanos e se divide basicamente em duas fases: aventura e super-heróis (OLIVEIRA, 2007). Tais estilos de quadrinhos eram voltados, quase exclusivamente, para um público infantil e/ou masculino. As mulheres são representadas com maior protagonismo nas histórias familiares, já que os Syndicates estabelecem que as “*family*

¹⁰ KHOURI, Andy. Comics Alliance, 2011. Disponível em < <http://comicsalliance.com/nicolas-cage-stolen-action-comics/>>. Acesso em 21 set. 2017.

strips” deveriam ser mais exploradas pelos autores, para não deixar o segmento de público feminino sem um gênero que lhe fosse adequado.

As tiras familiares tinham alguns pontos em comum: a base era a família tradicional burguesa, em que o casamento é um símbolo de realização social e status para a mulher. Um sucesso desse gênero é a história de *Blondie*, criada em 1930 por Chic Young, narrando o cotidiano de um casal de classe média. O modelo de esposa concebido na história de Blondie representa as necessidades que emergem da crise econômica de 1930. Para Oliveira (2007), tal crise “pede” uma mulher que deseja disponibilizar o tempo para tarefas domésticas para expandi-lo como mão-de-obra reserva, periodicamente sendo expulsa do mercado de trabalho para ocupar cargos inferiores.

Figura 5 – The First Blondie Daily Strip Original September 8, 1930



Fonte: Comic Art Fans (2006)¹¹

De maneira geral, as mulheres representadas nos quadrinhos seguiam muito os paradigmas de beleza das divas do cinema. A mulher adulta possuía, quase sempre, os atributos compatíveis com o “feminino” (DANTAS, 2006). O quadrinho reforça, assim como as outras mídias, os pressupostos de feminilidade e masculinidade, deixando claro o antagonismo de seus conteúdos. Para Dantas (2006, p. 47), a incompatibilidade física entre os casais ficava evidente: os homens sendo grotescos e caricatos e as mulheres seguindo os padrões dos catálogos *pin ups*. A representação do corpo da mulher é marcada pelo fetiche, coisificando as mulheres e tirando suas qualidades como seres humanos, transformando-as em produtos de massa.

As mulheres dos quadrinhos estavam significando para o outro. Elas se destinavam ao mercado hegemônico no tocante ao consumo, o público juvenil masculino (e suas fantasias) e ao próprio sistema produtor de *comics*, dominado quase totalmente pelos homens (ibid, p. 48).

¹¹ Cf. Comic Art Fans – Galleries & Marketplace, 2006. Disponível em <<http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=163164>>. Acesso em 27 set. 2017.

Figura 6 – Blondie e Dagwood, de Chic Young.



Fonte: Álvaro de Moya. In DANTAS (2006)

Os primeiros anos de Blondie, como *girl strip*, contavam a história de namoro entre a protagonista e Dagwood Bumstead. As tiras saíam diariamente nos jornais, e começaram a publicação no dia 8 de setembro de 1930. Nos dois anos iniciais da história, Dagwood luta para conseguir o consentimento para seu casamento com Blondie, uma mulher linda, mas não muito inteligente, e que não é uma herdeira, o que suscita a oposição dos pais dele. Herdeiro de milhões gerados pela empresa da família, Dagwood faz uma greve de fome para desgastar a resistência dos pais.

A greve de fome de Dagwood atraiu uma pressão considerável na época, o que estimulou a circulação da tirinha. Começando em 3 de janeiro de 1933, a greve dura até o dia 30 de janeiro, em um total de 28 dias, 7 horas e 22 segundos¹² de acordo com a contagem anexada diariamente às tiras.

O conflito se desenlaça quando os pais declaram que se Dagwood casasse com Blondie, seria deserddado, e é nesse momento que a história de Blondie ganha forças com seus leitores: o casal fica praticamente sem dinheiro. Esse fato marca a guinada para a história de Blondie, exigindo que Dagwood arrumasse um emprego e vivesse uma vida de trabalhador que busca se reerguer, fato que passa a refletir o cotidiano de uma sociedade que estava devastada pela crise econômica.

Blondie emerge como uma tira familiar, principalmente pelo casamento bem estabelecido e o nascimento dos filhos das personagens – o primeiro filho em 1934, e a filha em 1941. Antes do casamento, em publicações de dezembro de 1931, Chic Young retrata o

¹² HARVEY, R. C. Chic's Blondie. 2012. Disponível em <<http://www.tcj.com/chics-blondie>>. Acesso em 27 set 2017.

senso comum que envolve o casamento: para o homem é um sacrifício e para a mulher é uma ascensão social. Em Blondie, o marido sofre uma vitimização, sendo penalizado pelo pai que o deserda e sofrendo um imediato rebaixamento de sua condição social (OLIVEIRA, 2007). Como dito, nada poderia gerar mais empatia do que um homem que compartilha sua condição social com centenas de cidadãos que tiveram seu padrão de vida alterado pela crise.

Porém, o que acontece em Blondie é o apagamento da protagonista. Blondie dá nome à história, mas o enredo é constituído em cima da dignidade de Dagwood. Blondie cuida do marido, da casa, da família e Dagwood enche a história de palhaçadas cotidianas: sanduíches feitos com alimentos incompatíveis, ônibus quase perdido, o carteiro, o chefe mal-humorado, banhos e sonhos interrompidos. Toda a história é criada em torno do que Dagwood pode ser.

Figura 7 – Blondie, 16 de dezembro de 1931.



Fonte: Library of Congress. Sara W. Duke (2000) ¹³

Dagwood é um personagem que diverte o público nas tirinhas, mas não é o único. Chic Young torna todos os homens de Blondie engraçados e todas as jovens mulheres –

¹³ Cf. Library Of Congress, 2000. Disponível em <<https://www.loc.gov/loc/lcib/0006/blondie1.html>>. Acesso em 27 set. 2017.

apenas as jovens – em lindas damas (ROBBINS, 2002). Blondie, que inicialmente incorporou as modificações sociais da posição da mulher na sociedade norte-americana e mantinha um trabalho fora de casa, passa a ser, após o casamento, a representação da mulher que amplia a sua carga de trabalho para ser dona de casa.

Como analisa Boff (2014, p. 75), a personagem de Blondie passa a ser desenhada com um dos símbolos da dona de casa, o avental, vivendo aventuras para manter seu marido tranquilo e relaxado. Para a autora, a inserção de personagens como Blondie em narrativas no âmbito do humor demonstra o posicionamento social em relação às mulheres que voltam para o lar. Quando a mulher passa a exercer autoridade em casa, o riso é uma tentativa de correção para esse comportamento, uma tentativa de adequação ao que é socialmente esperado. “Nessa lógica, rir do matriarcado pode significar dizer que ele é indesejável, que deve ser corrigido” (ibid, p. 76):

Assim é Blondie: esposa de Dagwood, mãe de Alexander e Cookie, com ares de menina, trabalhadora que, alegremente, se entrega às tarefas domésticas e ao seu emprego de corretora de imóveis. É, em suma, a mulher de que as instituições necessitam: dinâmica, discreta, afetuosa, esposa, mãe e menina. (OLIVEIRA, 2007, p. 45)

Figura 8 – Blondie Comics, n. 9-11.



Fonte: Old Comics World (2012) ¹⁴

¹⁴ Cf. Old Comics World, 2012. Disponível em <<http://oldcomicsworld.blogspot.com.br/2012/01/blondie-comics-09-15-1948-49-david.html>> Acesso em 24 set. 2017.

Figura 9 – Blondie, 1956.



Fonte: Nade D. Sanders (2016) ¹⁵

Blondie, de maneira geral, passa a viver um modelo de vida tipicamente norte-americano após o casamento. Seu lar está equipado de eletrodomésticos e ela é o elemento de estabilidade para dar suporte às travessuras dos filhos e do marido, se posicionando no papel de mãe que é esperado da mulher. Dagwood é um fracasso nas tarefas domésticas, na cozinha e vive sempre atrapalhado, necessitando de ajuda em qualquer situação doméstica e tomando grande parte da história para viver suas aventuras e peripécias.

Figura 10 – Blondie, 7 de Setembro de 1980.



