

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE ARTES  
CURSO DE ARTES VISUAIS

NATÁLIA CAROLINA DOS SANTOS

**GRANDE PODER, GRANDE RESPONSABILIDADE:  
A INFLUÊNCIA DOS QUADRINHOS ESTADUNIDENSES DE SUPER-HERÓIS NA  
IMAGEM CORPORAL E NA IDEOLOGIA DE GÊNERO**

Uberlândia

2022

NATÁLIA CAROLINA DOS SANTOS

**GRANDE PODER, GRANDE RESPONSABILIDADE:  
A INFLUÊNCIA DOS QUADRINHOS ESTADUNIDENSES DE SUPER-HERÓIS NA  
IMAGEM CORPORAL E NA IDEOLOGIA DE GÊNERO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Artes Visuais da  
Universidade Federal de Uberlândia,  
como parte das exigências para a  
obtenção do título de Bacharelado.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Fonseca

Uberlândia

2022



NATÁLIA CAROLINA DOS SANTOS

**GRANDE PODER, GRANDE RESPONSABILIDADE:  
A INFLUÊNCIA DOS QUADRINHOS ESTADUNIDENSES DE SUPER-HERÓIS NA  
IMAGEM CORPORAL E NA IDEOLOGIA DE GÊNERO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Artes Visuais da  
Universidade Federal de Uberlândia,  
como parte das exigências para a  
obtenção do título de Bacharelado.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Fonseca

Uberlândia, 19 de Agosto de 2022.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Fábio Fonseca**

---

**Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Clarissa Monteiro Borges**

---

**Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli**

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Silvana e Almiro, por acreditarem em mim incondicionalmente, e por todo o apoio emocional e material que forneceram para que eu pudesse buscar esta oportunidade. Devo a vocês não apenas a vida que me deram ao nascimento, mas a vida que vivo todos os dias até hoje. Obrigada por tornarem tudo possível.

Ao professor, orientador e amigo Fábio Fonseca, por ter me proposto a pesquisa ainda em 2019 que viria a se desdobrar em uma investigação de anos e levar ao início de minha empreitada como quadrista. Por ser meu mentor durante as matérias, durante a pesquisa de Iniciação Científica assim como o presente Trabalho de Conclusão de Curso.

Aos professores da graduação que lecionaram com paciência, proporcionaram as trocas e conversas que mudaram a minha forma de encarar a arte e a vida.

A todos os amigos que tornaram a experiência universitária única. Ao Jeffrey, cujas conversas, cafés e biscoitos carregam o conforto fraterno; ao Diego, que sem esforço traz o riso fácil; as irmãs de jornada, Bianca e Millena, que me proporcionam a honra de dividirem comigo seus redemoinhos e suas forças igualmente.

À Barbs, uma amizade que ao longo da última década foi para mim tudo que por vezes não consegui ser para eu mesma.

À todas as amigas que estiveram presentes antes ou durante o processo da graduação, agregando a todos os meus processos, Jaqueline, Isabela, Alex, José, Eduarda, Andressa, Henrique, Thiago, e muitas outras.

À todas as mulheres que abriram o caminho antes de mim.

## RESUMO

A presente pesquisa investiga os impactos dos quadrinhos de super-heróis estadunidenses na percepção do corpo em sociedade, com recorte para seus efeitos na ideologia de gênero e nos padrões de beleza. Utilizando da análise de imagem, pesquisa bibliográfica e referencial artístico, é possível evidenciar como a imagem do corpo é utilizada e colocada no contexto das mídias de quadrinho para a manutenção de um discurso dominante sobre corpo, gênero e beleza.

Palavras-chave: corpo, gênero, beleza, quadrinho, imagem.

## **ABSTRACT**

The present research investigates the impacts of American superhero comic books on the perception of the body in society, focusing on its effects on gender ideology and beauty standards. Using image analysis, bibliographic research and artistic reference, it is possible to show how the image of the body is used and placed in the context of comic book media to perpetuate a dominant discourse on body, gender and beauty.

Keywords: body, gender, beauty, comic books, image.

