

De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos

Denise da Costa Oliveira Siqueira¹

Marcos Fábio Vieira²

RESUMO

Buscamos discutir neste artigo representações do corpo feminino em histórias em quadrinhos, as forças sociais e as relações de poder que as alimentam. Para tal, selecionamos três narrativas do gênero graças à forma particular como representam a mulher: os “catecismos”, do brasileiro Carlos Zéfiro (a partir do final da década de 1940); as aventuras de Valentina, do italiano Guido Crepax (anos 1950); e, a partir dos anos 1980 até início do século XXI, a trajetória da americana Rainha Branca, personagem mutante X-Men. Como referencial teórico, recorreremos à leitura de Mauss, Bourdieu e Foucault.

Palavras-chave: Corpo; cultura; representações; mulher; histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

In this article we discuss the representations of the female body in comic books, the social forces and power relations that maintain them. We have selected three narratives of gender due to the particular way they represent womanhood: the “catechisms”, by Brazilian artist Carlos Zéfiro (as from

1 Professora adjunta do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGC-UERJ), da especialização em Jornalismo Cultural e da graduação. Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Autora de *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena* (Campinas: Autores Associados) e de *A ciência na televisão: mito, ritual e espetáculo* (São Paulo: Annablume). Estuda representações e convergências do corpo na arte e na mídia.

2 Mestrando do PPGC-UERJ; graduado em Comunicação Social pela mesma instituição. Estuda as representações do corpo, os mitos e heróis nas histórias em quadrinhos.

the end of the 1940's); Italian artist Guido Crepax's adventures of Valentina (in the 1950s) and, in the beginning of the 21st century, the mutant American X-Men character, the White Queen. We use the ideas of Mauss, Bourdieu and Foucault as theoretical reference.

Keywords: *Body; culture; representations; woman, comics.*

Introdução

Namorada do Homem-Aranha – hoje sua esposa nos quadrinhos –, Mary Jane Parker era representada como companheira do herói. Sem brilho próprio, às vezes em perigo, a “mocinha” foi aspirante a atriz e cantora. Contudo, no início de 2007, a personagem protagonizou uma polêmica: Mary Jane foi retratada em uma estatueta de resina vestindo calça jeans justa e rasgada e camisa transparente enquanto inclinava-se sensualmente sobre um balde de roupa suja com o uniforme do herói.

A representação causou protestos femininos, e o desenhista Adam Hughes foi acusado de machismo. Em uma tentativa de se explicar, Hughes respondeu que

Sim, ela está curvada. As garotas pinups são assim. Mas se a gente pensar que curvar-se é um sinal de promiscuidade, toda mulher que se curva para pegar algo deveria ser castigada [...] Sim, ela é gostosa; sim, ela está vestida como uma garota sexy... Mas olha o histórico dela – é assim que ela foi representada por anos, mesmo quando não estava fazendo trabalho caseiro (Assis 2007).

Sexy até lavando a roupa do marido, Mary Jane, nessa representação, mostra em parte como a mulher e seu corpo vêm aparecendo nos produtos da cultura de massa. Anúncios publicitários, revistas femininas, editoriais de moda são espaços que mostram inúmeras representações da mulher, embora, em certo sentido, ainda sejam muito fortes imagens da mulher submissa como Mary Jane – feliz com seu trabalho caseiro para o marido. O depoimento do *designer* é sintoma de uma cultura que reifica o corpo, trazendo-o para o centro dos valores, como objeto de satisfação das necessidades primárias do gênero “dominante”.

O exemplo mostra as histórias em quadrinhos (HQs) como espaço privilegiado da comunicação não-verbal – em que o corpo comunica imensamente – e rico manancial para se levantar representações da/sobre a mulher. Como o cinema, as HQs fazem uso de imagens seqüenciais para, aliadas ou não a um texto escrito, transmitir significados. As narrativas de quadrinhos, como outras formas de comunicação, transmitem valores que variam de sociedade para sociedade, em um processo de

socialização que ultrapassa fronteiras físicas e alcança o mundo digital, por meio da internet. São produtos da cultura de massa e, ao mesmo tempo, por preservar alguns aspectos de sua origem artesanal, fazem fronteira com o campo da arte.

A partir da década de 1940, autores de quadrinhos como Will Eisner – reconhecido por expressar em suas histórias um caráter ou preocupação literária e artística – contribuíram para “elevar” os quadrinhos à categoria de “artes seqüenciais”. O que antes era tomado como entretenimento desprezioso, muitas vezes criticado por seu grau de violência, alcançou o *status* de arte.