Fonte: The Comics Journal (2012) ¹⁶

¹⁵ Cf. Nate D. Sanders: Auctions – Fine Autographs & Memorabilia, 2016. Disponível em: <http://natedsanders.com/2_chic_young_hand_drawn__blondie__comic_strips_f-lot42794.aspx> Acesso em 27 set 2017.

¹⁶ HARVEY, R. C. Chic's Blondie. The Comics Journal, 2012. Disponível em <<http://www.tcj.com/chics-blondie/>>. Acesso em 27 set 2017.

2.2.4. Feminino, sensualidade e submissão

Ainda na década de trinta, surge outro tipo de representação feminina nos quadrinhos: as eternas namoradas. Essas personagens são mulheres que se relacionam com um herói e passam a viver à sombra de suas aventuras e de sua proteção. Para Lucchetti (2000, p. 127), as namoradas serviam como *leitmotiv*¹⁷ das histórias, já que sempre necessitavam da intervenção de seus amados para se verem livres dos vilões e dos perigos em que se metiam:

Eva não foi criada para si, mas para ser companhia de Adão. Maria, mãe e virgem santificada. Afrodite, deusa fútil da beleza e do amor. A Pequena Sereia, que renunciou a seu reino pelo amor devotado a um mortal. A Bela Adormecida, cuja libertação dependeu do beijo de um príncipe. São inúmeras as histórias, mas todas parecem terminar da mesma forma: a tutela masculina. (OLIVEIRA, 2007, p. 62).

Diferente do que acontece na *family strip*, como é o caso de Blondie, os quadrinhos dos super-heróis visam a independência para o personagem masculino, que precisa ser livre para viver suas aventuras e cumprir suas missões. “Um homem casado deve abdicar de seu espírito aventureiro e ater-se ao trabalho, ao sustento da casa e dos filhos, ou seja, homens casados pertencem a uma família” (OLIVEIRA, loc. cit.). É por isso que as mocinhas, sejam noivas, namoradas, irmãs, sempre são apenas companheiras de aventura, podendo ter alguma profissão, mas sendo sempre lindas, indefesas, gentis e sem muita utilidade.

A mocinha serve como um ponto de contraste para valorizar a virilidade do herói e gera uma relação de dependência que pode corresponder à uma relação de obediência da mulher para o homem. Além disso, a mocinha é marcada por um padrão de feminilidade associado à representação do corpo feminino com muitas curvas - seios, cintura e nádegas. São lindas, voluptuosas, mas virgens, já que são frágeis e infantilizadas. “Meninos deveriam aprender que características eram desejáveis em uma mulher; portanto, as protagonistas de suas histórias favoritas teriam de ser belas e, ao mesmo tempo, doces e frágeis” (ibid, p. 64).

Em 1934, Alex Raymond cria Flash Gordon, um quadrinho de aventuras intergalácticas. Na história, o protagonista Flash Gordon está sempre acompanhado de sua namorada Dale Arden e o Dr. Hans Zarkov. Juntos, eles embarcam em um foguete para o Planeta Mongo, que é dominado pelo tirano Imperador Ming. As aventuras se passam nas lutas entre os rebeldes, liderados por Flash Gordon, contra as forças do império. Flash busca

¹⁷ Motivo condutor. Frase ou fórmula que surge com frequência numa obra literária, num discurso, etc.

libertar o povo, derrubar o governo opressor e precisa passar por monstros gigantes e exércitos alienígenas muito tecnológicos para cumprir seus objetivos¹⁸.

Dale Arden é um perfeito exemplo da eterna namorada. É incapaz de cometer qualquer ato indigno e está disposta a muitos sacrifícios para manter a integridade de Flash Gordon. Morena, curvilínea, sexy em seus trajes minúsculos e inapropriados para as aventuras que participava, se metia em confusões, também, por despertar cobiça em muitos adversários de Flash, até mesmo colocando o amado em perigo.

Muniz (2009) analisa algumas falas de Dale Arden, que demonstram a característica romântica da personagem, sua construção em função do herói e falas carregadas de muito sentimentalismo, exagero e submissão:

Exemplo 1 - Dale Arden: “Eu amo você Flash... Mais do que minha vida!” (Flash Gordon no reino das cavernas, p. 33)

Exemplo 2 - Dale Arden: “Zangada? Oh, Flash! Você é tudo o que tenho! É para você que vivo... E você bem sabe disso!” (Os Proscritos e o Tirano de Mongo, p. 18)

Exemplo 3 Dale Arden: “Aura, para salvar Flash eu faria tudo... TUDO!” (Flash Gordon nas florestas de Mongo, p.54)

Exemplo 4 - Dale Arden: “Quero voltar para ele... Ele não pode morrer sozinho! Se Flash morrer, quero morrer com ele!” (Flash Gordon no reino de gelo p. 23)

(Adaptado de MUNIZ, 2009, p. 59)

É possível perceber nos trechos destacados que a personagem se diminui pelo personagem masculino. O amor que Dale Arden sente e demonstra por ele a coloca sempre em segundo plano, tornando o herói, para ela, mais importante do que ela mesma, sendo capaz de dar a sua vida para não o ver sofrer ou morrer. “Ela é totalmente dependente desse amor e assim anula seus ideais e sonhos para viver o bem-estar do outro” (MUNIZ, 2009, p. 60).

Dale Arden cria alarde ao aparecer de minissaia nos quadrinhos, mesmo que em território extraterrestre. A peça de roupa se concretiza com a adaptação da história de Flash Gordon para o cinema e as séries de TV. Em 1936, Dale é interpretada por Jean Rogers e, em 1940, por Carol Hughes. Irene Champlin assume o papel de Dale Arden em 1954, para a série de televisão *Flash Gordon*¹⁹:

¹⁸ Submundo HQ, 2015. Disponível em < <http://submundo-hq.blogspot.com.br/2015/12/flash-gordon-nova-colecao-da-pixel-com.html>>. Acesso em 28 set. 2017.

¹⁹ Cf. FONSECA, Mariamma. Dale e a Minissaia. In: Lady's Comics – HQ não é só pro seu namorado. Disponível em < <http://ladyscomics.com.br/dale-e-a-minissaia>>. Acesso em 29 set. 2017.

Porém logo ganhou as formas que iriam celebrizá-la: os cabelos impecavelmente arrumados; o lindo rosto, no qual se sobressaem os imensos e expressivos olhos, o nariz de linhas suaves e os lábios carmesins; o corpo de simetria perfeita; e as longas e sinuosas pernas, que terminam num par de pés de tamanho ideal. Poucas mulheres dos quadrinhos têm sua altivez, sua classe, sua sensualidade, seu charme e seu porte. Mesmo nos momentos de intenso perigo, ela possui uma elegância e uma nobreza raras vezes encontradas em outras divas das histórias em quadrinhos. (LUCCHETTI, 2000, p. 129 – 130)

Além de representar a submissão, a obediência e a inferiorização da mulher em relação ao homem, Dale Arden marca uma mudança que ocorre nos padrões de beleza no início do século XX. Para Naomi Wolf (1992), há uma supervalorização da beleza feminina que ocorre depois da Revolução Industrial: o mito da beleza. Para a autora, o mito da beleza toma o controle social assim que as mulheres começam a se libertar da mística feminina da domesticidade. Wolf satiriza os padrões estéticos que passam a ser impostos às mulheres “A qualidade chamada “beleza” existe de forma objetiva e universal. As mulheres devem querer encarná-la, e os homens devem querer possuir mulheres que a encarnem. Encarnar a beleza é uma obrigação para as mulheres, não para os homens” (idem, p. 15).

No início do século XX, o corpo feminino passa a ter formas alongadas e “elegantes”. Uma ilusão de conquista de direitos faz com que as mulheres passem a valorizar e investir em seus corpos. Os editoriais de beleza dos anos 30 destacam mulheres com silhuetas esportivas, corpos sem gordura e magreza (FERREIRA, 2010, p. 190-191).

Figura 11 – Flash Gordon é capturado ao tentar salvar Dale Arden, 20 maio 1934.



Fonte: Alex Raymond. Flash Gordon – No Planeta Mongo (2015) ²⁰

O ideal de beleza física começou a ser infinitamente reproduzido por causa do advento da fotografia e do cinema. Na década de 1940 as atrizes de cinema passaram a ser referência, tornando-se extremamente sedutoras. No pós-guerra as formas com cinturas finas e bem

²⁰ RAYMOND, Alex. *Flash Gordon – No Planeta Mongo*. Pixel, 2015.

marcadas são enfatizadas, exigindo que as mulheres partissem para regimes e cuidados até então esquecidos no período da guerra (PINHEIRO e CASTRO JÚNIOR, 2015).

