



## **A Representação Social e a Sexualização Nos Quadrinhos**<sup>1</sup>

Gabriel Figueiredo de Oliveira Fontenele Sampaio CUNHA<sup>2</sup>

Ricardo Jorge de Lucena LUCAS<sup>3</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### **RESUMO**

Este trabalho busca analisar a representação da imagem feminina nas histórias em quadrinhos contemporâneas e como essa representação afeta o gênero feminino como um todo. Entende-se esse tema como relevante vez que os quadrinhos, enquanto forma de manifestação cultural, exercem um impacto sobre a sociedade. Tendo isso em mente, tentaremos entender a mensagem que é emitida, como ela é recebida e qual o impacto resultante na representação e na identidade do gênero feminino.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gênero; Identidade; Quadrinhos; Representação Social.

### **INTRODUÇÃO**

O formato das revistas em quadrinhos como o conhecemos está presente no mundo há várias décadas, sendo sua origem precisa, no entanto, incerta. As primeiras edições nos Estados Unidos foram introduzidas na cultura pop, no formato mais próximo do que conhecemos hoje, em 1933 pela *National Allied Publications* (mais tarde *National Comics* e, logo em seguida, *DC Comics*). Logo em seguida, surgiu em 1962 a *Timely Comics* em 1939, que viria a ser conhecida como *Marvel Comics*. (HOWE, 2013, p. 11, p. 19).

A indústria dos quadrinhos tem crescido significativamente, garantindo seu espaço nas livrarias, além de expandir seu alcance para o cinema e televisão, com adaptações para o formato de filmes e séries baseados em seus enredos sendo anunciados a cada ano que se passa. Seu distinto vocabulário verbal/visual já integra nosso cotidiano, seus signos e símbolos estão presentes nas outras mídias, enquanto seus personagens permanecem em destaque entre os ídolos de crianças e adolescentes até hoje.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 11º. semestre do Curso de Publicidade da UFC, email: [gabrielgo.design@gmail.com](mailto:gabrielgo.design@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade da UFC, email: [ricardo.jorge@gmail.com](mailto:ricardo.jorge@gmail.com)



Assim como qualquer outro produto da indústria cultural, as revistas em quadrinhos possuem capacidade de existir como um reflexo para a realidade na qual vivemos, sendo este, talvez, um dos seus principais fatores de encantamento.

Nos quadrinhos, o leitor encontra um meio semelhante ao seu com o qual pode se identificar e relacionar, pois, em meio a todas as cores e linhas impressas no papel, estão inseridas mensagens e representações que saltam do meio impresso para nosso imaginário e, assim, permeiam nossa concepção do real.

Este estudo visa analisar a responsabilidade ética e social dos quadrinhos como manifestação cultural e relacioná-la com a representação do gênero feminino no gênero dos super-heróis, um dos mais populares no mercado.

## **REPRESENTAÇÕES SOCIAIS**

As representações sociais se encontram num ponto comum entre conceitos psicológicos e sociológicos, daí seu caráter misto e sua complexidade conceitual. São conceitos formados ao longo da história, fixados no nosso inconsciente e/ou alterados pela sociedade ao longo do tempo. Simultânea e vigorosamente, elas afetam nossa percepção do mundo, pois compõem parte essencial dos nossos processos comunicativos.

Sua amplitude, muitas vezes pode dificultar sua compreensão, pois o fenômeno das representações engloba vários conceitos de diversas áreas das ciências humanas além de lidar com o processo de compreensão, operando em conjunto com relações e comportamentos, que surgem e desaparecem nas relações interpessoais.

Devemos tentar, então, ver as representações sociais como um mecanismo humano utilizado de forma a melhor compreender o mundo no qual nos encontramos. Ao lidarmos com um objeto ou sujeito, temos a necessidade de convencená-lo de acordo com nossos próprios conceitos, para que, assim, possamos lidar com ele. Desta forma, por exemplo, um sintoma como temperatura alta ou tosse é ligado à determinada doença devido aos progressos da medicina que nos permitiram reconhecer o sintoma como



indicador da doença.

Podemos perceber, a partir disso, que as representações são essenciais para a condição humana no que diz respeito aos nossos processos cognitivos e, por conseguinte, nossa comunicação e vida em sociedade, pois “nenhuma mente está livre dos efeitos de condicionamentos anteriores que lhe são impostos por suas representações, linguagem ou cultura” (MOSCOVICI, 2000, p. 35).