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> Recorte da série “Athlete” homens (2002)	14
<b>FIGURA 2</b> Recorte da série “Athlete” mulheres (2002)	14
<b>FIGURA 3</b> Comparação entre super-heróis homens	15
<b>FIGURA 4</b> Comparação entre super-heroínas/vilãs mulheres	16
<b>FIGURA 5</b> Quadrinho “Batman” (2020), edição 90, página 2	21
<b>FIGURA 6</b> Quadrinho “Wonder Woman” (2020), capa da edição 758	23
<b>FIGURA 7</b> Quadrinho “The Web of Black Widow” (2019), capa da edição 2	25
<b>FIGURA 8</b> Quadrinho “The Web of Black Widow” (2019), página 12	26
<b>FIGURA 9</b> Quadrinho “Batman: The Complete Hush” (2014), página 35	27
<b>FIGURA 10</b> Quadro representando os personagens Crocodilo e Batman	29
<b>FIGURA 11</b> Capa da revista “Como desenhar mulheres”, 1ª edição	31
<b>FIGURA 12</b> Interior da revista “Como desenhar mulheres”	31
<b>FIGURA 13</b> Ilustração da heroína Yara Flor por Frank Cho	32
<b>FIGURA 14</b> Ilustração da matéria “How to Draw Anime Anatomy”	33
<b>FIGURA 15</b> Comparação entre dois designs da personagem Mikasa	34
<b>FIGURA 16</b> Thumbnail de um vídeo sobre a mudança na personagem Mikasa	35
<b>FIGURA 17</b> Ilustração do vilão Wilson Fisk ou <i>Kingpin</i>	37
<b>FIGURA 18</b> Página 7 do quadrinho Batman (2016), edição 90, mostrando os vilões (da esquerda para a direita) Mulher-Gato, Coringa, Pinguim e Charada	38
<b>FIGURA 19</b> Capa da edição 19 de The Unbeatable Squirrel Girl II	40
<b>FIGURA 20</b> Recorte da tirinha “Capitão América” (1941)	44
<b>FIGURA 21</b> Recorte da tirinha “Capitão América” (1941)	45
<b>FIGURA 22</b> Captura de tela do filme “Capitão América: O Primeiro Vingador”, mostrando o histórico médico de Steve Rogers (2011)	46
<b>FIGURA 23</b> Anúncio de livros de musculação na 90 edição da revista Mulher-Maravilha, década de 40	47
<b>FIGURA 24</b> Recorte da HQ “Wonder Woman” (estimado entre 1940-1960)	52
<b>FIGURA 25</b> Recorte da HQ “Wonder Woman” (estimado entre 1940-1960)	53
<b>FIGURA 26</b> Recorte da HQ “Wonder Woman” (estimado entre 1960-1980)	53
<b>FIGURA 27</b> Capa da HQ “Wonder Woman: Earth One” Volume 1 (2016)	55
<b>FIGURA 28</b> Página dupla da HQ “Wonder Woman: Evolution” Volume 1 (2021)	56

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>1</b>	<b>O BINARISMO DE GÊNERO COMO PILAR NA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>ENTRE O MASCULINO E O FEMININO: OS EXTREMOS DO ESPECTRO</b>	<b>19</b>
<b>3</b>	<b>REPRESENTAÇÕES DIVERGENTES E MEDIDAS INOVADORAS</b>	<b>40</b>
<b>4</b>	<b>UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS DE ORIGEM</b>	<b>43</b>
<b>4.1</b>	<b>CAPITÃO AMÉRICA: UMA ALEGORIA PARA A MASCULINIDADE</b>	<b>43</b>
<b>4.2</b>	<b>MULHER-MARAVILHA: CRIADA POR HOMENS</b>	<b>51</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>57</b>

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa surge de um desconforto. A vida inteira fui interessada por certos conteúdos, aqueles que seriam em algum momento definidos como “nerd” ou “geek”. Quando criança era raro que me vissem com os olhos desgrudados das páginas de alguma fantasia - seja uma televisão, um livro, uma tela de celular, uma HQ ou no cinema - e conforme cresci não foi muito diferente. Meus olhos e meu coração continuam fielmente atraídos por essas histórias extraordinárias.

Mas quanto mais alto se sobe, maior é a queda. É de se imaginar a minha decepção ao perceber que o universo que eu tanto amava não me acolhia, tampouco tinha qualquer interesse em me ter como público - e deixava isso bem claro.