Figura 12 – Dale Arden



Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2008.²¹

No universo das HQs o corpo feminino passa a reproduzir tais signos desenvolvidos pelo cinema como “ditames da beleza” (DANTAS, 2006). Dale Arden foi concebida com características semelhantes às de Blondie, mas sua fama se dá em forma de sexualização do corpo feminino: os cabelos escuros sempre impecavelmente arrumados, mesmo durante aventuras, fugas e contratempos; “o lindo rosto [...]; o corpo de simetria perfeita; as longas e sinuosas pernas” (LUCCHETTI, 2000, p. 129-130).

Com a beleza imposta à mocinha e sempre ligada à submissão ao herói e à castidade, a domesticação dessa personagem bela e virgem foi a maneira encontrada pelo órgão regulador de HQs da época para diferenciar a mocinha da vilã, ou a mocinha da vagabunda, já que as protagonistas das aventuras eram belas, indefesas e recatadas (OLIVEIRA, 2007).

²¹ Dale Arden. Guia dos Quadrinhos, 2008. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/dale-arden/5647>> Acesso em 13 out 2017.

2.2.5. Independência: vilania e heroísmo

A Era de Ouro, que compreende o período de 1930 a 1940, trabalha bem com a mocinha, com a esposa e com a mãe. Uma representação da mulher como bela, frágil, recatada e romântica (OLIVEIRA, 2007). Porém, essa mulher idealizada e recatada, representada pelas belas mulheres destinadas à condição de celibato ou de moças indefesas, possui um lado avesso e também estereotipado: a vilã.

Com um sentido relacionado ao “não-nobre”²², o vilão representa o erro, o perverso, *persona non grata*, vil. A vilã, personagem sempre presente em diversas manifestações artísticas, é o oposto da mulher do imaginário conservador. Ela é a idealização e personificação dos maiores temores da sociedade patriarcal (ibid, p. 68).

Se cabia às mocinhas o papel de donzelas passivas e o desígnio de viver em constante perigo, esperando um herói para salvá-las, as vilãs carregavam um apelo sexual das mais destrutivas conotações (DANTAS, 2006). As vilãs são fortes e tem personalidade. São sempre belas, sensuais, aventureiras. Egoístas, traiçoeiras, bruxas. Com seus cabelos esvoaçantes, as vilãs completavam a dicotomia oferecida às mulheres: se encaixar no bem ou no mal; ser virgem ou promíscua.

De maneira geral, os quadrinhos de aventura e, principalmente, os quadrinhos da Era de Ouro, eram constituídos ou desenvolvidos a partir de três personagens principais: o herói, a mocinha/namorada e a vilã. As relações entre o herói, a namorada e a vilã estabelecem a vida afetiva do protagonista, que precisa confrontar dois tipos de mulher: “a namorada, que representa o padrão social idealizado; e a vilã, que representa o desvio das normas sociais” (OLIVEIRA, 2001, p. 2).

Sempre transgressoras, as vilãs possuem uma beleza exótica. Para Oliveira (2007, p. 69), a beleza da vilã pode levar o homem à ruína, já que “[...] não é angelical; não é envolta por uma aura infantil, mas sim pelo mistério. [...] Suas feições levemente asiáticas evocam a cultura oriental, e esta, em oposição à cultura cristã é imaginada em lendas e magias”.

A vilã, porém, é quem exerce poder, ou encanto, sobre as personagens masculinas desses quadrinhos. O encanto que a vilã desempenha sobre o herói se dá pelo posicionamento social dessa mulher, que se encontra “à margem de um mundo hipocritamente moral”, sendo uma “mulher-perdida” e a contestação de todas as virtudes oficiais (BEAUVOIR, 1960, v. 1, p. 239 apud OLIVEIRA, 2007). A mulher, enquanto vilã, simboliza o medo do desconhecido,

²² Cf. Dicionário Online Sensagent.

mas fascina por unir beleza a vários tipos de desvios morais, à independência e ao amor apaixonado, que pode ser o ponto de resgate dessa personagem para o caminho “moral” para as mulheres. Na tríade herói, mocinha e vilã, a vilã é uma justificativa para o heroísmo masculino, já que a constituição do herói é baseada, também, na resistência à sensualidade e força da vilania feminina. Quando o homem resiste à mulher que está “perdida”, vale como uma grande demonstração de caráter (OLIVEIRA, 2007, p. 71).

As mulheres representadas nas décadas de 1930 e 1940, seja como mocinha ou vilã, eram destacadas pelos seus corpos curvilíneos. A diferenciação entre a virgem e a vagabunda era feita pelas roupas, pela cor dos cabelos e pelos olhos (ibid, p. 154). Na década de 30, as roupas também passam a ser elementos de identificação e demarcador desses modelos femininos:

No caso das vilãs, o sentido era justamente o oposto. Geralmente de origem oriental, elas tinham os corpos cobertos por diáfanos véus e sumários bustiês que deixavam as pernas e colos à mostra. Esse tipo de indumentária nos diz que o pecado vem do Oriente, na forma de uma sedutora dançarina ou de uma messalina escravizada pelas concupiscências da carne. Foi exatamente assim que Alex Raymond concebeu e desenhou a princesa Aura, a vilã das aventuras de Flash Gordon. (OLIVEIRA, 2007, p. 177).

Os anos 40 e o pós-guerra assinalam um novo ideal feminino, que passa a valorizar as formas “femininas”, com cinturas finas e pernas de fora. Moda utilizada por Dale Arden, em Flash Gordon, que aparece sempre de minissaia e desfila suas curvas finas nos quadros desenhados. A capital da moda volta a ser Paris e as boutiques demonstram uma mudança no estilo das mulheres, que precisam estar elegantes, mas com praticidade. A propaganda representa uma mulher que é “líder doméstica” e vende para ela lindas panelas e ótimas máquinas de lavar (SANTOS, 2009).

O pós-guerra trouxe mudanças no papel da mulher na sociedade, com o direito ao voto, entrada no mercado de trabalho e o divórcio. As mudanças sociais passam a impactar diretamente a família tradicional, que tinha como figura central a mulher.

É no início do século XX que acontece a primeira onda do feminismo, lutando por garantias de igualdade e direitos, como o voto, por exemplo. Nessa fase, o movimento era comportado e tinha um caráter conservador, sem questionar a opressão vivida pelas mulheres. A segunda fase foi mais disruptiva, reunindo mulheres intelectuais, líderes, anarquistas e defensoras da educação para todos. Para essas mulheres, era importante tratar sobre a dominação masculina, sobre sexualidade e sobre o divórcio.

Duas mulheres são importantes para expandir o feminismo pelo mundo e iniciar a luta dos movimentos sociais feministas: Simone de Beauvoir, em *O Segundo Sexo*, em 1949, analisa as raízes da opressão feminina e o desenvolvimento psicológico da mulher como ser social. Posteriormente, Betty Friedan lança, em 1963, *A Mística Feminina* e retoma as ideias de Beauvoir, dialogando sobre a opressão contra a mulher em uma sociedade industrial (ALVES e ALVES, 2013, p. 115).

Friedan discute em sua obra a crise de identidade feminina desenvolvida a partir da construção da imagem de uma mulher bonita, dona de casa perfeita, que é mãe e esposa. Além disso, trata sobre a utilização da imagem feminina na comunicação de massa, como forma de motivar a classe média para a compra de produtos diversos, que vão dos mais sofisticados até os completamente inúteis. A mística feminina levanta o debate sobre a construção de uma mulher que precisa desejar o melhor destino que lhe é reservado, viver a sua feminilidade:

A dona de casa americana, libertada pela ciência dos perigos do parto, das doenças de suas avós e das tarefas domésticas, era sadia, bonita, educada e dedicava-se exclusivamente ao marido, aos filhos e ao lar, encontrando assim sua verdadeira realização feminina. Dona de casa e mãe, era respeitada como companheira no mesmo plano que o marido. Tinha liberdade de escolher automóveis, roupas, utensílios, supermercados e possuía tudo o que a mulher jamais sonhou (FRIEDAN, 1971, p. 11)

Esse contexto analisado por Friedan e vivido pelas mulheres do século XX é representado também nas histórias em quadrinhos, que incorporam aspectos sociais, de moda, de comportamento e de comunicação, representando o que está acontecendo na sociedade em seus traços sequenciais. Dessa maneira, a década de 40 funciona de modo diferente com a inserção de personagens femininas nas HQs, que passam a incluir, ainda de maneira moderada, algumas outras mulheres nas suas edições.