Sendo assim, entendemos como utópica a tentativa de se desvencilhar completamente de todas as convenções, pois são intrínsecas à nossa cultura e logo fazem parte de tudo que produzimos e do que somos. As representações estão presentes em todas as nossas ações, falas e pensamentos e permanecemos inconscientes desse fato na maior parte do tempo.

A profundidade das representações vai até o ponto que “intervêm em processos tão variados quanto à difusão e a assimilação dos conhecimentos, no desenvolvimento individual e coletivo, na definição das identidades pessoais e sociais, na expressão dos grupos e nas transformações sociais” (JODELET, 1989, p. 5).

Observe-se, que não são apenas os grupos e indivíduos que transformam as cognições coletivas analisadas nas representações sociais. A relação é mutualística e as ideias e conceitos também são suscetíveis a constantes transformações, visto que “são o produto de nossas ações e comunicações”. (MOSCOVICI, 2000, p. 40).

Alargando o referencial, podemos dizer que o homem é tanto produto de sua cultura como a cultura é produto daquele. Desde o nosso nascimento, somos bombardeados com conceitos inerentes à nossa linguagem e cultura e, conseqüentemente, indivíduo algum é imune ou livre do condicionamento proporcionado pelo meio em que se encontra.

Porém, apesar da relativa autonomia que as representações apresentam quanto à atividade individual e coletiva, e da força que elas exercem sobre nosso pensamento e comportamento, elas ainda estão sujeitas à constante mudança e alteração, visto que são produto das nossas relações interpessoais e da comunicação. As representações são



assim, repensadas e reinterpretadas diariamente por grupos e indivíduos.

Por conseguinte, podemos afirmar que os meios de comunicação, produto do homem e fundamentais no processo comunicativo entre as massas na sociedade contemporânea, possuem importância ímpar na formação de nossa rede de sentidos.

Esses meios, portadores de discursos, nos são apresentados e, a partir daí se dá o processo de negociação cognitiva: aceitamos ou refutamos o que nos é apresentado, seja uma notícia no jornal ou uma fala no noticiário, procuramos fazer sentido daquilo e prontamente nos posicionamos com base em nossa bagagem cultural, nossas relações prévias com situações ou fatos semelhantes e assim por diante.

Para ilustrar, podemos dizer que uma mesma notícia divulgada de duas maneiras diferentes (no caso dois jornais, cada um com posicionamentos políticos díspares, digamos) é capaz de gerar duas percepções diferentes no mesmo receptor ou mais e, logo em seguida, respostas e posicionamentos também diversos.

Podemos apenas imaginar quão imensa é a heterogeneidade de ideias presentes no consciente coletivo, dada a vasta quantidade de emissoras de rádio, jornais e redes de televisão, isso sem levar em conta aspectos como a experiência de vida de cada indivíduo e as tradições de cada sociedade, que asseguram ainda mais o firmamento de ideias e conceitos na sua percepção do mundo.

As representações se manifestam na forma de crenças, valores, atitudes e opiniões que se impõem sobre sociedade ao longo da história e persistem com o passar do tempo, se tornando mais fortes, de forma que “quanto mais sua origem é esquecida e sua natureza convencional é ignorada, mais *fossilizada* ela se torna.” (MOSCOVICI, 2000, p. 41).

Podemos inferir a partir disso que conceitos e ideias há muito presentes na mente coletiva da sociedade são difíceis de serem alterados. No caso do racismo, a representação do negro como inferior a partir da perspectiva da classe dominante e opressora custou a ser quebrada devido aos vários séculos que essa ideia permaneceu intrínseca na mentalidade popular.



Hoje em dia, como é sabido, a ideia do homem negro como inferior ao branco é, para nós, evidentemente absurda, mas era uma convenção comumente aceita há poucas décadas atrás, no que pese ainda podem ser constatados pensamentos retrógrados a respeito do assunto. Tal comportamento é evidência de que o passado exerce grande poder sobre o presente, como comentado. De igual forma, os filhos podem ser levados a reproduzirem o discurso dos pais, que podem ter sido levados a reproduzirem o discurso dos avós e assim por diante. Tal é a força que as representações do passado possuem sobre o presente.

Por isso buscamos questionar o conteúdo das representações sociais que, mesmo ultrapassadas, persistem na nossa cultura, pois preconceitos “somente podem ser superados pela mudança de nossas representações sociais da cultura, da “natureza humana” e assim por diante.” (MOSCOVICI, 2000, p. 66).

Pode-se afirmar, pois, que um ato ou comportamento humano será “digno” quando nele exista uma adequação e conformidade com a condição humana, da mesma forma que o trato dispensado a um ser humano será “digno” quando tenha em conta e respeite dita condição.