O primeiro desconforto que me lembro de sentir em nível visceral foram as representações dos corpos femininos. Raramente me identifiquei com as personagens mulheres, não porque não tinham aspectos relacionáveis, mas porque eu não era como elas - deveria ser? Na mente de uma criança, que não tem certeza ainda de ser mulher, menina, ou qualquer outra coisa, foi fácil me identificar com personagens homens, que realmente tinham aspectos de personalidade bem desenvolvidos, e apenas assumir que era assim que era pra ser.

Ao adquirir certa maturidade tornou-se óbvio para mim que o ambiente em que tinha me inserido fora feito por homens e para os homens - principalmente para os heterossexuais, cisgêneros e brancos. Eu me identificava com certos aspectos dos personagens, e tentava me inserir em suas posições, mas isso se tornou cada vez mais difícil quando sempre que as personagens femininas apareciam, eram tratadas como objetos sexuais, submissas ou loucas. Enfim a dolorosa realização - não importa o que fizesse, por nascer mulher esse era o meu lugar, e não com os protagonistas.

Nas comunidades que encontrei, onde se concentravam pessoas com gostos similares e onde fora me prometido finalmente um grupo em qual me encaixar, minha presença e de muitas outras minorias sociais não apenas era desincentivada, mas ativamente ridicularizada, negligenciada e posta à prova com frequência.

Apesar dos insultos diretos, assédios, e outras violências, o que mais me incomodava era a incessante provocação interna. Por que eu insistia em estar neste lugar que tentou de tantas formas me afastar? Tantos anos de conflito interno (e

externo, ocasionalmente) me levaram a querer entender minhas questões com o mundo *nerd* e me levaram ao caminho da pesquisa.

Ao me tornar artista e pesquisadora em formação no curso de Artes Visuais, tive a possibilidade de estudar o desenho; não apenas como fazê-lo, mas como interpretá-lo. Nas aulas de modelo vivo, fui levada a refletir e questionar o lugar do corpo no desenho, e como este se coloca no papel, no imaginário e como dialoga com os indivíduos e com a sociedade.

Reunindo meu passado com o universo *geek*, e todas as questões de gênero que ele me gerou, com meus novos conhecimentos artísticos e sociais proporcionados pela universidade, logo cheguei aos quadrinhos como objeto de interesse. Afinal poderia entender e estudar sobre todas aquelas dúvidas e desconfortos que surgiram ainda na minha infância, muitos anos atrás.

A indústria dos quadrinhos de super-herói, meu foco para esta monografia, passou por muitas fases de popularidade desde os anos 30 quando tiveram sua primeira explosão. Apesar de geralmente terem sua fama relacionada ao século XX, essa indústria ultrapassou a marca de 2 bilhões de vendas em 2021, somente na América do Norte, registrando que “As editoras venderam mais conteúdo de quadrinhos do que em qualquer ano na história do negócio, mesmo quando ajustados para inflação”<sup>1</sup> (MILLER, 2022).

Além disso, o meio tem exportado cada vez mais suas histórias para serem contadas em formato de séries e filmes, o mais notável deles sendo o Universo Cinemático da Marvel, que conta hoje com 29 filmes, 8 deles tendo ultrapassado a marca de 1 bilhão em lucros ao redor do mundo, além de mais de 17 séries produzidas ou em produção.

Com esses dados em mente, é possível reconhecer a influência que essa mídia reúne principalmente dentro da cultura ocidental, se tornando de suma importância que existam análises a respeito de quais ideologias estão sendo reforçadas através de suas páginas.

Com enfoque nas ideologias de gênero e manutenção de padrões de beleza, esta pesquisa busca analisar a forma como os corpos foram e são representados nas HQs de super-heróis produzidas nos Estados Unidos, e entender melhor o porquê destas escolhas. Além disso, reflito sobre como o público e a sociedade podem ser afetados pelas imagens consumidas nas revistas. Utilizo para minha

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html>.



argumentação o suporte de teóricas feministas como Collins, Butler e Wolf, o sociólogo Canclini, os estudos quantitativos de Facciani, Warren e Vendemia, o trabalho artístico de Howard Schatz, além de diversas matérias jornalísticas e de opinião como as de Rodinistzki, Fagan, Souza e Lepore.