Uma figura importante nos debates sobre mulheres nos quadrinhos é o editor, escritor e empresário Stan Lee, um dos maiores nomes da produção de quadrinhos até os dias de hoje. Stan Lee é responsável pela criação de vários personagens famosos da Marvel Comics²³ e se questionava, já no início de sua carreira, sobre a relação das garotas com os quadrinhos. Ele se perguntava se poucas garotas liam quadrinhos por serem estes voltados para o público masculino ou se eram voltados para o público masculino porque poucas garotas os liam.

Essa questão gerou respostas na década de 40, quando há o surgimento de diversas personagens femininas nos quadrinhos (ALMEIDA, 2016). Em 1940 surge a primeira heroína

²³ Editora de quadrinhos e mídia relacionada com circulação mundial. Possui direitos de inúmeros super-heróis e super-heroínas famosos.

mascarada, *Woman in Red*, de Richard Hughes e George Mandel; Madame Fatal, a primeira heroína *crossdresser*, de Art Pinajian e a primeira super-heroína, a *Wonder Woman* (ou Mulher Maravilha, no Brasil), uma das protagonistas de maior destaque desse contexto, criada por William Moulton Marston em 1941 (FONSECA, 2016). Em 1941 surge a Mulher Gavião e em 1942 surge uma anti-heroína nas histórias de Batman, a Mulher Gato. Mulher Maravilha, Mulher Gavião e Mulher Gato são três personagens da DC Comics²⁴, uma editora baseada e mantida pelo sucesso de personagens masculinos, como é o caso do Superman (figura 4), Lanterna Verde e Batman.

A construção das super-heroínas influenciou o pensamento crítico da sociedade, atraiu o público feminino para os quadrinhos e serviu, mesmo que timidamente, como uma figuração do poder das mulheres (FONSECA, 2016, p. 16). A Era de Ouro, marcada por mulheres que desempenhavam o papel de apoio materno, esposa e vítima a ser salva pelo herói, apresenta personagens femininas em cargos mais tímidos, como enfermeiras, jornalistas, escritoras, cabendo exclusivamente ao homem a missão de salvar o dia, ou a donzela.

O heroísmo da Mulher Maravilha, princesa amazona que aparece pela primeira vez em 1941 na revista *All-Star Comics #8* (Figura 13), foge dos domínios masculinos das Histórias em Quadrinhos, já que Marston, criador da personagem, sempre discursava sobre a superioridade das mulheres e a importância da criação de um modelo de inspiração para jovens meninas. A narrativa se passa em um mundo no qual as mulheres poderiam viver longe de homens conservadores e ignorantes (FONSECA, 2016, p. 26).

No entanto, a história da heroína passa a causar um efeito contrário de sua proposta, virando mais um retrato da sexualização do corpo da mulher. As heroínas, assim como as vilãs, usam roupas justíssimas, que valorizam seus corpos, suas pernas torneadas e cintura fina. Seus cabelos longos e sedosos faziam parte da dedicação dada à representação da anatomia feminina.

Sob a identidade civil de Diane Prince, a Mulher Maravilha deveria representar, inicialmente, a mulher guerreira e independente do mundo masculino, exaltando as fortes qualidades do sexo feminino e servindo de modelo para as meninas da época. Porém, o que realmente acontece com uma super-heroína sexualizada, que deveria ser símbolo feminista, é a entrada no rol da fama dos quadrinhos masculinos, levando a crer “que seu uniforme colado deve ter povoado o imaginário dos adolescentes da época” (OLIVEIRA, 2007, p. 109). Além

²⁴ Editora de quadrinhos e mídia relacionada.

disso, a Mulher Maravilha representa bem o que acontece com as mulheres que são livres, ocupam “lugares masculinos” e são detentoras de força: a independência feminina é paga com a solidão (ibid, p. 109).

Figura 13 – *All Star Comics* #8 e Mulher Maravilha. Dezembro de 1941.



Fonte: Men's Rights Library (2013)²⁵

Quebrando o protagonismo heroico e sendo mais vilã do que heroína, a Mulher Gato é uma personagem que se aproxima muito do anti-herói e é construída a partir de motivos egoístas, vinganças ou vaidade. Personagem da DC Comics, aparece na Edição número 1 de Batman, em 1940. Conhecida apenas como “A Gata” nos primeiros anos da personagem, a Mulher Gato (*Cat Woman*, em inglês) tem uma relação de amor e ódio com Batman, sendo o interesse amoroso mais duradouro do herói (ALMEIDA, 2016).

Vilã em alguns momentos, adversária do protagonista em outros, a anti-heroína Selina Kyle aparece como uma ladra que utiliza seu chicote para cometer roubos. Uma mulher enigmática, mas corajosa, ambiciosa, dominadora e sexy (RODRIGUES, 2012). Criada por Bill Finger e Bob Kane, é uma vilã que vive em troca de favores, criando laços para se favorecer (ALMEIDA, 2016). Reafirmando a ideia de que a independência feminina vem

²⁵ MEN'S RIGHTS LIBRARY. *All Star Comics 8 december 1941 featuring Wonder Woman*, 2013. Disponível em < http://mrlib.wikia.com/wiki/File:All_Star_Comics_8_december_1941_featuring_wonder_woman.jpg > Acesso em 24 out 2017.

junto da solidão, a personagem da Mulher Gato é essencialmente solitária, já que é autônoma e sempre busca não depender de mais ninguém (ibid, p. 19).

Figura 14 – Primeira aparição da Mulher Gato, em 1940 pela DC Comics.



Fonte: Love Interest Wiki (2014)²⁶

Em todas as suas versões, a Mulher Gato demonstra um feminismo intrínseco, principalmente na forma como se porta diante da sociedade. Para Fonseca (2016), ela é forte, independente, sagaz e sedutora, devendo ser vista como símbolo de empoderamento feminino e com capacidade de se ajustar a uma sociedade patriarcal. Porém, o romance entre a personagem e Batman a aproxima da dependência de um herói, dando à personagem um lugar bem secundário. Além disso “suas narrativas acabam por reforçar sua vulnerabilidade perante a figura masculina, matando-a e agredindo-a repetidas vezes em distintas histórias. [...] ela é usada pelos vilões do herói Batman como forma de atingi-lo” (FONSECA, 2016, p. 73).

²⁶ LOVE INTEREST WIKI. CatWoman first appearance 1940 Batman, 2014. Disponível em <<http://loveinterest.wikia.com/wiki/File:Catwoman-first-appearance-1940-batman.jpg>> Acesso em 25 out 2017.

Diferente dos personagens que rodeiam a Mulher Gato, o seu potencial encontra-se basicamente em seu corpo (RODRIGUES, 2012). Para Rodrigues (2012), Batman é um personagem altruísta, forte e inteligente. *The Joker*, ou Coringa, é um vilão brilhante, que usa da inteligência para planejar a destruição de Gotham City, cidade onde se passa a trama de Batman. Selina Kyle, no entanto, não tem um poder propriamente dito, mas encontra as fraquezas dos homens ao usar suas curvas.