Uma vez que a arte problematiza a vida e busca inspiração no comportamento cotidiano, podemos dizer que a arte influencia o seu público e, visto que esse mesmo público é capaz de produzir dita arte, em reverso, o público também influencia a arte.

Sendo assim, a questão ética por trás das interações arte-vida é de extrema importância para a forma como percebemos ambas as realidades e o que trazemos dessas interações de planos de ideias para nosso plano de interações interpessoais.

Em suma, as representações influenciam diretamente a forma como nos vemos e como definimos aspectos da nossa vida cotidiana. Afeta a forma como os membros do grupo se veem, como se expressam e como se projetam na sociedade enquanto indivíduos.

Refletir sobre nosso papel na sociedade é indispensável para o bem-estar coletivo e individual, assim como a desconstrução dos papéis impostos a nós mesmos ao longo das décadas. Sem pensamento crítico, ficamos estagnados e, junto conosco, a sociedade em



si. Por isso, devemos questionar que imagem temos de nós mesmos e que imagem a sociedade projeta de nós, em âmbito social, político e cultural.

Creemos que as histórias em quadrinhos como produto da indústria cultural exercem influência no nosso processo de reafirmação das representações sociais, deslocando, desconstruindo e renovando conceitos que há muito tínhamos como fixos e imutáveis.

### **OS QUADRINHOS COMO MEIO DE REPRESENTAÇÃO SOCIAL E OS SUPER-HERÓIS COMO REFLEXO DA SOCIEDADE SEXUALIZADA**

Para compreender os super-heróis, devemos entender o contexto histórico-cultural no qual eles surgiram.

A regulação dos quadrinhos como produto em massa, os enquadraram como tantas outras obras oriundas de um processo de industrialização crescente. O conteúdo e as representações dos quadrinhos, no curso de sua história, representaram os interesses e a realidade da época em que foram produzidos. Sendo assim, pode-se dizer que, os quadrinhos costumam atender às práticas sociais dentro do contexto em que seus autores se encontram.

As fórmulas das histórias sempre seguem determinado padrão, encaixando seus personagens de acordo com suas funções na narrativa, tal quais as pessoas se encaixam na sociedade de acordo com as normas sociais vigentes.

Por outro lado, pode-se dizer que quem consome quadrinhos, não apenas “observa”, pois não é passivo em relação ao conteúdo da obra, mas “vivencia” até certo ponto a palavra escrita mesclada com imagem. Da mesma forma que ocorre quando, da leitura de um livro, o indivíduo, ao terminar de lê-los, será uma pessoa diferente da que era no início dessa relação, pois houve, mesmo que em um nível básico, uma troca de ideias e noções.

No entanto, há de ser esclarecido que os quadrinhos ou quaisquer outros produtos da indústria cultural, não ditam comportamentos ou filosofias de vida para aqueles que os consome. Nenhum meio ou mensagem possui poder sobre a vontade humana ou



capacidade de nomear uma lógica, ou a falta dela sobre o comportamento de um indivíduo.

Observe-se, porém, que, se o público dos meios de comunicação fosse composto totalmente de adultos amadurecidos, conscientes e críticos a respeito de todas as informações que lhes são lançadas, a questão da sexualização feminina na publicidade e, no nosso caso de estudo, nos quadrinhos, não seria tão problemática.

Enfatiza-se que qualquer um que se preste ao ofício de quadrinista se depara com a necessidade de representar, em suas obras, membros de classes sociais, grupos étnicos, gêneros e sexualidades à parte das quais pertence, sendo indispensável neste aspecto a empatia do autor para com os representados em sua obra.

Sendo assim, ressaltamos a responsabilidade social de qualquer obra cultural na constituição do ser humano e da sua identidade, expondo-o a valores e ideais, por vezes distorcidos, maquiados na forma de entretenimento.

Desta maneira, nosso conceito de feminilidade pode ser influenciado em certo nível por produtos da indústria cultural. Dependendo da forma como os papéis de mocinha e vilã são utilizados, estando neles representados os conceitos dualísticos de certo/errado, bom/mal, virgem/vadia e outros vieses e dualidades semelhantes, podem vir a afetar nossa percepção da mulher na sociedade.

Creemos que quando uma revista em quadrinhos, produto cultural, ignora tal responsabilidade e, como costuma ser pautado pelas normas do consumo de massa, foca apenas na fórmula “que vende mais”, sem se preocupar com a forma como um ser humano é retratado e estabelecendo estereótipos ofensivos e desgastados, acaba por ferir a dignidade do ser humano.