No primeiro capítulo discuto quais os aspectos essenciais da forma física de um herói ou heroína, suas discrepâncias com o mundo real e os motivos que levam a editora e os ilustradores a fazerem tais escolhas. Evidenciando os padrões estruturais presentes nos desenhos, é possível traçar uma relação com a manutenção dos ideais de gênero que observamos em sociedade.

A seguir, pude aprofundar a análise e enfatizar o contraste entre a representação dos “homens” e das “mulheres” dentro deste nicho <sup>2</sup>, utilizando a análise de imagem para observar como são aplicados certos rótulos aos corpos de forma prática através do desenho. Aqui discorro principalmente a respeito da hipersexualização, infantilização e submissão das personagens mulheres, assim como a fantasia de poder e controle masculina e os padrões de beleza que abrangem ambos. Ainda neste capítulo trago atenção para os tutoriais que existem com o intuito de repassar o ensino do desenho da mulher de forma padronizada e estereotipada, comuns visto a especificidade estilística da categoria.

O capítulo 2.1 é dedicado ao quadrinho da personagem “Garota Esquilo”, um exemplo que trago a fim de elucidar o que seria uma representação consciente e que tem em mente um público mais variado e abrangente.

No terceiro capítulo discuto as histórias dos personagens Capitão América e Mulher-Maravilha, com enfoque nos momentos históricos em que foram criados e o que representavam em termos de corpo e gênero para a sociedade na qual foram inseridos, da forma em que foram inseridos, e quais foram seus efeitos a curto e longo prazo.

De forma geral, o intuito do texto é discutir a forma em que o corpo dos personagens são colocados nas histórias e o que dizem sobre como nossa sociedade interage com os padrões de corpo e gênero colocados nas mídias de

---

<sup>2</sup> Observo aqui que representações de corpos desviantes às normas de gênero são extremamente raras neste contexto e por isso a pesquisa irá se referir aos personagens como pertencentes às categorias binárias “homem” e “mulher”, termos com os quais são apresentados nos cenários originais em que aparecem. Não é ignorada aqui a complexidade e nuance de tais termos no âmbito social real e a terminologia utilizada no restante do texto é portanto colocada de forma intencional a fim de evidenciar a ausência de corpos que desafiam a regra heterocisnormativa e dialoga com as críticas e argumentações apresentadas.

entretenimento e arte dos quadrinhos de super-heróis estadunidenses, a partir de suas origens, como dialogam com os momentos históricos e como se apresentam hoje.

## 1 O BINARISMO DE GÊNERO COMO PILAR NA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS

A linguagem do desenho oferece uma oportunidade única de trazer à vida os floreios da imaginação. Nas histórias em quadrinhos, culmina a capacidade do desenho de contar uma narrativa de forma visual, nascendo de uma página vazia e com a possibilidade de ir até onde deseja o artista.

Isto significa a potência de produzir visualmente realidades fantásticas, fictícias, mágicas, e o que mais dita a capacidade imaginativa. Contudo, além da fantasia fantástica, existe a possibilidade de explorar as utopias que povoam o mundo real; as utopias capitalistas, povoadas pelas ideologias que comandam o *status quo*.

Com o advento e seguinte popularidade das HQs no século XX, não somente foram exploradas as capacidades da imaginação inofensiva, mas foi logo percebida a chance de criar um universo fictício habitado por super-humanos que representam o delírio de uma sociedade que busca o padrão e a uniformização, ditados pelas normas de gênero.

Para ilustrar este argumento trago o trabalho do fotógrafo Howard Schatz, que dedicou boa parte de sua carreira a fotografar os corpos de atletas, com destaque para sua obra intitulada "*Athlete*", publicada como um livro de fotografias (Figuras 1 e 2). Nele o artista apresenta as fotos de 125 atletas olímpicos de diversas modalidades de forma padronizada e enfileirada, possibilitando a comparação visual entre suas formas físicas, moldadas de maneira única por sua combinação de genética e especialização esportiva. O site *Good Reads* escreve sobre o trabalho:

em "*Athlete*", ele (o artista) atinge o ápice de sua homenagem fotográfica ao corpo humano, criando um registro surpreendente de formas especializadas, tanto adaptadas ao amplo espectro do esporte quanto moldadas por um esforço ferozmente concentrado. Seus temas, tão variados e meticulosamente documentados (...) literalmente incorporam a surpreendente variedade de perfeição física necessária para seus esportes específicos. (GOODREADS INC, 2022)

O livro provoca uma importante reflexão sobre o mito do corpo ideal, mostrando como uma mistura de genética e hábitos pode criar corpos extremamente variados e adaptados a diferentes atividades físicas. Os atletas retratados são de

nível olímpico e estão entre os melhores do mundo em seu esporte. Por este motivo, do ponto de vista dos quadrinhos de representar super-heróis como os seres humanos ideais, seria de se pensar que os corpos dos atletas inspirariam suas formas e uma variedade similar de corpos seria observada - porém a realidade está muito aquém disto.