A Mulher Gato é uma personagem que caminha em uma linha tênue entre o feminismo e o fetichismo: é valorizada por suas curvas e utiliza-as como forma de poder, mas, ao mesmo tempo, expressa livremente sua sexualidade e suas vontades (RODRIGUES, 2012). A personagem se encontra, até os dias de hoje, em um contexto que marca a indústria das HQs: a dominação dos homens na produção e, principalmente, na composição dos traços. Mesmo tendo um potencial feminista, Selina Kyle cai na padronização das mulheres nos quadrinhos, que se dá em uma representação feminina totalmente erotizada: magras, corpo atlético, seios grandes e pernas volumosas (ibid., p. 2):

A Mulher Gato se opõe ao padrão de mocinhas, ou heroínas padrões da época. Ela se mostra responsável por suas escolhas e sucessivamente as consequências, ela vive nas ruas de Gotham City, disposta a realizar qualquer tarefa para se sair bem, não é vítima, não é mocinha, é uma mulher forte, adepta ao crime, mas que preocupa-se com a sociedade. Ela representa os ideais feministas, mas é retratada culturalmente pela relação do poder cultural que os homens estabelecem nesse meio. (ALMEIDA, 2016, p. 60)

Aproximando-se das vilãs que são retratadas durante a década de 40, a Mulher Gato é inserida nas narrativas para servir como interesse romântico do herói, que precisa recusar constantemente a vilã em nome de seu caráter, pois a personagem é um desvio da norma (FONSECA, 2016, p. 94). A vilã é inserida na história, portanto, para conquistar o Batman e servir, também, como apelo ao público masculino, já que as modificações do figurino da personagem a tornam cada vez mais sensual com o passar dos anos.

Figura 15 – Representação da Mulher Gato ao longo dos anos



Fonte: Adaptado pela autora (2017)²⁷

Para Fonseca (2016), o ponto em comum entre todas as versões da Mulher Gato são os atributos que a identificam e a aproximam de um felino, como inteligência, independência, astúcia e sedução. Porém, o contexto entre os anos de 1940 a 1950 não previa esse padrão comportamental para as mulheres, o que acaba banindo, na década de 50, a Mulher Gato dos quadrinhos do Batman. Tal medida foi tomada pelo Código de Ética das Histórias em

²⁷ Fontes utilizadas para a composição da imagem:

Imagem 1 - Batman #1, 1940: <http://ifanboy.com/articles/dc-histories-selina-kyle-catwoman>

Imagem 2 - Batman #3, 1940: <http://ifanboy.com/articles/dc-histories-selina-kyle-catwoman>

Imagem 3 - Batman #84: http://www.latourdesheros.com/itdh/index.php/Image:Catwoman_-_Comics_2.jpg#filehistory

Imagem 4 - Batman v. 1 #210, 1969: https://www.etsy.com/listing/222443823/batman-v-1-210-vg-march-1969-dc-comics?show_sold_out_detail=1

Imagem 5 - Batman Family #8, 1976: https://www.etsy.com/listing/198646425/batman-family-1975-1st-series-8-december?show_sold_out_detail=1

Imagem 6 - Catwoman #1, 1993: <https://reelrundown.com/misc/Catwoman-Costume-History>

Imagem 7 - Catwoman / Wildcat #3 (1998): <http://ifanboy.com/articles/dc-histories-selina-kyle-catwoman>

Imagem 8 - Catwoman, The New 52! #0, 2012: <http://talkingcomicbooks.com/2012/09/20/catwoman-0-review/>

Quadrinhos, um gabinete de autocensura que estabelecia o padrão moral das HQs (OLIVEIRA, 2007, p. 92). O Código de Ética previa apenas o desenvolvimento de personagens femininas secundárias nas narrativas, suprimindo a representação da namorada e da vilã:

O modelo da virgem, a namorada, passou a ser menos necessário que o modelo da mãe, pois naquele momento, o casamento voltou a ser prioritário na vida de cada jovem norte-americana. A verdadeira aventura era, novamente, o casamento. Suprimida a namorada, nada mais lógico do que também suprimir a vilã, afinal, ela era bonita e sedutora demais, e o Código de Ética era muito claro quanto à representação do físico feminino. (OLIVEIRA, 2007, p. 95)

A suspensão da Mulher Gato por ser um desvio à norma da época mostra que não se trata apenas de uma personagem objetificada e hiperssexualizada. Selina Kyle não é uma heroína e possui um caráter duvidoso. Mas, como afirma Almeida (2016), a personagem está em primeiro plano na busca pela igualdade entre mulheres e homens nos quadrinhos. A representação de mulheres que não são apenas frágeis e submissas gerou oportunidade para as mulheres explorarem caminhos ainda pouco desbravados na época. As super-heroínas dos quadrinhos mostram o valor da representatividade e a importância de meninas e mulheres encontrarem alguém com quem possam se identificar, representando infinitas possibilidades em um mundo feminino que só conhecia a opressão, seja em casa, nos *comics books*, no cinema ou na TV (ALMEIDA, 2016, p. 23-24).

2.3. Um longo caminho

Os jornais diários marcam o início da indústria cultural, ligando a sociedade à cultura de massa. No pós-guerra, há o desenvolvimento da TV e a aceleração do desenvolvimento tecnológico, modificando o status social já marcado pelos jornais diários e a expansão do cinema. Tais características são muito importantes para a criação de valores, padrões estéticos e comportamentos na sociedade. Quanto às mulheres, por volta de 1950, Friedan (1971) relata a busca incansável das jovens por maridos, já que visavam casar, ter uma bela casa, em um belo bairro e cuidar de vários filhos.

Essa realidade, como afirma Oliveira (2007), foi muito replicada pela cultura de massa, que intenta ligar o masculino aos ideais de produtividade e empreendedorismo, impelindo-o à competição, à individualidade e ao casamento tradicional. Para a mulher, restava o papel de preservar o amor conjugal, edificar a felicidade do casal e se dedicar à

administração do lar. Há um estabelecimento de comportamentos, de valores e de morais dentro de uma sociedade cristã e patriarcal, o que marca negativamente a produção e venda dos quadrinhos, como discutiremos a seguir.

A fase que segue o fim da guerra marca o declínio das HQs da Era de Ouro e dos quadrinhos norte-americanos em geral. O Código de Ética das Histórias em Quadrinhos, estabelecido em 1954, é o resultado de uma perseguição aos quadrinhos promovida pelo senador McCarthy, do Partido Republicano, que declarava os *comics* como imorais e subversivos (OLIVEIRA, 2007, p. 92). A opinião pública se posiciona contra os quadrinhos, principalmente, quando, em 1954, o psiquiatra Frederic Wertham publica o livro *Seduction of the innocent* (Sedução do Inocente, em português), afirmando que alguns tipos de histórias em quadrinhos induziriam crianças e adolescentes à corrupção, ao uso de drogas, ao roubo e à homossexualidade (ibidem, p. 92).

O conservadorismo passa a reger o comportamento da maioria dos personagens, sendo necessária a criação de *Syndicates*, órgãos de controle de quadrinhos nos EUA (DANTAS, 2006, p. 55-56). A relação do herói com a mocinha e a vilã é desfeita, já que um dos pontos básicos do programa conservador era o fortalecimento da instituição familiar (OLIVEIRA, 2007, p. 95). Dessa maneira, a figura da virgem dá lugar à da mãe, pois o casamento é prioridade na vida dos jovens americanos naquele contexto. As namoradas desaparecem das histórias e, claro, as vilãs também são suprimidas. Como é o caso da Mulher Gato, sendo bonita e sedutora demais para a aprovação do Código de Ética.

Enquanto a Era de Ouro dos quadrinhos (entre os anos 30 até os anos 50) é marcada pelas mulheres submissas, a Era de Prata (1960 – 1970) representa minimamente as transformações sociais que estão acontecendo, como a revolução sexual feminina e a busca por igualdade social. Para Rodrigo Deli (2017)²⁸, poucas heroínas saíram lutando por direitos e liberdade, fazendo com que até os anos 90 as cenas de qualquer contato sexual entre os personagens das grandes editoras fossem raras. Após a censura imposta pelo Código de Ética, as personagens femininas deixam de ser hipersexualizadas e passam a ser representadas de maneira “respeitosa” visualmente pelos cartunistas, que não se reflete nos roteiros quanto à opressão sofrida pelas mulheres durante essas décadas.

A onda conservadora, no entanto, estimula a reação dos quadrinistas, que passam a criar novas personagens, novas linhas temáticas e inovam os códigos dentro das HQs

²⁸ Cf DELI, Rodrigo. *Em busca das raízes da hipersexualização das personagens femininas nos quadrinhos de super heróis (pt 1)*. 2 jan. 2017. Disponível em < <https://provollone.com/2017/01/02/em-busca-das-raizes-da-hipersexualizacao-das-personagens-femininas-nos-quadrinhos-de-super-herois>> Acesso em 3 nov 2017.