Com base nessas abordagens, neste artigo pretendemos analisar e discutir algumas representações do corpo feminino nas histórias em quadrinhos em três momentos. Para isso, selecionamos exemplos de narrativas do gênero, graças às formas particulares como representam a mulher. São elas: as publicações ou “catecismos”, de Carlos Zéfiro, desenhista que, a partir do final da década de 1940, produziu cerca de 800 revistas contendo histórias pornográficas, consumidas ao longo de quatro décadas no Brasil; as histórias de Valentina, personagem criada na década de 1950 pelo desenhista italiano Guido Crepax e considerada uma das mais famosas “sedutoras” dos quadrinhos; e, por fim, a partir dos anos 1980 até o início do século XXI, a trajetória da Rainha Branca, personagem da equipe de super-heróis mutantes X-Men, publicada pela editora americana Marvel Comics.

Nesses três momentos distintos, a posição da mulher na sociedade mudou muito. Como as HQs representaram essas mudanças? Como a representação do corpo das mulheres nos quadrinhos contribuiu para mostrar as transformações? Essas duas questões nortearam a pesquisa que resultou na construção deste artigo. As três personagens estudadas foram escolhidas pela repercussão que provocaram, pelos diferentes tipos de mulher que representaram e, ainda, por possibilitarem ler a representação de ideais masculinos de corpo feminino em distintos períodos a partir de meados do século XX – pois, é importante explicitar, as personagens estudadas foram criadas e desenhadas por homens.

Corpo e cultura

O corpo é, desde o nascimento, o principal instrumento de interação entre o homem e o mundo. Assim como usa os meios tecnológicos para dominar a natureza, o homem, antes de tudo, faz uso de seu corpo e, ao longo de seu desenvolvimento, introjeta culturalmente o que Marcel Mauss chamou de técnicas corporais. Para o antropólogo, na famosa assertiva, “o corpo é o primeiro e o mais natural instrumento do homem” (Mauss 1974: 217). As técnicas corporais, que variam de acordo com a idade e podem ser aprendidas por imitação dos mais velhos, compõem *habitus* que variam, não só de indivíduo para indivíduo, “mas, sobretudo, com as sociedades, as educações, as conveniências e as modas, com os prestígios” (idem: 214).

Pelo corpo, como observou o filósofo Maurice Merleau-Ponty (1971), temos consciência do mundo e é do mundo que tiramos nossa percepção do corpo. Essa dupla via de percepção e, conseqüentemente, reconhecimento do homem e de seu corpo no mundo dá margem a estudos que perpassam as diversas áreas do conhecimento, não se limitando à filosofia, antropologia, sociologia, psicologia ou comunicação e possibilitando uma abordagem complexa do corpo e seu viés cultural.

A antropóloga Mirian Goldenberg (2006), no artigo *O Corpo como capital: para compreender a cultura brasileira*, aponta o corpo como componente fundamental da construção da identidade nacional. Ela recorre ao conceito de imitação prestigiosa, de Mauss, para justificar uma construção cultural do corpo e, no caso do Brasil, a valorização de atributos físicos como forma de construção de uma cultura da sensualidade e do corpo como capital cultural. Assim como fez Pierre Bourdieu (2007), em *A dominação masculina*, Goldenberg (2006) descreve o corpo, principalmente o feminino, como objeto de trocas simbólicas, cujo sentido vem de fora, por meio de mecanismos de afirmação da cultura dominadora masculina. Observa-se, na cultura de massa, especialmente na publicidade, na televisão, no cinema e nas revistas de moda e “saúde”, a construção de uma cultura de objetificação do corpo como importante capital de trocas simbólicas por meio do qual os indivíduos procuram

“disciplinar” seus corpos para sentir-se pertencentes a determinados grupos sociais (Goldenberg 2006).

Não cabe aqui assumir uma postura radical, à qual Umberto Eco (1979) chamaria de “apocalíptica”, por meio da qual busca-se atribuir aos meios de comunicação a imposição de culturas de massa que visam a alienar e, então, submeter o público às necessidades de consumo impostas por uma minoria. Mas cabe contextualizar a abordagem sobre os meios, pensando acerca das mediações possíveis e dos filtros culturais que possibilitam uma leitura dos meios e suas mensagens (Martín-Barbero 1997).

Mesmo assim, é preciso observar o “culto” ao corpo “sarado”, hipere exercitado, em detrimento de comportamentos realmente saudáveis. O “culto ao corpo” é veiculado exaustivamente pela cultura de massa. Assim, coloca-se o corpo no centro das atenções e ele torna-se “objeto de consumo que deve ser preservado pelos tratamentos propiciados por planos de saúde e por produtos cosméticos, garantido por seguros de vida e de acidentes” (Siqueira 2006: 59). É seguindo essa lógica do corpo como capital que “modelos e atletas fazem seguros de partes do corpo, afinal, são garantia de sua renda, de seu salário” (idem: *ibidem*).