Figura 1 - Recorte da série "Athlete" (2002)



Fonte: Fotografias publicadas no livro "Athlete", com fotografias de Howard Schatz e colaboração de Beverly Ornstein, publicado pela editora HarperCollins em 1 outubro de 2002.  
Disponível em: <https://graphis.com/entry/4b78bb92-4b2d-11e2-a2c9-f23c91dffdec/> .  
Acesso em: 06 de julho 2022

Figura 2 - Recorte da série "Athlete" (2002)

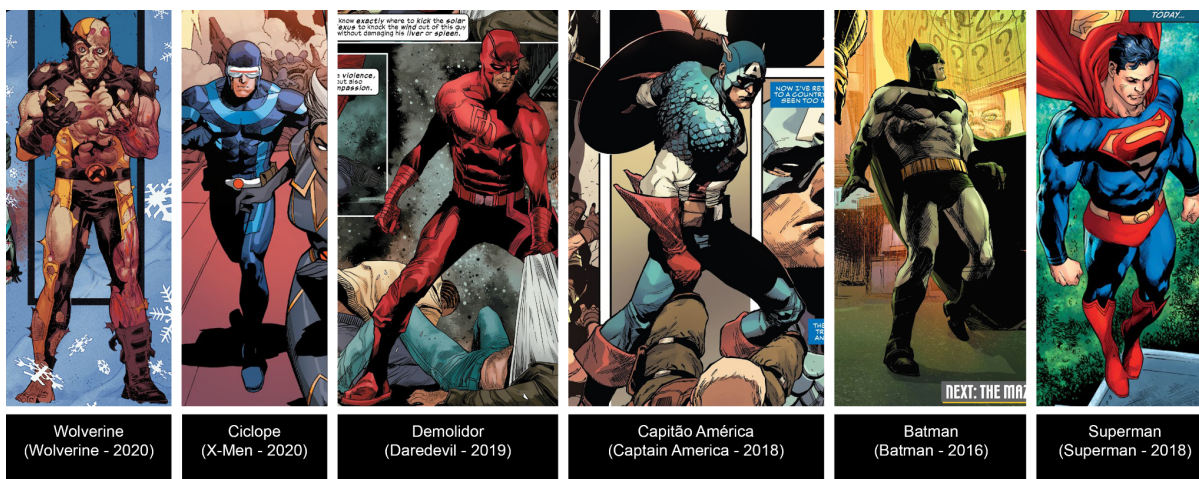


Fonte: Fotografias publicadas no livro "Athlete", com fotografias de Howard Schatz e colaboração de Beverly Ornstein, publicado pela editora HarperCollins em 1 outubro de 2002.  
Disponível em: [shorturl.at/acnU1](https://shorturl.at/acnU1). Acesso em: 06 de julho 2022

As imagens a seguir (Figuras 3 e 4) são, nessa ordem, compilados de imagens de personagens masculinos e femininos na forma em que são representados no interior de um quadrinho no qual são personagens atuantes. Todas

as edições foram publicadas em 2020 e aparecem no ranking de vendas do site Comichron<sup>3</sup>, começando com Wolverine na primeira posição com 196 mil vendas no mês de lançamento, e indo até Demolidor com quase 30 mil nas mesmas circunstâncias. As imagens foram selecionadas tendo variedade e popularidade em mente.

Figura 3 - Comparação entre super-heróis homens



Fonte: Montagem pela autora<sup>4</sup>

<sup>3</sup> O site Comichron compila dados a partir dos gráficos de vendas disponibilizados por diversas editoras de quadrinhos na América do Norte. Disponível em: [comichron.com/monthlycomicssales/2020.html](http://comichron.com/monthlycomicssales/2020.html)

<sup>4</sup> Fontes dos quadrinhos, respectivamente da esquerda para à direita:

Wolverine (2020-) #1 por Benjamin Percy (autor), Adam Kubert e Viktor Bogdanovic (artistas), publicado pela editora Marvel em 19 de fevereiro de 2020.