(SENNA, 1999). A década de 1950 marca o início da produção de quadrinhos mais intelectuais, com tiras filosóficas e metafísicas, representando de forma caricata a figura do cidadão comum (idem, p. 42). Esses quadrinhos tinham a intenção do divertimento, mas viam a necessidade de criticar, analisar e opinar sobre os acontecimentos da sociedade. Como afirma Nadia Senna (1999), um dos principais expoentes dessa linha intelectualizada é o quadrinho *Peanuts* (em português, A Turma de Charlie Brown), criado por Charles Schulz em 1950.

A partir dos anos 60 há o avanço dos quadrinhos *underground*, que encontram na produção alternativa a reentrada dos *comic books* no mercado. Há, também, o surgimento da arte de vanguarda, que altera o teatro, o cinema e reformula a imprensa tradicional, dando início à renovação visual e abertura às HQs adultas, que ressurgem com força total (SENNA, 1999, p. 48). É ainda na década de 60 que se iniciam vários conflitos sociais, nos quais os grupos chamados de “minorias” começam a buscar igualdade frente aos homens privilegiados, aumentando o alcance do movimento feminista e da luta das mulheres para assumir um lugar na história. Ao brigarem contra o preconceito e os padrões que envolvem o feminino, as questões feministas passam a ser retratadas por roteiristas e desenhistas das HQs, que abrem um pouco de espaço para as personagens femininas marcantes, mas continuam perpetuando e afirmando a supremacia masculina na área dos quadrinhos, já que o público-alvo dos produtores era o homem adulto.

Em 1967 é lançada a revista *Zap Comix*, cujo editor era Robert Crumb, o mais famoso desenhista do período *underground* dos Estados Unidos e sexista assumido. Crumb passa a ser conhecido pela irreverência, erotismo explícito e referência às drogas e ao *rock and roll*. As mulheres representadas por ele são quase sempre gigantescas, amorais e insaciáveis. “O mote de muitas situações de humor se dá pela exposição e exploração da sexualidade em seus corpos” (DANTAS, 2006, p. 63). O *underground* americano é um momento de contestação da moral e normas vigentes, os ditos “bons costumes” da época, mas ainda não se vê uma emancipação feminina na produção ou representação nos quadrinhos:

Mas, com a grande maioria de cartunistas homens, as mudanças evocadas não passavam pela redefinição dos papéis sexuais nem rompiam a constantes ambivalência entre o público e o privado e o forte crivo de dominação simbólica masculina na produção cultural. (DANTAS, 2006, p. 65)

Quanto aos quadrinhos que ainda passavam pelo crivo do Código de Ética, havia limitações conceituais e artísticas regulamentadas por lei. As protagonistas eram submissas ou

socialmente retraídas, representadas como sexo frágil e em número bem inferior que os personagens masculinos (DELI, 2017). Nos anos 60, a DC Comics lança títulos voltados para o público feminino, com histórias de amor para garotas. É apenas na década de 80 que ocorre uma mudança maior na representação feminina, quando a Marvel passa a colocar mulheres para liderar seus grupos de destaque. Um fator importante é a inserção de duas mulheres negras nesses papéis:

Primeiramente Tempestade foi nomeada líder dos X-Men, após a morte de Jean Grey e a conseqüente saída de Ciclope (*Uncanny X-Men* #137 a #140), no final de 1980; anos mais tarde, em janeiro de 1986, com a cabeça repleta de dúvidas, Ciclope esboçou um retorno ao grupo, acreditando que a equipe precisava de sua liderança, mas Ororo o desafiou a um duelo e venceu – mantendo-se assim à frente da equipe. Em março de 1982 foi a vez dos Vingadores passarem a ser liderados por uma mulher, a Vespa (*The Avengers* v1 #217), que para ampliar a representatividade feminina no grupo recrutaria ainda a Mulher Hulk e a Capitã Marvel (Monica Rambeau), atualmente conhecida como Pulsar – heroína que em maio de 1987 conquistou a liderança do grupo. (DELI, 2017)

Porém, até a Marvel nomear tais personagens como líderes, Stan Lee e Jack Kirby já haviam tentado engrenar a história dos X-Men, uma história baseada em adolescentes que descobrem superpoderes e se unem, formando uma espécie de família alternativa (OLIVEIRA, 2007, p. 111). Originalmente, o grupo era formado por: Ciclope, órfão que lançava rajadas ópticas; Homem Gelo; Fera; Anjo e a Garota Marvel, com poderes telecinéticos. Em 1974, a equipe passa por modificações. A Garota Marvel foi transformada em Fênix, e Wolverine, Colossus, Pássaro Trovejante, Noturno e Banshee passam a fazer parte do grupo (ibidem, p. 111).

A Garota Marvel acaba por representar o modelo de super-heroínas visto na década de 1960, que tem como conquista máxima o casamento com o protagonista da história. São as companheiras bonitas, dedicadas e indefesas, que não disputam o marido com a vilã. As características sensuais das vilãs deixam de existir sob o critério da censura, deixando espaço apenas para os uniformes colados das super-heroínas, que começam a se desenvolver, ou diminuir, à medida que a noção de mulher dona-de-casa passa a ser substituída pela ideia de mulher bela e sensual.

Ser bonita, magra a sensual passou a ser um padrão da beleza feminina retratada pela comunicação de massa (OLIVEIRA, 2007, p. 155). Depois da década de 80, os quadrinhos passam a assumir a mística feminina e as personagens precisam ser musculosas, jovens e sensuais ao mesmo tempo. O apelo sexual é o atributo principal do feminino nos quadrinhos americanos, transformando esteticamente as super-heroínas nas novas vilãs, reunindo beleza e

sensualidade. Um exemplo claro é a transformação entre a década de 60 e os anos 2000 da Safira Estrela (*Star Sapphire*, em inglês), personagem presente nas histórias do Lanterna Verde da DC Comics.

Figura 16 – Lanterna Verde: v.2 n.16 (1962) e n.41 (1965). V.4 n.18 e n.20 (2007)



Fonte: DELI, Rodrigo (2017)²⁹

Mesmo representando mulheres um pouco mais independentes e com poderes, os papéis femininos continuam sendo alinhados aos padrões de gênero e ideais socialmente associados à feminilidade, como vaidade, insegurança e dependência do masculino nos momentos de dificuldade. Além disso, a má representação das mulheres recebe um termo específico, que é o *plot device*³⁰. As personagens femininas são tão descartáveis e frágeis que

²⁹ DELI, Rodrigo. *Em busca das raízes da hipersexualização das personagens femininas nos quadrinhos de super heróis (pt 1)*. 2 jan. 2017. Disponível em < <https://provollone.com/2017/01/02/em-busca-das-raizes-da-hipersexualizacao-das-personagens-femininas-nos-quadrinhos-de-super-herois>> Acesso em 3 nov 2017.

³⁰ Elemento que surge no meio da trama para dar novos rumos à história.

são adicionadas às histórias apenas para salvar o arco do protagonista. São mulheres que precisam entrar e sair rapidamente do enredo, para não atrapalhar a trajetória do personagem principal (BANDEIRA; MENEZES; RODRIGUES, 2015). Esse descarte de personagens gerou o descontentamento dos fãs e resultou em um site, articulado por Gail Simone, que começou a denunciar a saída das personagens femininas de formas desnecessárias e sexistas nas HQs (idem, p. 7).

Denominado *Women In Refrigerator*, o site propagou o termo nos anos 1990, evidenciando o uso das personagens femininas como forma de alavanca para o protagonista masculino. Algumas personagens foram mortas para movimentar a história e divertir o público (e os roteiristas), já que as mulheres de papel eram alvos fáceis e sua saída serviria muito bem para o enriquecimento da história masculina ou, também, para dar início à uma jornada de vingança. O termo surge em uma história do Lanterna Verde, que chega em casa e se depara com a namorada, Alex DeWitt, esquarterada dentro da geladeira (ibidem, p. 8).

Figura 17 - Kyle Rayner morta e estocada na geladeira. Lanterna Verde #54, 1994.



Fonte: Pontojão (2015)³¹

³¹ PONTOJÃO. Mulheres na Geladeira (ou “Evidências”). 2015. Disponível em <<http://www.pontojao.com.br/transversal-2-mulheres-na-geladeira>> Acesso em 5 nov. 2017.