O corpo é discurso a respeito da sociedade e seus significados se constituem por meio da experiência social e cultural de cada um (idem: 42). Se o corpo é discurso, também participa do discurso da sociedade sobre si mesma, nas artes, na literatura e no consumo.

Mito e representações nos quadrinhos

Estudar a cultura de massa e seus meios é tarefa que pode englobar os mais variados pontos de vista e abordagens. Visões de diferentes autores e escolas levam aos mais diversos conceitos a respeito da comunicação de massa e de seus produtos, bem como ao modo como afetam a construção das identidades culturais.

É preciso levar em conta como a mensagem é enviada e, paralelamente, como ela é recebida e interpretada pelo enunciatário, que deixa de ser “passivo” no momento em que, ao participar da construção do

significado final, é agente da comunicação. Também é primordial considerar a influência dos meios técnicos, cada vez mais desenvolvidos, capazes de criar novas formas de interatividade. Além disso, é importante considerar que a esfera da recepção possui “filtros” culturais, referências que direcionam sua leitura dos meios e de suas mensagens. O público pode ser mediador crítico ou ter contato com diferentes mediadores críticos (Martín-Barbero 1997).

Assim como o cinema, a televisão e o teatro, as histórias em quadrinhos aliam uma série de elementos artístico-criativos, como texto e imagens, a outros mais técnicos, como impressão, emprego de cores, formas e movimentos. Analisar esses elementos separadamente para depois relacioná-los permite um conhecimento do processo comunicativo que se estabelece nos quadrinhos – embora se reconheça que texto e imagens também envolvam técnica em sua produção e que o uso de cores e formas, por exemplo, possa ser criativo. Ou seja, as categorias “artístico” e “técnico”, especialmente quando se trata de cultura de massa, mesclam-se.

Os meios de comunicação reproduzem e reforçam representações da sociedade. As HQs não fogem a este esquema cultural e permeiam suas narrativas com representações que são formas de determinada sociedade entender o mundo.

De acordo com Minayo (1992: 158), as representações sociais são “categorias de pensamento, de ação e de sentimento que expressam a realidade, explicam-na, justificando-a ou questionando-a”. As representações sociais relacionam-se ao imaginário de uma sociedade. A origem do conceito é a noção de representação coletiva, de Emile Durkheim. Para o sociólogo, as representações conservam sempre a marca do substrato social em que surgem, mas têm vida independente. Assim,

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

As representações são fundamentais para o entendimento das expressões imediatas do pensamento dos indivíduos, são dados sobre o real. Assim, para Minayo (1992: 174), “por mais estranhas que possam parecer, elas contêm verdades que é preciso descobrir”, uma vez que, “por serem ao mesmo tempo ilusórias, contraditórias e ‘verdadeiras’, as representações podem ser consideradas matéria-prima para análise do social”.

Por ser uma arte do domínio do visual, os quadrinhos constituem uma poderosa via de expressão do corpo, tanto no momento da construção – o corpo do artista, que desenha, arte-finaliza ou colore as histórias; como no da representação, por meio das imagens dos personagens que participam das histórias, e, por fim, no corpo do leitor, cujos sentidos captarão, a seu modo, os símbolos representados. Os personagens das histórias, cujas narrativas apresentadas na seqüência de quadrinhos contam as lendas de seres muitas vezes sobrenaturais, tais como atores em um drama teatral, são também representações dos padrões culturais e mitológicos de cada sociedade. Essas histórias, repletas de façanhas, aventuras e desafios ao final dos quais o protagonista, ou herói, deve sair vitorioso, são o que Eliade (2006: 11) chamou de “narrativas dos primórdios, ou da criação”, pois, em geral, alteram ou recriam o mundo onde existem. Ainda segundo Eliade (idem: 22), “o mito se refere sempre a uma ‘criação’, contando como algo veio à existência, ou como um padrão de comportamento, uma instituição, uma maneira de trabalhar foram estabelecidos”. De modo geral, o mito serve para transmitir os costumes, ensinamentos e modos de vida de uma cultura, pela constante rememoração ou reatualização dele.

É possível observar que nos quadrinhos, como em outras formas de arte, a reconstrução de mitos, sua contextualização a cada época, faz vivas as tradições e repassa às novas gerações o conhecimento das anteriores. Os heróis, tanto nos quadrinhos como em outros campos da arte, servem também à função de disciplinar e instruir nos costumes e na sabedoria dos mais velhos.