X-Men (2019-2021) #4 por Jonathan Hickman (autor), Leinil Francis Yu (artista), publicado pela editora Marvel em 1 de Janeiro de 2020.

Daredevil (2019-2021) #16 por Chip Zdarsky (autor), Julian Totino Tedesco (capa) e Jorge Fornés (artista), publicado pela editora Marvel em 1 de Janeiro de 2020.

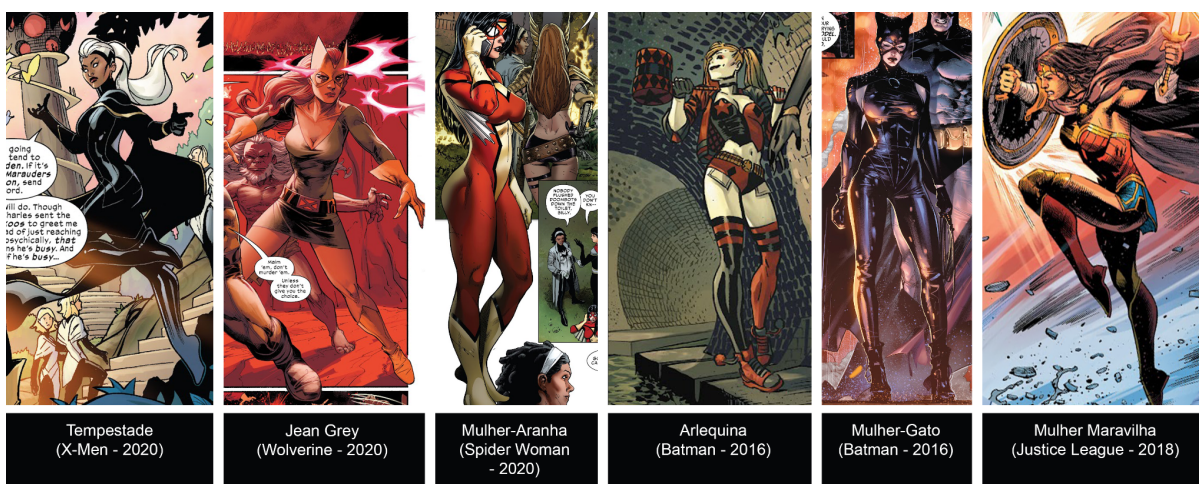
Captain America (2018-2021) #18 por Ta-Nehisi Coates (autor), Alex Ross (capa) e Jason Masters (artista), publicado pela editora Marvel em 29 de Janeiro de 2020.

Batman (2016-) #91 por James Tynion (autor), Jorge Jimenez, Tomeu Morey, Carlo Pagulayan, Rafael Albuquerque e Danny Miki (artistas). Publicado pela editora DC em 18 de março de 2020.

Superman (2018-) #19 por Brian Michael Bendis (autor), Ivan Reis, Joe Prado, Alex Sinclair, Danny Miki, Julio Ferreira e Oclair Albert (artistas). Publicado pela editora DC em 22 de janeiro de 2022..



Figura 4 - Comparação entre super-heroínas/vilãs mulheres



Fonte: Montagem pela autora<sup>5</sup>

Uma breve comparação entre as figuras revela que o intuito nos quadrinhos não é necessariamente celebrar ou representar corpos reais, mas sim de certa forma se distanciar deles, estabelecendo um tipo de corpo idealizado que a maioria dos leitores deveria admirar ou almejar, mas não se enxergar neles.

Em “Problemas de Gênero” a autora Judith Butler discorre sobre a interpretação do gênero na sociedade como uma performance. Em seu livro ela discute a ideia de que o gênero é formulado fora do corpo, através da linguagem e da política, e infligido sobre ele socialmente, tal qual uma lei.

