

O feminino e os quadrinhos: Mulher-Maravilha (1942-1960).

Lenita Gerez - UEL

As histórias em quadrinhos são um gênero típico das culturas de massas. Isso significa que elas se apresentam como formas organizadas de produção culturais que visam atingir às mais variadas camadas da sociedade. No entanto, elas vão além dessa perspectiva de mercado, pois são também uma referência cultural de uma determinada sociedade. Sendo assim, os quadrinhos, a partir da idéia de paradigma indiciário, são passíveis de transformação ao longo de sua existência¹. Não obstante, muito já foi dito sobre os quadrinhos e suas origens, a ponto de entusiastas compará-las aos mais diversos tipos de manifestações culturais e artísticas existentes, sejam elas pinturas rupestres, ou até mesmo em hieróglifos egípcios, ou quem sabe ainda remetê-las ao período romântico.² Porém, tais manifestações não podem por sua vez, serem classificadas como quadrinhos, mesmo porque cada uma delas foi elaborada em diferentes contextos dentro de perspectivas sociais específicas.

A história tem o pequeno vício de criar uma certa linearidade para seu objeto por intermédio da seriação. No entanto, nenhum objeto é natural; ele não pré-existe, pois a cada momento histórico temos uma formação que lhe é individual. Temos que ter a clareza, de que a história não é algo linear, ou seja, a genealogia das coisas não se encontra na linearidade da história, mas sim em suas rupturas³, pois são as necessidades criadas pelos embates sociais que propiciam essas mudanças, como o caso das histórias em quadrinhos. Desse modo, situando-se, pois, distante dessa história serial, os quadrinhos encontrarão suas filiações em meios completamente descontínuos. Estarão eles ligados a produções como o livro, o álbum, o cartaz, o jornal e não aquelas que nos remetem a uma arte pictórica. Suas primeiras manifestações se dão na Europa, em meados do século XIX quando a litografia possibilitou a imagem, através de uma profusão de histórias baseadas em ilustrações sem legendas, freqüentemente disseminadas em meios de comunicações da época como os jornais. Contudo, foram nos Estados Unidos que os quadrinhos se propagaram com maior força. Apesar de estarem muito atrasados em relação à Europa na esfera do domínio da literatura desenhada, bem como na arte ilustrativa no final do século XIX, os Estados Unidos, acabaram acelerando o processo de síntese dos componentes dos quadrinhos com a luta travada entre dois magnatas da imprensa norte-americana que, para melhorarem suas vendagens, publicavam suplementos dominicais contendo algumas histórias ilustradas com um

certo teor humorístico.⁴ Assim sendo, foi nos Estados Unidos que as histórias em quadrinhos ganharam o formato encadernado pelo qual as conhecemos hoje.

Apesar de ter adquirido o seu espaço, durante muito tempo os quadrinhos foram desprezados pela sociedade, principalmente pelo meio acadêmico. Na década de 1920, o meio intelectualizado norte-americano não enxergava nos quadrinhos uma forma de arte, tanto que durante o período vemos surgir nos EUA, por exemplo, duas correntes intelectuais opostas que se faziam notar: uma que só enxergava os quadrinhos como uma forma de divertimento, e outra por sua vez que queriam intelectualizar as histórias em quadrinhos tentando explorar todas suas possibilidades, fossem elas meramente formais ou narrativas. Desse modo, houve um tempo em que essa forma de expressão se tornou marginalizada devido, então, ao seguinte questionamento: se os quadrinhos são uma arte seqüencial como definiu Will Eisner⁵ e estes por sua vez estão associados à idéia de comunicação de massa, como defini-los, então, como arte? São todas as histórias em quadrinhos uma forma e expressão de arte? São eles objetos históricos? Ora, devemos entender que cada época traz consigo as suas particularidades. A aparição dos quadrinhos como forma de linguagem certamente receberia uma certa resistência cultural devido ao próprio caráter de cultura de massas (cultura popular). É a partir destas discussões que pretendemos fazer uma análise da representação do feminino nos quadrinhos no ocidente, mais precisamente nos Estado Unidos, através da figura da mulher-maravilha nos períodos que vão de 1942, com a primeira aparição da personagem, até meados da década de 60 momento em que ocorre a explosão do movimento feminista.