Até os dias de hoje, as heroínas em geral, personagens femininas mais recorrentes das grandes editoras de quadrinhos e com alcance muito maior que as representadas por HQs independentes, refletem o que a sociedade espera e impõe para a mulher. Podem ser secundárias em suas próprias histórias e não possuem aprofundamento psicológico. Visualmente, quase sempre estão de salto alto, com roupas justíssimas e cabelos soltos, características que dificultam na hora da luta contra o crime. A arma principal dessas personagens é a feminilidade³², que está ligada, também, aos grandes seios, muita elasticidade e aos atributos fetichistas, revelando a falta de experiência dos roteiristas em aprofundarem as mulheres nos quadrinhos.

A representação contemporânea da mulher ainda guarda semelhanças com o passado. Personagens femininas são representadas apenas como objeto observável, sem muita mobilidade e em papéis de submissão aos personagens masculinos. O feminino passa a ser codificado para atrair visualmente o público e é construído para ser olhado e desejado pelo leitor, reafirmando as exposições sexistas e eróticas a que as mulheres tem sido submetidas ao longo da história.

3. CONCLUSÃO

Ao partirmos de uma análise histórica sobre a representação do feminino na humanidade, é possível perceber a tentativa de moldar e enquadrar a mulher em comportamentos e pensamentos socialmente impostos. Com o grande impacto das Grandes Guerras do século XX no mundo e o aumento das análises em relação ao contexto social, é possível encontrar dados sobre a trajetória da personagem feminina e de como os quadrinhos estão alinhados com o pensamento da sociedade.

O poder exercido pelas HQs como ferramenta ideológica, ressaltado mesmo em pesquisas voltadas para os grandes conflitos, pode servir como demonstrativo de uma sociedade que tinha os quadrinhos como veículo de formação de opiniões e condutas. Os casos de censura e códigos impostos aos *comic books* demonstram a importância dessa mídia na sociedade.

³² Cf. SIQUEIRA, Olga; MENEZES, Maria Eduarda; RODRIGUES, Edvaldo. *Santo Machismo, Batman! As Representações de Gênero Através das capas do Batman e da Batgirl*. In Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2015.

No que diz respeito às mulheres, nota-se que algumas das personagens femininas mais importantes criadas até os dias de hoje apresentam características em comum: submissão ou obediência ao personagem masculino, que acaba tomando, em alguns momentos, proporções maiores que a própria protagonista do quadrinho; a representação de mulheres sem muitos atributos intelectuais ou destreza física, já que a ferramenta de conquistas e lutas estava sempre relacionada à sexualidade ou necessidade de se submeter ao personagem masculino.

De maneira geral, as mulheres representam papéis bem dicotômicos dentro dos quadrinhos, sendo a mocinha ou a vilã, a pura ou a desvirtuada, a inocente ou a louca. A personagem feminina não tem muitas possibilidades, muitos caminhos ou muitas vitórias. Está fadada aos padrões patriarcais, quase sempre sexistas, e precisa seguir à risca o comportamento imposto socialmente e esperado para uma mulher. A indústria de quadrinhos sempre andou alinhada aos interesses de senso comum e à manutenção do *status quo*, que esperam que a mulher aceite e entenda o domínio masculino em todos os meios.

De tempos antigos até os dias de hoje, a mulher tem sua sexualidade subordinada aos personagens masculinos, seguindo padrões ditados pela moda e valores de consumo. Com o avanço tecnológico, a busca pela perfeição ou o aperfeiçoamento das curvas passou a ser incansavelmente buscado, muitas vezes utilizando métodos invasivos, para que mulheres (e cada vez mais uma parcela de homens) se encaixem no padrão das modelos de passarela ou na representação do “corpo perfeito”. Os quadrinhos de super-heróis ainda retratam mulheres com corpos atléticos, magros e esculturais.

Quando falamos da indústria de quadrinhos americanos e das grandes editoras que compõem esse cenário, é importante observar a diferença de representação entre homens e mulheres. As mulheres estão cada vez mais presentes nos quadrinhos independentes, até em território nacional, lançando e representando o feminino dentro de várias possibilidades e mais próximo do real. O problema é que a atuação das mulheres ainda é inexpressiva dentro das grandes editoras, que são responsáveis por alcançar a grande massa.

Uma das razões desse fato é que a indústria cultural é dominada e desenvolvida majoritariamente por homens, já que são eles os roteiristas, produtores de textos, imagens e criadores de histórias, que se passam, portanto, dentro da ótica masculina (BANDEIRA; MENEZES; RODRIGUES, 2015). O desconhecimento sobre o universo e necessidades femininas é evidente nos quadrinhos, já que as vendas são muito mais importantes que a representação acurada. Vale lembrar que o próprio público acredita que o consumo de

quadrinhos é feito quase exclusivamente por homens, o que não é verdade, já que as mulheres são quase 40% de leitores do gênero³³.

Em comparação aos personagens masculinos, há pouco desenvolvimento psicológico das personagens femininas, que não possuem profundidade e questionamentos mais elaborados. Às mulheres cabe o papel de “sexo frágil”, a superficialidade e futilidade (BANDEIRA; MENEZES; RODRIGUES, 2015). Um fator determinante nesse problema de representação e do domínio masculino do mercado de quadrinhos, é a falta de empatia do criador com as dificuldades femininas. Mesmo um homem engajado ou estudioso do movimento feminista pode enfrentar dificuldades em entender os dramas enfrentados pelas mulheres diariamente, sua profundidade e suas possibilidades como pessoa, não só como construção social feminina.

As histórias em quadrinhos são, portanto, importantíssimas para a análise da sociedade. Para as mulheres, ainda há um longo caminho a percorrer para gerar mudanças efetivas na representação feminina. Essa transformação não precisa vir somente com a mudança de pensamento masculino ou o alinhamento ao feminismo. A mudança se dá ao possibilitar que mulheres entrem no mercado de trabalho e produzam quadros mais bem pagos. Esse fato merece ampla divulgação. Assim, podemos esperar que as mulheres coloquem e levantem sua própria voz, defendam pontos de vistas e histórias na hora de criar.

³³ COMICS BEAT. Marvel: 40% of our readers are female and our sales are just fine, thanks. Disponível em <<http://www.comicsbeat.com/marvel-40-of-our-readers-are-female-and-our-sales-are-just-fine-thanks/>> Acesso em 9 nov 2017.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marília Guaragni. *Por Themyscira e por todas nós: o uso dos quadrinhos na compreensão das questões feministas e de gênero*. Universidade de Santa Cruz, História Licenciatura – Santa Cruz do Sul, RS: 2016.

ALVES, Ana Carla Farias. ALVES, Ana Karina da Silva. *As trajetórias e lutas do Movimento Feminista no Brasil e o protagonismo social das mulheres*. In IV Seminário CETROS Neodesenvolvimentismo, Trabalho e Questão Social 29 a 31 de maio de 2013. Fortaleza, CE – UECE – Itaperi, p.113-121, 2013.

BANDEIRA, Álamo; MENEZES, Maria Eduarda; RODRIGUES, Edvaldo. *Mulheres na geladeira: A vulnerabilidade das super-heroínas no universo das histórias em quadrinhos*. In Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2015.

BATISTA, Cristina Peixoto. *Mulheres em tempos de guerra: análise de comportamento e de moda feminina nos anos 20 e 50*. In Actas de Diseño, v. 3, p. 198-201, 2007.

BEAUVOIR, Simone de. *O Segundo Sexo*. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1960. V 1 e 2. In OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895 – 1990)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília. Finatec, 2007.

_____. *O Segundo Sexo*. Volume único. Editora Nova Fronteira, Brasil: 2009.

BOFF, Ediliane de Oliveira. *De Maria a Madalena: Representações femininas nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: 2014.

CAIXETA, Sharmaine Pereira. *Anos dourados: a mulher-maravilha e o papel da mulher norte-americana durante a 2ª Guerra Mundial*. In Revista Temática Ano VIII, v. 8 n. 04, 2012.

CALISI, Romano, e colab. *Stampa a fumetti cultura di massa società contemporanea*. Edizione comunicazione de massa, quaderni di cummunicazioni di massa nº 1. Roma, 1965.