Declarar que o gênero é construído não é afirmar sua ilusão ou artificialidade, em que se compreende que esses termos residam no interior de um binário que contrapõe como opostos o "real" e o "autêntico". Como genealogia da ontologia do gênero a presente investigação busca compreender a produção discursiva da plausibilidade dessa relação binária, e sugerir que certas configurações culturais do gênero assumem o lugar do "real" e consolidam e incrementam sua hegemonia por meio de uma autonaturalização apta e bem-sucedida. (...) O gênero é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para

<sup>5</sup> Fontes dos quadrinhos, respectivamente da esquerda para à direita:

X-Men (2019-2021) #4 por Jonathan Hickman (autor), Leinil Francis Yu (artista), publicado pela editora Marvel em 1 de Janeiro de 2020.

Wolverine (2020 -) #1 por Benjamin Percy (autor), Adam Kubert e Viktor Bogdanovic (artistas). Publicado pela editora Marvel em 19 de fevereiro de 2020.

Spider-Woman Vol. 1: Bad Blood (Spider-Woman (2020-2022) por Karla Pacheco (autora), Pere Perez, Jung-Geun Yoon e Paulo Siqueira (artistas). Publicado pela editora Marvel em 16 de dezembro de 2020. Batman (2016-) #91 por James Tynion (autor), Jorge Jimenez, Tomeu Morey, Carlo Pagulayan, Rafael Albuquerque e Danny Miki (artistas). Publicado pela editora DC em 18 de março de 2020.

Wonder Woman (2016-) #750 por Vita Ayala, Marguerite Bennett, Kami Garcia e Dean Hale (autores), Elena Casagrande, Colleen Doran, Jesús Merino e Bryan Hitch (artistas). Publicado pela editora DC em 11 de agosto de 2020.

produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser." (BUTLER, 2003, p.69)

Tal ideia vai de encontro à teoria de Patricia Hill Collins, que expande essa ideia ao discutir os meios específicos pelos quais ocorre essa definição/opressão de gênero. Em "Por uma política de empoderamento", Collins (2019, p.71-75) define o que ela chama de "4 domínios de poder inter-relacionados", os quais são: estrutural, disciplinar, hegemônico e interpessoal. O domínio hegemônico, que trazemos em foco aqui, diz respeito à ideologia, à cultura e à consciência, e segundo a autora é fundamental para justificar as opressões cometidas nos outros domínios de poder. Em outras palavras, o domínio hegemônico é responsável por formar o "senso comum" – "dar forma à consciência por meio da manipulação de ideias, imagens, símbolos e ideologias" (COLLINS, 2019).

No desenho dos corpos observados nas figuras 3 e 4 é possível perceber o domínio da ideologia de gênero através da imagem no contexto dos quadrinhos de super-herói, sendo uma forma de veicular tais ideais hegemônicos vestidos de entretenimento para crianças, adolescentes e adultos. Por ser uma mídia tão popular, produzida em massa, a linguagem corporal nos quadrinhos ajuda a promover a cristalização dos padrões de gênero, a mencionada "estilização repetida do corpo", se configura como o "conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora" (BUTLER, 2003, p.69) que ajudam a produzir nossa noção do real.

Para enfatizar o domínio do binário, Butler (2003, p.10) ainda afirma sobre este ser inevitavelmente associado ao falocentrismo e a heterossexualidade compulsória. Sob tais regras, é necessário, no contexto do desenho, distanciar visualmente o masculino do feminino de forma inconfundível, dando aos personagens suas formas tão características que vimos desde meados do século XX até hoje.

Aos personagens masculinos, é indiscutível a presença de músculos visíveis sempre com aparência flexionada, grande estatura e massa corporal principalmente quando comparados com suas contracenantes mulheres, ombros mais largos que os quadris e predominância de formas angulares (formato geral do corpo e do rosto).

Às personagens femininas são reservados músculos tímidos, pouco visíveis, estatura mais baixa, pouca massa corporal além de seus seios e glúteos avantajados, largura dos quadris igual ou maior do que a dos ombros, cintura fina e

bem demarcada, músculos das pernas mais avantajados do que dos braços, predominância de formas mais arredondadas ou ângulos suavizados.

Torna-se pouco importante então, como evidenciado anteriormente, qual a especialização do personagem - se é mais apto a corrida como o *Flash*, a luta braçal como *Wolverine* e *Batman*, se é acrobata como Arlequina, soldado como Capitão América, dançarina e ginasta como Viúva Negra ou amazona como a Mulher-Maravilha - o formato de seus corpos transpassará o realismo *in-universe*<sup>6</sup> e obedecerá a lei maior do padrão de beleza e gênero acima de tudo.