Conseqüentemente, para responder ao tema escolhido, partiremos da análise da primeira aparição da personagem nos quadrinhos, produzidas pelo psicólogo William Moulton Marston (Charles Moulton) na década de 40, para chegar em sua transformação tanto estética quanto comportamental durante a década de 60, entendendo que estas questões nos remetem para a representação do universo feminino nos quadrinhos nos Estados Unidos, o que evidencia de que forma um simples meio de comunicação pode vir a representar culturalmente um determinado grupo, no caso as mulheres norte-americanas.

Para fazer tal análise teremos como ponto de partida a questão da utilização das histórias em quadrinhos enquanto objeto histórico e documental. Em seguida, compreenderemos as representações sociais do feminino nos quadrinhos. Além disso, o auxílio de disciplinas como a lingüística e a arte são essenciais para a compreensão do processo de formação dos quadrinhos. Enfim, abordaremos os quadrinhos do ponto de vista da História da

Leitura, tendo em vista que a sua produção visa um público leitor. Essas formulações são necessárias para que possamos compreender essa identidade cultural que uma personagem de história em quadrinhos pode proporcionar em uma determinada sociedade.

Partindo dessa perspectiva, procuraremos fazer uma reflexão teórica da representação do feminino nos quadrinhos. No entanto, como transformar as histórias em quadrinhos em discurso acadêmico? Michel de Certeau, na introdução geral de **“A invenção do cotidiano”**, nos apresenta a distância que existiria entre o discurso acadêmico e as práticas cotidianas. Acreditando num afinamento dos objetos históricos, Certeau, procura pensar numa História que esteja ligada a práticas sociais, na qual sejamos capazes de estabelecer as interpretações dos conflitos existentes, ou seja, superarmos as diferenças.⁶ Na verdade, trata-se da questão do ser diferente, mas sendo igual de modo que possamos ser reconhecidos naquilo que desejamos ou que estejamos fazendo. Dessa maneira, devemos compreender as práticas cotidianas na suas diversas linguagens e reconstituí-las enquanto discurso histórico.

Sendo assim, os quadrinhos são, em seu conjunto, uma mescla de imagens e práticas discursivas que se referem a um meio em si e não simplesmente a um objeto específico. Sendo assim, essa suposta “neutralidade” estética de uma estória, em seu todo, está longe de ser ingênua. Uma vez publicadas, as histórias em quadrinhos, embora tenham uma regularidade que lhe seja própria, procuram ilustrar, de certa forma, uma representação do mundo social. Entretanto, é válido ressaltar que as estruturas do mundo social não são dados objetivos. Elas são, na verdade, historicamente construídas por um conjunto de práticas que, quando articuladas, constroem suas figuras. Roger Chartier elucida bem isso em seu livro **“A História Cultural: entre práticas e representações”**. Para Chartier, as percepções do social estão longe de serem discursos neutros, visto que chegam a produzir uma série de práticas e estratégias *“/.../ que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projecto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas.”*⁷ Dentro desse universo do discurso social encontraremos os quadrinhos. É por isso que a História Cultural se faz tão necessária para a questão das histórias em quadrinhos. Será pensando nessa simbiose entre diversidade cultural e sujeição da sociedade, ou segundo Chartier,

“/.../ numa paradoxal articulação entre uma ‘diferença’ - aquela através da qual todas as sociedades separam do cotidiano, de várias maneiras, um domínio particular da atividade humana - e as ‘dependências’ – que, de diversas

maneiras, inscrevem a invenção estética e intelectual nas suas condições de possibilidade e de inteligibilidade.”⁸

que poderemos compreender de forma uma história em quadrinho pode vir a representar culturalmente um grupo social.