Embora Eliade (2006) tenha classificado a narrativa mítica como “atos de Entes Sobrenaturais”, pode-se ver, hoje, nos quadrinhos, uma

variedade muito grande de tipos que vão desde alienígenas superpoderosos a cidadãos comuns cujas narrativas cotidianas produzem curiosas histórias. Parece importar pouco se o herói é o onipotente órfão de uma civilização intergaláctica perdida ou um detetive envolvido em assuntos sobrenaturais.

O papel instrutivo e disciplinador dos quadrinhos pode, contudo, como alertou Bourdieu (2007), colaborar com a formação e reafirmação de hábitos e costumes incorporados e que, por aprendizado ao longo das gerações, se apresentam como “naturais”. Esses hábitos ou comportamentos trazem a visão de mundo do autor e, por conseguinte, da cultura na qual se instruiu e formou sua história de vida. Veremos, então, como a naturalização dos costumes influenciou a representação das mulheres nas histórias em quadrinhos e como isso vem se transformando ao longo de algumas décadas.

Valentina e outras sedutoras: dos anos 1940 aos dias atuais

“Tem um catecismo aí?” Com uma frase aparentemente inocente e de referência religiosa, abriam-se, no Brasil, entre as décadas de 1940 e 1970, as portas de um mundo de fantasia e luxúria no traço de Carlos Zéfiro. Funcionário do Departamento Nacional de Imigração, do Ministério do Trabalho, passou quatro décadas escondendo seu nome, Alcides Caminha, com receio de perder o emprego. Suas fantasias pornográficas parecem ter proporcionado a muitos leitores momentos de prazer e de aprendizado sobre uma sexualidade até então pouco ou nada comentada. Hoje, os “catecismos” ou as “revistinhas” podem ser comprados como relíquias “cult” em algumas bancas de rua, sebos ou livrarias.

Zéfiro não foi o primeiro nem o último a desafiar discursos com seus contos recheados de formas voluptuosas, fantasias e biquínis. É sobre sedutoras de pouca vergonha e muita coragem que desenvolveremos nosso estudo. A fim de entender e discutir as representações do corpo feminino nas histórias em quadrinhos, as forças sociais e relações de poder que as alimentaram, abordaremos algumas narrativas.

A segunda personagem sobre a qual se baseia este estudo é Valentina Rossetti, criada pelo italiano Guido Crepax, em 1965. Valentina surgiu nos quadrinhos como coadjuvante de Neutron, personagem masculino ao estilo de outros americanos que o influenciaram na época. Logo o interesse do autor e do público se voltou para a bela fotógrafa, e Neutron, com quem se casou, tornou-se o coadjuvante, mal voltando a aparecer nas histórias.

No terceiro exemplo, o dos quadrinhos de super-heróis, temos como referencial a personagem telepata Emma Frost, a Rainha Branca. Inicialmente apresentada como vilã e adversária dos X-Men (série criada por Stan Lee e Jack Kirby em 1963 e continuada por outros autores até hoje³), Emma iniciou sua carreira como dançarina no Clube do Inferno, um espaço que reunia homens poderosos, financeira e fisicamente, no estilo das sociedades privadas masculinas e que buscavam dominar o mundo. A hierarquia do clube, que adota uma postura vitoriana, tanto na decoração como no vestuário masculino, é de um patriarcado aristocrático em que os homens ocupam as posições centrais e as mulheres devem servi-los. Assim, mesmo quando Emma, valendo-se de seus poderes psíquicos, que a tornam capaz de ler e dominar mentes, adquiriu fortuna e posição no Círculo Interno do clube, continuou em papel secundário e manteve suas vestes de dançarina.

O Círculo Interno do clube é formado por personagens sombrios que transcendem a dominação econômica. São quase todos mutantes e há um ciborgue; ocupam postos inspirados no jogo de xadrez. Emma torna-se a Rainha Branca, mulher mais importante do clube, mas subordinada ao Rei Negro. Anos depois, Emma abandona o Clube do Inferno, alia-se aos X-Men e, após iniciar um romance com o líder da equipe, Ciclope, torna-se co-líder e diretora do Instituto Xavier, academia onde o fundador dos X-Men, Charles Xavier, treina e educa jovens mutantes em relação ao uso de seus poderes e a seu lugar na sociedade.