Um problema recorrente nos quadrinhos de super-heróis é a sexualização exacerbada das suas personagens por parte dos artistas.

Assim, além da forma como afeta negativamente o gênero feminino em sua totalidade, também prejudica o conjunto da obra ao valorizar mais a sexualização e seu apelo para

vendas do que a integridade da narrativa ou a capacidade da arte de agregar informação e significado à história, como podemos ver no seguinte exemplo de Guerra Civil nº 2 (figura 3), escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven.



Figura 3 - Guerra Civil nº2

No exemplo, a Mulher-Hulk é utilizada mais como objeto decorativo na página do que como realmente personagem, dado o fato que vemos seus seios ou quadris como pontos focais do desenho nos três primeiros quadros. No terceiro quadro, mais especificamente, ela sequer cumpre papel de interlocutora no diálogo; a fala da Tigresa é direcionada ao



Homem-de-Ferro, cuja presença só é percebida no quadro após exame maior, pois as nádegas da Mulher-Hulk ocupam metade da cena.

Na página seguinte (figura 4), novamente uma personagem feminina, no caso Susan Storm, a mulher invisível, é colocada em destaque e mais uma vez podemos ver seus seios e quadris definidos pelo uniforme colado, quase como se ela estivesse nua.

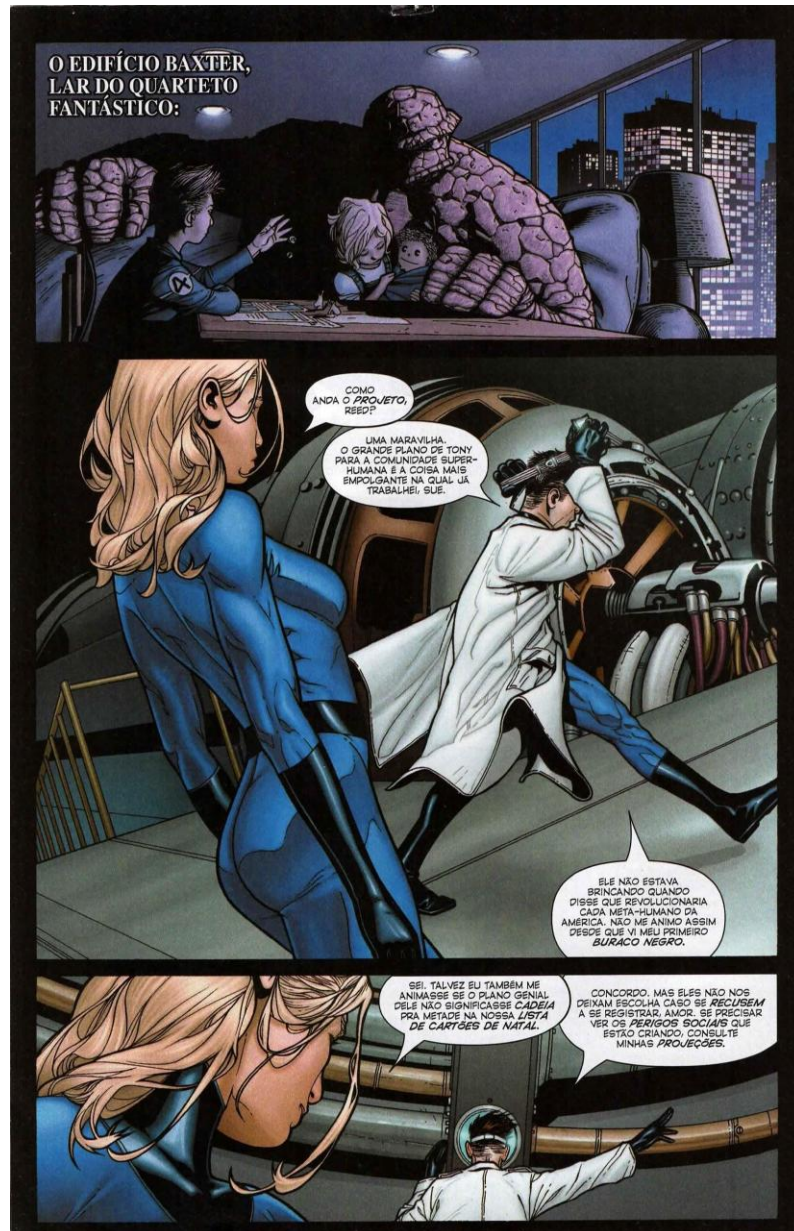


Figura 4 - Guerra Civil nº2

Logo em seguida (figura 5), Susan já não é o foco da cena, mas McIniven encontra espaço dentro de cena para encaixar a demarcação de suas nádegas através do uniforme.