CARDOSO, Athos Eichler. *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*. Angelo Agostini; pesquisa, organização e introdução Athos Eichler Cardoso. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.

CIRNE, Moacy. *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Europa & FUNARTE, 1990.

CHAGAS, Luciana Z. *Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos*. In: SINAIS - Revista Eletrônica. Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES. Edição n.03, v.1 p. 134-162. 2008.

COSTA, Cristina. *A imagem da mulher: um estudo de arte brasileira*. Senac Rio: Rio de Janeiro, 2002.

DANTAS, Daiany Ferreira. *Sexo, mentiras e HQ: representação e auto-representação das mulheres nas histórias em Quadrinhos*. Recife, 2006.

DELI, Rodrigo. *Em busca das raízes da hipersexualização das personagens femininas nos quadrinhos de super heróis (pt 1)*. 2 jan. 2017. Disponível em < <https://provollone.com/2017/01/02/em-busca-das-raizes-da-hipersexualizacao-das-personagens-femininas-nos-quadrinhos-de-super-herois>> Acesso em 3 nov 2017.

FADUL, Anamaria. *Indústria cultural e comunicação de massa*. Série Ideias n. 17. São Paulo: FDE, 1994.

FERREIRA, Francisco Romão. *Corpo feminino e a beleza no século XX*. In Alceu - v.11 n. 21, p. 186 a 201. 2010.

FONSECA, Thaís Silva. *Mulher-Gato: políticas da mulher, modos de presença e narrativa transmídia*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semióticas, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PUC, SP: 2016. Disponível em < <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19653>> Acesso em 25 out 2017.

FREITAG, Barbara. *A Teoría Crítica – ontem e hoje*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

FRIEDAN, Betty. *Mística Feminina: O livro que inspirou a revolta das mulheres americanas*. Editora Vozes Limitada, 1971.

GOIDA; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.

GOMES, Ivan Lima. *Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil*. In Anais do 6º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho. UFF/RJ – 2008.

GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense, 2011.

HISTÓRIA GERAL DA ARTE. *Pintura*. 6 v. vol. 1. Madrid: Ediciones DelPrado, 1995.

HOBBSWAM, Eric. *Era dos Extremos: o breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

LANGERI, Johnni *Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos*. In: Revista História Hoje - nº 5. São Paulo, 2004.

LAYTYNHER, Rafael. *A contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos*. In: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação – Ano 5 1ª ed. São Paulo, 2011.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. *Dale Arden: uma Diva dos Quadrinhos*. In Revista Olhar, UFSCar v.3, p. 127-133. São Paulo: 2000.

MARCONDES, Ciro Inácio. *A importância histórica e estética dos quadrinhos de guerra. Dois casos: Harvey Kurtzman e Héctor Oesterheld*. In GELBC – Anais da II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, 2011.

MORAES, Érika de. *Ser mulher na atualidade: a representação discursiva da identidade feminina em quadros humorísticos de maitena*. In TASSO, I., and NAVARRO, P., orgs. *Produção de identidades e processos de subjetivação em práticas discursivas*. Maringá: Eduem p. 259-285, 2012.

MOYA, Álvaro de. *Shazam! Coleção Debates - Comunicação*. Editora Perspectiva. 2ª edição: 1972.

MUNIZ, Caroline Siqueira. *A mulher: comportamento e voz nas histórias em quadrinhos*. Rio de Janeiro: 2009.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Um mais um são três*. In Anais do XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação / Intercom: Campo Grande – MS, 2001. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP16OLIVEIRA.PDF>> Acesso em 19 out 2017.

_____. *Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895 – 1990)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília. Finatec, 2007.

OLIVEIRA-CRUZ, Milena Freire de. *Representações do feminino na publicidade: estereótipos, rupturas e deslizos*. In: Congresso Internacional Comunicação e Consumo, 2016.

PRATAS, Glória Maria D. L. *O feminino na Arte Medieval*. In: Revista Mandrágora – Gênero e Religião nas Artes, v. 15 n. 15, p. 117 a 124. São Paulo, 2009.

PINHEIRO, Clara Silva; CASTRO JÚNIOR, Luiz Vitor. *Historicidade da estética feminina e cultura da autoimagem em modelos adolescentes*. In 11º Colóquio de Moda – 8ª Edição

Internacional, 2º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design de Moda. Grupo de Pesquisa Artes do Corpo: Memória, Imagem e Imaginário, 2015.

PREIS, Joatan. *História & História em Quadrinhos: a utilização das HQs como fonte histórica político-social*. UFSC, 2002.

PRIBERAM. *Dicionário da língua portuguesa*. Disponível em: <https://priberam.pt/dlpo/hist%C3%B3ria%20em%20quadrinhos>. Acesso em: 16 de maio 2017

ROBB, Brian J. *A história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores*. Editora Valentina, 2017.

ROBBINS, Trina. *Gender Differences in Comics*. In: Image & Narrative – Online Magazine of the Visual Narrative. 2002. Disponível em <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/gender/trinarobbins.htm>> Acesso em 27 set. 2017.

ROCHA, Everardo. *Culpa e prazer: imagens do consumo na cultura de massa*. In Comunicação, mídia e consumo. São Paulo vol 2 n. 3 p. 123-138, 2005.

RODRIGUES, Igor Nilton de Araújo. *Mulher-Gato: O feminismo e o fetichismo por detrás da máscara*. In IV Seminário Trabalho e Gênero: protagonismo, ativismo, questões de gênero revisitadas. Universidade Federal de Goiás, 2012.

SALTON, Rafael. *Europa em crise: exploração e desemprego em Na pior em Paris e Londres e em O Caminho para Wigan Pier de George Orwell (1929-1936)*. Porto Alegre, 2013.

SANTOS, Aline Martins. *A Segunda Guerra Mundial na Linguagem dos Quadrinhos. Capitão América: “A Sentinela da Liberdade” ou “O Defensor da América para os Americanos”?* In VI congresso de História da Mídia-200 anos de Mídia no Brasil. Historiografia e tendências, 2008, Niterói. Anais do VI Congresso Nacional de História da Mídia, 2008.

SANTOS, Patrícia Melo Neves dos. *A figura feminina na publicidade das décadas de 40 e 50: Uma análise de suas representações com relação à moda, direção de arte, feminismo e sociedade*. Centro Universitário de Brasília – UniCEUB. Brasília, 2009.

SENNÁ, Nadia da Cruz. *Deusas de papel: a trajetória feminina na HQ do ocidente*. Tese (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Departamento de Multimeios. Campinas, SP: 1999. Disponível em <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284011>> Acesso em nov. 2017.

SENNA, Natália Bernardes. *A mulher na propaganda: representação social e evolução*. Brasília, 2006.

SILVA, Lays Hesse Andrade. *O processo de secundarização da força de trabalho feminina na Segunda Guerra Mundial*. Espírito Santo, 2018. Disponível em <http://sep.org.br/trabalhos_aprovados/Trabalhos%20para%20o%20site/Comunicacoes/133.pdf> Acesso em Maio de 2018.

SILVA, Rafael Laytynher. *A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos*. In Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 5 ed. 1, setembro-novembro. São Paulo, 2011.

SILVA, Sérgio Gomes da. *Masculinidade na história: a construção cultural da diferença entre os sexos*. In Psicologia: Ciência e profissão, vol. 20 n. 3 p. 8-15. Brasília: 2000.

SOUZA, Nano. *Capitão América: Herói ou Vilão?*. Disponível em http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_americap1.cfm, 2003. In SANTOS, Aline Martins. *A Segunda Guerra Mundial na Linguagem dos Quadrinhos. Capitão América: “A Sentinela da Liberdade” ou “O Defensor da América para os Americanos”?*. 2008.

TEIXEIRA, Níncia Cecília Ribas. *Discurso publicitário e a pedagogia do gênero: representações do feminino*. In Comunicação, mídia e consumo. São Paulo, ESPM, Vol 06. N. 17, p. 37-48. Nov, 2009.

VIANA, Nildo. *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

WOLF, Naomi. *O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation. The transformation of youth culture in America*. John Hopkin University Press, 2003. In MARCONDES, Ciro Inácio. *A importância histórica e estética dos quadrinhos de guerra. Dois casos: Harvey Kurtzman e Héctor Oesterheld*. 2011.