3 Emma Grace Frost é criação de Chris Claremont. Sua primeira aparição se dá em 1980.

O corpo feminino nos quadrinhos

Desde o surgimento do mercado editorial de quadrinhos, mulheres de todos os tipos, idades e níveis sociais foram representadas neste segmento, mas sua presença só começou a ser marcante ou significativa depois de muitas décadas de produção em massa de *comics*. Em *Desnudando Valentina*, Marco Aurélio Lucchetti escreve que

Tomando-se como exemplo, em primeiro lugar, os quadrinhos norte-americanos, verifica-se que, até há alguns anos, a maioria de suas personagens femininas eram ingênuas, possuíam uma inteligência limitada e estavam submissas aos homens. [Eram] as noivas eternas dos heróis, e a todo instante caíam prisioneiras de cruéis e inescrupulosos vilões – o que obrigava seus namorados a enfrentarem grandes perigos para salvá-las; ou donas de casa comuns (Lucchetti 2005: 33).

A imagem dócil e passiva das mulheres vem se modificando, e, ao longo dos anos, surgiram personagens fortes e sensuais como Barbarella, Druuna, Jodelle, Pravda, Paulette, Saga de Xam e Scarlett Dream.⁴

Se a ascensão das mulheres nos quadrinhos as retirou do posto de donzelas em perigo ou donas de casa conformadas, não as livrou de suas “origens”: o olhar e a mente masculina. Por mais que possam refletir, até certo ponto, o ideal contemporâneo de mulher, as personagens de quadrinhos foram, em sua maioria, idealizadas por homens e para homens, segundo o que eles vêem e entendem do sexo feminino, e provavelmente atuaram como veículos da expressão sexual de seus autores e do desejo de exibir o considerado imoral e proibido. Como escreveu Jeudy (2002: 127), “no culto contemporâneo da exibição, é o corpo ‘próprio’ que se torna expressão da obscenidade”.

Nesse sentido, é possível entender quando Crepax disse “*Valentina c’est moi*” (apud Pallavicini 2006: 7). O autor se reconhece em sua criação, pois ela é seu duplo, seu outro, aquilo que lhe é obsceno, porém,

4 Eróticas/pornográficas/sensuais/incansáveis personagens femininas européias de quadrinhos: Barbarella, de Jean Claude Forest; a erótica Druuna, do italiano Paolo Serpieri; Jodelle e Pravda, de Guy Pellaert; Paulette, de Wolinsky e Pichard; Scarlet Dream, de Gigi e Moliterni; Saga Xam, de Nicolas Devil. Para uma discussão sobre erotismo/pornografia nas HQs, ver Calazans (1998).

proveniente dele mesmo. É na representação da mulher desprovida de inibições que o autor despeja seu lado mais indiscreto, reforça o desejo de conhecer e espiar o outro, de invadir domínios de um outro prazer.

A temática das representações pela arte já havia sido tratada, entre outros, pelo filósofo alemão Hegel (1974: 106), em *Estética: a idéia e o ideal*. Segundo o autor, a arte e suas representações podem provocar inúmeras sensações:

Pode a representação arrebatá-nos, agitar-nos, revolver-nos tão fortemente como a percepção. Todas as paixões, o amor, a cólera, o ódio, a piedade, a angústia, o medo, o respeito, a admiração, o sentimento da honra, o amor da glória etc., podem invadir a nossa alma por força das representações que recebemos da arte.

O filósofo também aponta a arte como o meio pelo qual o homem

projeta na sua frente o que é, contempla-se, representa-se a si próprio. É preciso, portanto, procurar a ciência geral que uma obra de arte provoca no pensamento humano, porquanto a obra de arte é um meio com o qual o homem exterioriza o que ele mesmo é (idem: *ibidem*).

Exterioriza e representa sua época, aspectos de sua cultura e do grupo social ao qual está ligado, além de aspectos subjetivos.

Esta abordagem da arte como forma pela qual o homem exterioriza seu próprio eu permite entender a relação entre os autores de histórias em quadrinhos e suas criações, especialmente as personagens femininas, as quais focalizamos neste estudo. Uma vez que “toda obra de arte pertence a uma época, a um povo, a um meio” (idem: 126) e, portanto, “relaciona-se com certas representações e fins, históricos ou não” (idem: *ibidem*), estudá-las propicia também um conhecimento dos universos culturais nos quais se originaram.

Nas narrativas investigadas, a mulher não é apresentada em sua pluralidade, riqueza. Por exemplo, em seu aspecto maternal, protetor. É competitiva, agressiva. Uma espécie de versão masculina da mulher. O que nos ocupa, então, é a visão claramente machista expressa nas personagens femininas de HQs. Nos quadrinhos de Zéfiro, por exemplo, a mulher é sempre vista como “liberada”, “desinibida” e facilmente entregue

aos prazeres. Não raro, suas mulheres são maliciosas e apresentam-se, a princípio, recatadas ou inocentes, para depois aceitarem as investidas masculinas. Os personagens masculinos são viris e “bem dotados” – como o personagem João Cavalo –, homens de negócios, bem-sucedidos e donos de suas vidas. Já as mulheres, quando não são prostitutas, não fazem alusão a nenhuma profissão e destinam-se imediatamente ao sexo. São submissas, não ousam reclamar da dominação do homem. Chegam mesmo a demonstrar prazer nisso, tornando-se ainda mais dispostas a satisfazer as necessidades dos parceiros. Os corpos, sempre muito expostos e cuidadosamente colocados nas mais variadas posições, lembram a idéia de “corpo ao natural”, sem as disciplinas impostas nas academias e consultórios médicos. Zéfiro não parecia preocupado em tirar ou esconder as barriguinhas de seus personagens, ou dotá-los de músculos avantajados: desenhava corpos “normais”, para pessoas “normais”.