Nessa lógica, como qualquer outra forma artística, o mundo dos quadrinhos também é composto de uma imensidão de estilos e linguagens. Desse modo, a contribuição da lingüística, principalmente com relação a Análise do Discurso, é, assim como a História Cultural, de fundamental importância para o estudo das histórias em quadrinhos. É justamente pensando que há diversas maneiras de se significar, que encontraremos um sistema de mediações discursivas entre o homem e a realidade social dentro do universo dos quadrinhos. Eni P. Orlandi evidencia que essas mediações, ou simplesmente discursos, tornam possíveis tanto as permanências e as continuidades quanto os deslocamentos e as transformações dos homens e de suas realidades.⁹ Devido a isso encontramos nos quadrinhos as mais variadas tendências artísticas. Cada autor, por exemplo, tem um traço que lhe é característico. Enquanto uns são mais clássicos como Harold Foster¹⁰ em sua obra “Tarzan” outros abusam da subjetividade como Frank Miller em “Electra Assassina”. Assim, cada conteúdo e imagem de uma estória, irão depender de seu criador, visto que o autor se constitui junto com a produção. Ele, o autor, entra no processo de subjetivação significando-se junto com o que produz. Dessa maneira, as histórias em quadrinhos, não são meramente um conjunto de frases que se associam a imagens na qualidade de entreter um público específico; muito pelo contrário: os quadrinhos possuem uma materialidade própria e significativa. O seu discurso tem uma regularidade que lhe é particular. É por isso, que se faz necessário compreender como um objeto simbólico e representativo como os quadrinhos são capazes de produzir um sentido. Na verdade, trata-se de saber como as interpretações funcionam, pois não há uma verdade que se esconde no interdiscurso das histórias em quadrinhos, mas sim gestos que a exprimem para que sejamos suficientemente capazes de compreendê-las.

A História da Leitura é um campo que também reforça a idéia do estudo dos quadrinhos enquanto representação de práticas discursivas. Através dela os quadrinhos podem ser encarados enquanto produtores de um universo de inter-relações humanas que se estabeleceram dos diversos meios de se abordar as suas interpretações. Assim como os livros, as histórias em quadrinhos exibem as suas concepções de mundo e a sua interação com o homem. Em “**A Ordem dos Livros**”, por exemplo, Chartier evoca a necessidade de se decifrar

os mecanismos que fundamentam os processos que se interagem para a produção dos livros para compreender de que maneira essas práticas estabelecem as relações entre a humanidade e o saber.¹¹ Isso não será diferente com os quadrinhos, pois estes também são objetos que estão em estreita ligação com o mundo social e suas representações. Para que uma história em quadrinhos venha simbolizar a representação de uma determinada cultura é necessário que exista um leitor para lhe dar um significado. A leitura, como afirma Chartier, “/.../ não é somente uma operação de inteligência; ela é engajamento do corpo, inscrição num espaço, relação consigo e com os outros.”¹², ou seja, são práticas concretas imbuídas de procedimentos de interpretação. Dessa maneira, essa recepção postula um paralelo entre os sinais emitidos (texto, imagens) e a expectativa do público ao qual se vincula. Entretanto, deve ficar claro que o efeito produzido no leitor pela combinação desses fatores não depende das formas materiais que o texto suporta. Segundo Chartier, estas apenas contribuem para modelar as expectativas dos leitores, além de convidar a participação de públicos diversos, incitando assim novos usos.¹³ Sendo assim, o leitor de quadrinhos se encontra num mundo de representações plurais e móveis que se constroem a partir das expectativas de cada público cujos significados são sentidos de maneiras diversas.

Seguindo essa linha de raciocínio, as histórias em quadrinhos, constituem um meio do qual recebemos uma série de mensagens simbólicas. Para que isso aconteça é necessário que haja um compartilhamento de conhecimentos entre aquele que emite a imagem e seu receptor de modo a obter uma relação de diálogo mútuo, verdadeiramente entre iguais. Mas para que isso ocorra, é preciso que saibamos a estética que precede uma forma aos quadrinhos, que lhes proporcionam vida. Desse modo, temos que recorrer às Artes. Juan Acevedo nos diz que: se pensarmos os quadrinhos apenas em sua base estritamente material, encontraremos somente tinta sobre o papel¹⁴. Como então veicular realidade e ilustração? Diante desse dilema de reproduzir uma representação da realidade, os quadrinhos, procuram desenvolver seus próprios recursos como forma de atingir tal semelhança. Estes recursos nada mais são do que sua própria linguagem. Por exemplo:

“/.../ frente a falta de movimentos, utiliza uma convenção gráfica (as figuras cinéticas) que dá a entender o tipo, a intensidade e a direção do movimento; frente à falta de sons, usa a linguagem escrita, à qual confere especiais expressões mediante o desenho, dando a entender o tipo, intensidade, procedência ou o alcance do som /.../.”¹⁵