Figura 5 - Guerra Civil nº2

Na página seguinte, no entanto, o destaque é dado ao Homem-Aranha que também utiliza um uniforme apertado e que destaca seu físico.

A diferença no caso dele, é que sua pose é completamente desprovida do elemento sexual. O destaque é dado à definição de seus músculos, enquanto a região do quadril quase some de foco, retorcida para trás e para o lado, ficando imperceptível devido ao sombreamento utilizado. A pose utilizada no herói muito mais se assemelha a um ginasta olímpico, enquanto as heroínas posam como modelo de passarela de costas arqueadas e nádegas e quadris estrategicamente posicionados de acordo com a visão do leitor.

Pode-se perceber, em uma única edição da revista, que quatro páginas seguidas apresentam quadris e seios como foco da arte, sendo três delas tirando proveito da figura feminina com o intuito de serem utilizadas como enfeite e uma representação do corpo masculino não sexualizada.



Figura 6 - Guerra Civil nº2

É necessário ver os quadrinhos e outros produtos da indústria cultural para além de meros reflexos da condição atual da sociedade, mas também como influenciadores ou reforçadores de ideologias e conceitos. E mesmo apenas esse reflexo da condição social vivenciada pelos sujeitos representados já nos faz questionar quão a percepção que as pessoas envolvidas no processo de desenvolvimentos dos produtos desse meio têm do mundo ao seu redor.



Percebemos, portanto, que a representação da mulher nesse meio tem ido além da sexualização.

Pode-se dizer que em certo ponto, deixa de ser uma representação e se torna uma degradação. Coloca-se a mulher num pedestal da sexualidade, utilizando o olhar machista para transformá-la num objeto de desejo sexual puramente masculino e estereotipado. Quando não, ela é retratada como infantil e recatada, condenada a ser sequestrada pelos vilões em constante estado de passividade perante seu destino.

## CONCLUSÕES

Concluindo, assim, podemos ver a extensão do impacto das representações e quanto essenciais se mostram para os indivíduos e a formação da comunidade em que se encontram.

A sociedade, portanto, se forma de acordo com as representações sociais mais fortes e presentes no meio em que se encontra. Pode-se afirmar que as instituições que compõem a sociedade são reflexo dessas representações e, da mesma forma que produzimos essas representações, somos produtos delas. Nascemos num mundo permeado por representações, assimilando-as, reproduzindo-as, questionando-as.

Em anos recentes, vendo as reivindicações por parte de seu público, as grandes editoras vêm procurando aumentar os números de mulheres e outras minorias dentro de seu departamento criativo, além de buscar diversificar as etnias e gêneros dentro de suas revistas mais populares como *Vingadores* e *X-men*. Além da nova *Ms. Marvel* que estreia uma adolescente paquistanesa e muçulmana como protagonista.

O redesign de uniforme da *Batgirl* também se destaca dentre as outras super-heroínas: jaqueta e botas, sem spandex ou maiôs, visando a praticidade e conforto sem ressaltar curvas ou sexualizá-la. Além disso, a narrativa foca na vida de jovens mulheres adultas sem demonizar a sexualidade delas, as personagens frequentam festas e fazem sexo casual com homens sem serem vilipendiadas por isso. Sua sexualidade serve à própria personagem e a história, não ao público masculino.



Figura 20 - Capa de Batgirl nº 35

Percebemos, então, progresso significativo quanto à representação da mulher como protagonista e como ser humano provido de sexualidade em anos recentes. Esta sexualidade porém, durante muito tempo tem sido explorada como produto pelos meios de comunicação, apenas em anos recentes temos visto uma mudança nesse sentido de retratar a mulher como dona de seu próprio corpo, pelo menos no meio dos quadrinhos de super-heróis americanos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013.



JODELET, Denise. *Representações sociais: um domínio em expansão*. Online. Paris: PUF, 1989. Disponível em: <http://portal.estacio.br/media/3432753/jodelet-drs-um-dominio-em-expansao.pdf> Acesso em 05 de abril de 2015.

MOSCOVICI, Serge. *Representações Sociais: investigações em psicologia social*. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

SILVA, Alexander Meireles da. *História em Quadrinhos e a Perversão Feminina: A Mulher-Maravilha Como Estudo*, in JÚNIOR, Amaro Xavier Braga. *Questões de sexualidade nas histórias em quadrinhos*. Maceió: EDUFAL, 2014.