Já as personagens de Valentina, no traço europeu de Crepax, apresentavam corpos harmoniosos, esguios e delicados, em poses e vestes que muitas vezes lembravam os anúncios de moda da época. A própria Valentina, fotógrafa, parecia posar para a câmera e para o olhar quase espião do leitor, por meio de *closes* e enquadramentos fechados, dos quais Crepax valia-se com frequência, tal como na publicidade e no cinema. A respeito dos enquadramentos de Crepax, Lucchetti (2005: 24) observa que:

Crepax abuse dos primeiríssimos planos, mostrando, sobretudo, detalhes de pés, mãos e partes de rostos. Emprega uma angulação arrojada que, em determinados casos, parece um tanto estranha. Monta os quadrinhos nas páginas de uma maneira que muitas vezes tem pouco em comum com a diagramação da maioria das histórias em quadrinhos. E, nos desenhos, percebem-se nítidas influências da Op Art, Pop Art e do desenho publicitário.

Tomando como base para análise o conceito de dominação masculina, de Pierre Bourdieu, vemos, nos dois casos – e ainda na Rainha Branca – exemplos fortes da cultura dominadora: as mulheres são vistas como seres maliciosos e ambíguos, inferiores e negativos, enquanto os homens, detentores do poder econômico e moral, têm sobre elas um poder que

dispensa justificação, baseado em um discurso androcêntrico que ratifica a si mesmo ao apresentar-se como neutro e “natural” (Bourdieu 2007: 18). O poder exercido pelos homens, nas HQs, é como um direito adquirido, tornado histórico e reafirmado na postura passiva das mulheres, que não questionam e, sim, colaboram com sua reafirmação. Esse discurso, baseado em oposições simplórias como claro/escuro, duro/macio, ativo/passivo, coloca a mulher em posição de eterna receptividade, enquanto o homem é quem age, fonte de toda a virilidade.

Conforme Bourdieu (idem: 27),

Embora possa ser visto como a matriz original a partir da qual são engendradas todas as formas de união dos dois princípios opostos – arado e sulco, céu e terra, fogo e água etc. –, o próprio ato sexual é pensado em função do princípio do primado da masculinidade. A oposição entre os sexos se inscreve na série de oposições mítico-rituais: alto/baixo, em cima/embaixo, seco/úmido, quente/frio [...]. Resulta daí que a posição considerada normal é, logicamente, aquela em que o homem “fica por cima”.

É nesse sentido que acontece a aceitação das mulheres de Zéfiro às investidas dos homens, assim como as situações de entrega ao impulso masculino de submeter ao seu poder de “possuir” ou “abusar” (idem: 29). O autor trata, também, do esquema de oposições entre o desejo de posse masculino e o desejo feminino de submeter-se à dominação masculina, “como subordinação erotizada, ou mesmo, em última instância, como reconhecimento erotizado da dominação” (idem: 31).

Aparecem, aqui, não só as cenas de sexo explícito dos “catecismos”, como as situações em que Valentina, em seus sonhos eróticos, entrega-se a fantasias sadomasoquistas, e a Rainha Branca usa sensuais vestes de dançarina de cabaré. Bourdieu (2007) trata, ainda, do ser feminino como ser-percebido: seu corpo é um corpo-para-o-outro, ou seja, um corpo cuja imagem de si é formulada com base na percepção dos outros.

Outro elemento importante e muito presente nos quadrinhos é o uso do corpo feminino como capital de trocas simbólicas, como descreveu Bourdieu (idem: 55): no Clube do Inferno, não só as mulheres, mas também jovens mutantes eram usados como objetos de valor na disputa de

poder dos membros do Círculo Interno. A fidelidade da Rainha Branca ao Rei Negro dava a ele um poder ainda maior sobre os demais membros do Círculo. Este poder é abalado quando outro membro do Círculo Interno, o Mestre Mental, consegue dominar e subverter a mente de outra mutante, a poderosa Jean Grey, a Fênix, membro dos X-Men. Dotada de poderes ilimitados, a Fênix entra para o Círculo Interno como Rainha Negra, superando tanto a Rainha Branca como o Rei Negro e dando a seu dominador a vantagem sobre os demais.