Utilizando desses recursos artísticos e lingüísticos, os quadrinhos, assimilam a relação entre dois mundos: o do movimento e o da representação gráfica. Podemos elucidar bem isso ao dizermos que: o gesto de virar o rosto, por exemplo, é um movimento real que leva um certo tempo para acontecer; o desenho dos quadrinhos, por sua vez não repetem o movimento do gesto, mas o representa através de uma figura, ou melhor, de um discurso. Isto só é possível por intermédio das vinhetas. As vinhetas são as representações, através do enquadramento de imagens e textos, de uma ação narrada. “*Delimitadas externamente por traços perpendiculares que recortam a página, as vinhetas são justapostas uma às outras.*”¹⁶ Suas seqüências servem para entrelaçar uma ação, dando-lhe movimento. Por sua vez, quando finalizado, esse conjunto estruturado de imagens e texto nos remetem a uma série de práticas discursivas. Sendo assim, perfilando o espaço do real através do enquadramento¹⁷, as histórias em quadrinhos, tem como característica a materialização representativa da sociedade da qual está inserida.

Dentro deste panorama, após uma breve apresentação de todo nosso referencial teórico metodológico, buscaremos enfim reconstruir o universo cultural feminino tanto nos EUA. Por intermédio da análise de fontes como as imagens da mulher-maravilha nas histórias em quadrinhos, pretendemos compreender as representações do universo cultural feminino nos EUA da década de 40 até meados da década de 60. Tratando-se, pois de uma personagem de ação utilizaremos como fontes algumas imagens da heroína cuja aparição causou uma grande euforia na década de 40 e se tornou um grande ícone da representação feminina no ocidente: a mulher-maravilha. As imagens são de fácil acesso uma vez que podem ser encontradas em gibitecas, sebos e até mesmo publicadas na Internet. Abarcando as relações existentes entre as práticas discursivas da personagem com sua respectiva sociedade, bem como a correspondência dos quadrinhos enquanto um produto artístico, procuraremos evidenciar a maneira que uma sociedade pode vir a representar o gênero feminino nos quadrinhos. Além desta questão, uma outra se impõe: o da leitura. A relação do leitor com o texto nunca é passiva, ela faz parte da constituição das representações sociais. Ler é fabricar. Nesse sentido, a figura feminina no HQ não se dissocia das práticas de leitura. Assim, a através da personagem é possível identificar o tratamento estético e textual visando um público leitor que, por sua vez, reconstitui a personagem nos seu próprio campo de representações.

-
- ¹ GINSBURG, Carlo. *Mitos, Emblemas e Sinais*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, pp. 143-179.
- ² COUPERIE. P. et al. *História em Quadrinhos & Comunicação de Massa*. São Paulo: Masp, 1970, p. 06.
- ³ FOUCAULT, Michel. *A Arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999, pp. 23-56.
- ⁴ COUPERIE. P. et al. op. cit. pp. 17-21.
- ⁵ Will Eisner, uma das maiores autoridades mundiais a respeito de quadrinhos. Criador da série *Spirit* (1940), revolucionou o mundo dos quadrinhos ao utilizar o texto como elemento gráfico, além de utilizar elementos cinematográficos para produzir suas histórias.
- ⁶ CERTEAU, Michel de. *"Invenção do cotidiano"* Rio de Janeiro: Vozes, 1990, pp.07- 10.
- ⁷ CHARTIER, Roger. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Trad. Maria Manuela Gualhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990, p.17.
- ⁸ CHARTIER, Roger. *A Ordem do Livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Trad. Mary Del Priori. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999, p. 10.
- ⁹ ORLANDI, Eni P. *Análise do Discurso*. Campinas: Pontos, 1999, p. 15.
- ¹⁰ Harold Foster foi quem adaptou a obra "Tarzan" para os quadrinhos em 1929. Sendo um dos precursores do estabelecimento das histórias em quadrinhos de aventuras, seus desenhos seguem um certo classicismo gráfico onde procura reproduzir uma arte que esteja muito próxima da realidade.
- ¹¹ CHARTIER, Roger. op. cit.
- ¹² CHARTIER, Roger. op. cit. P. 16.
- ¹³ Idem, p. 18.
- ¹⁴ ACEVEDO, Juan. *Como Fazer Histórias em Quadrinhos*. Trad. Sílvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990, p. 67.
- ¹⁵ Idem, p. 67.
- ¹⁶ ALMEIDA, Fernando Afonso de. Arquitetura da história em quadrinhos: vozes e linguagens. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 4, nº 1, p. 115, jan. , 2001.
- ¹⁷ O enquadramento é um dos elementos que integram a vinheta. Nele se compreende tanto personagens, como sinais gráficos, além também dos cenários onde a ação se desenvolve.