Nos “catecismos” de Zéfiro, embora os personagens sejam seres humanos “comuns”, também acontecem essas trocas simbólicas: nos *rendez-vous* as prostitutas se vendem por dinheiro. E, em uma das histórias, um amigo chega a oferecer sua amante em casamento a outro, para que este possa usá-la como álibi para se esconder da polícia. Parafraseando Bourdieu (2007: 65), “a virilidade tem que ser validada pelos outros homens, em sua verdade de violência real ou potencial, e atestada pelo reconhecimento de fazer parte de um grupo de ‘verdadeiros homens’”.

Além da sexualidade e da subordinação a personagens masculinos, outro aspecto se revela no estudo das três mulheres dos quadrinhos: os diferentes tratamentos do corpo feminino. Jurandir Freire Costa (2005: 94), em *O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo*, alerta para o que chama de uma moral das sensações. Segundo ele, estaríamos vivendo em uma época de re-hierarquização dos valores tradicionais, baseados em uma moral ditada pela moda e pelos valores de consumo que atingem até os níveis da ciência médica. Para Platão, o belo surgiria como aquilo que nos é agradável aos olhos e aos ouvidos. De acordo com Costa (2005: 94), vivemos segundo uma moral pela qual “cuidar de si, satisfazer-se com a imagem que se tem de si passou a significar trazer o corpo para o nicho dos ideais, desligando ou espremendo em um recanto os seus antigos proprietários: os ‘grandes’ sentimentos, pensamentos ou ações”. Já não se contempla o belo artístico como meio de exaltação dos sentimentos humanos, mas sim como objeto final. O belo não é um meio, mas um fim em si mesmo e tem no corpo uma tela ou mesa de trabalho que, por meio de transformações propiciadas pela ciência, transforma-se para a satisfação de um consumismo narcisista.

A propagação desta moral das sensações, por meio da qual os corpos se docilizam e atendem a desejos de consumo impostos pela estética do autoconsumo, se dá, segundo Costa (idem: *ibidem*), em meio a uma cultura do narcisismo, na qual “ansiar pela felicidade sensorial é uma maneira de procurar na proximidade e na facilidade o que se pode encontrar na distância e na dificuldade”.

Esse culto ao corpo que se dociliza, por meio da disciplina das academias e de uma medicina voltada mais para o condicionamento estético do que para a manutenção da saúde, encontra forte representação nos meios de comunicação de massa, na publicidade e mesmo nas histórias em quadrinhos.

Hoje, principalmente nos quadrinhos de super-heróis, é comum a imagem da mulher americana como auge da satisfação: corpos “esculpidos”, magros, atléticos e treinados nas artes da luta e da guerra, como soldados em um campo de batalha onde o espectador é um observador, cada vez mais distante de sua própria realidade.

Um exemplo disso é Emma Frost, a Rainha Branca. Esguia, cabelos artificialmente louros, seios siliconados e um rosto que ela mesma afirma, com orgulho, ter aperfeiçoado por meio de cirurgias plásticas, ostenta uma forma física condizente com valores da juventude frequentadora de academias de ginástica e lugares da moda. Rica, mais de uma vez relacionou seu gosto por objetos de marcas sofisticadas como uma bolsa *Gucci* e perfumes *Dior*. As transformações da personagem, rumo ao heroísmo, incluíram uma espécie de “mutação secundária”, que lhe deu a capacidade de converter seu corpo em diamante maleável.

Assim como Emma, muitas personagens de HQs de super-heróis das últimas décadas se adaptaram aos padrões da nova estética. Os corpos passaram a obedecer a um padrão próximo ao das passarelas de moda, e o uso constante de equipamentos e avanços científicos os aproximaram cada vez mais das representações de corpo “perfeito”. Assim, “reconstruído, docilizado por cirurgias, educação física, dietas, medicamentos, políticas de saúde, o corpo é impregnado de tecnologias e, por extensão, de cultura” (Siqueira 2006: 60).

A transformação corporal ocorre concomitantemente à mudança de valores da personagem Emma Frost. Antes de integrar os X-Men, Emma, então Rainha Branca, tinha feições rudes e seu corpo, embora belo, era vulgarizado por vestes de dançarina de cabaré. Hoje, entre os “mocinhos”, Emma docilizou suas vestes e adquiriu a pureza simbólica do diamante. Como muitas outras ex-vilãs, ela se “purificou” miticamente por meio da transformação física, tornou-se socialmente aceitável e ícone de nobreza e *status*, a ponto de sobrepujar, em popularidade, personagens que desde o início das histórias mantiveram seus valores. Tais fatos evidenciam valores da época: perdoam-se atos inescrupulosos em função da imagem esteticamente aceitável, capaz de aprisionar o olhar. A sedutora Emma Frost coloca-se acima dos julgamentos morais.

Considerações finais

Um dos fatores mais impulsionadores da prática sexual clandestina, como mostra Foucault (2005: 56) no primeiro volume de *História da sexualidade: o cuidado de si*, é sua relação com o poder. Ao contrário do que se pensa, “prazer e poder não se anulam; não se voltam um contra o outro; seguem-se, entrelaçam-se e se relançam. Encadeiam-se através de mecanismos complexos e positivos, de excitação e incitação”. De fato, muito do sucesso dos “catecismos” de Zéfiro pode ser em decorrência do caráter clandestino de sua obra. As leis que reprimiam sua conduta, o medo do escândalo público jogaram para as sombras uma criatividade que aflorou no submundo. Assim como o sexo se libertava nos *rendez-vous* – esse é o título de um dos “catecismos” –, as revistinhas pornográficas serviam como um pequeno mundo particular onde o funcionário público, protegido pelo anonimato, representava suas fantasias e subordinava as mulheres.

Nos quadrinhos contemporâneos, ocorre um reposicionamento da mulher, de dona de casa ou “mocinha em perigo” a mulher emancipada. Valentina trabalha como fotógrafa; Emma Frost, além de guerreira e professora, alia-se aos X-Men, torna-se co-líder do grupo e diretora do Instituto Xavier para Jovens Superdotados. Contudo, essas mudanças

não foram suficientes para reverter a passividade para com os homens; no máximo a transfigurou em uma falsa liberdade, na qual, embora a mulher se apresente como ser pensante e atuante, capaz de gerar sua própria renda e conduzir sua vida, apresenta seu corpo segundo expectativas masculinas.

Cada uma a seu modo, as personagens estudadas representam os papéis para elas designados: as mulheres de Zéfiro, ousadas caipiras, prostitutas de bordel ou “moças de família”, entregam-se aos prazeres cuja medida é a satisfação da dominação masculina; Valentina, embora tenha tomado do homem a posição central na narrativa, expõe a todo momento sua nudez e entrega-se a fantasias tipicamente masculinas; por fim, Emma Frost, mesmo após assumir o posto de Rainha Branca no Clube do Inferno ou a direção da academia dos X-Men, mantém as características físicas – traduzidas nas suas roupas – da antiga dançarina de cabaré.

Referências bibliográficas

- ASSIS, E. “Criador da Mary Jane Lavadeira se explica na Internet”. Disponível em: <http://www.omelete.com.br/game/100005842/Criador_da_Mary_Jane_Lavadeira_se_explica_na_Internet.aspx>. Acesso em: 30/9/2007.
- BOURDIEU, P. *A dominação masculina*. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- CALAZANS, F. M. A. “As histórias em quadrinhos do gênero erótico”, in *Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, Intercom, vol. XXI, nº 1, jan.-jun./1998, p. 53-62.
- COSTA, J. F. *O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo*. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.
- DURKHEIM, E. *As formas elementares da vida religiosa*. Coleção Os pensadores. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983, p. 201-245.
- ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- ELIADE, M. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FOUCAULT, M. *História da sexualidade: o cuidado de si*. Vol. 3, 8. ed. São Paulo: Graal, 2005.
- _____. *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 1989.

- GOLDENBERG, M. “O corpo como capital: para compreender a cultura brasileira”, in *Arquivos em Movimento*, Rio de Janeiro, vol. 2, nº 2, 2006, p. 1-9.
- HEGEL, G. W. F. *Estética: a idéia e o ideal*. Coleção Os pensadores, vol. XXX. São Paulo: Abril Cultural, 1974.
- JEUDY, H. P. *O corpo como objeto de arte*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- LUCCHETTI, M. A. *Desnudando Valentina*. São Paulo: Produções Artísticas, 2005.
- MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 1997.
- MAUSS, M. “As técnicas corporais”, in (____). *Sociologia e antropologia*. Vol. II. São Paulo: Edusp, 1974.
- MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1971.
- MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. Rio de Janeiro: Hucitec, 1992.
- PALLAVICINI, R. “Valentina c’est moi!” (Introdução), in CREPAX, G. *Valentina: 65-66*. São Paulo: Conrad do Brasil, 2006.
- SIQUEIRA, D. C. O. *A ciência na televisão: mito, ritual e espetáculo*. São Paulo: Annablume, 1999.
- _____. *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Campinas: Autores Associados, 2006.