Não importa o gênero ou sexo dos leitores, a forma como esses temas são abordados no desenho dos corpos afeta a todos com o que tem a dizer sobre o feminino e o masculino. Todos os padrões estabelecidos são colocados nos desenhos de forma deliberada para reforçar ideias usando a sugestão da imagem. Tendo dito isso, é interessante nos aprofundarmos nas diferenças do tratamento de homens e mulheres.

---

<sup>6</sup> Termo utilizado para se referir às coisas que fazem sentido dentro do universo fictício em que a história é construída.



## 2 ENTRE O MASCULINO E O FEMININO: OS EXTREMOS DO ESPECTRO

O machismo, em todas as suas interseccionalidades, é uma opressão que permeia múltiplos âmbitos da vida em sociedade. Tendo isso como fato, é importante que saibamos como funcionam todas as suas variações para que possamos combatê-las mais eficientemente.

Nas artes visuais não é diferente - as imagens bombardeiam nosso dia a dia, injetadas de estereótipos e diferentes visões de mundo. Retomo aqui os conceitos introduzidos em “Por uma política de empoderamento”, onde a feminista negra Patrícia Hill Collins teoriza quatro domínios de poder, que representam as diversas formas com que o machismo e o racismo permeiam a vida. Em um dado momento ela define:

O domínio hegemônico do poder visa justificar práticas exercidas (nos outros) domínios de poder. Ao manipular a ideologia e a cultura, o domínio hegemônico atua como um elo entre as instituições sociais (o domínio estrutural), suas práticas organizacionais (o domínio disciplinar) e a interação social cotidiana (o domínio interpessoal). Para manter o poder, os grupos dominantes criam e mantêm um sistema popular de ideias baseadas no "senso comum" que sustentam seu direito de governar. (COLLINS, 2019, p. 72)

A ideia que Collins e outras teóricas feministas, como Naomi Wolf, defendem é a de que a opressão permeia nossas vidas através de símbolos perpetuados principalmente pela mídia que consumimos. Essa opressão tem o intuito de beneficiar um sistema maior que depende do machismo para funcionar - empresas privadas e a instituição patriarcal em si. Essa ideologia se alastra tão silenciosamente que quando é percebida já é quase tarde demais.

No lugar em que as mulheres estão presas hoje, não há porta a ser batida com violência. Os estragos contemporâneos provocados pela reação do sistema estão destruindo o nosso físico e nos exaurindo psicologicamente. Se quisermos nos livrar do peso morto em que mais uma vez transformaram nossa feminilidade não é de eleições, grupos de pressão ou cartazes que vamos precisar primeiro, mas sim de uma nova forma de ver. (WOLF, 2018)

A teoria feminista, principalmente dos anos 90 para cá, teve a tendência de se concentrar em ambientes de ensino superior. Muitas vezes a pressão pelo reconhecimento acadêmico tem minado nossas chances de comunicar ideias efetivamente entre todas as mulheres. O âmbito artístico sofre disso duplamente,

visto a elitização dos espaços de arte assim como a crescente codificação de símbolos. O sociólogo Nestor Canclini escreve:

As classes altas têm o monopólio do “bom gosto” porque dispõem de tempo para cultivá-lo, e por sua vez, o domínio dos códigos estéticos (...) foram precisamente a autonomia das obras, com relação ao contexto social, e o predomínio da forma sobre a função os fatos artísticos que mais contribuíram para o estranhamento da arte em relação a cultura popular. (CANCLINI, 1984, p.33)

Pensando dessa forma, o autor posteriormente coloca a importância de que movimentos de contracultura se apropriem dos meios de massa para se comunicar. Com códigos e formatos já facilmente reconhecíveis pelo público, se quebra uma barreira de comunicação e promove a aproximação.

Finalmente, outro importante ponto também citado no texto de Canclini é a fusão entre arte e entretenimento. O lugar em que a arte elitista se colocou, onde deseja separar-se do entretenimento, também a afasta de ter um lugar na vida da maioria das pessoas, deixando esse espaço vago para que a mídia de massa opere monopólicamente.

Porque uma arte útil e responsável, mesmo mobilizadora, não pode também divertir? (...) se não queremos deixar apenas nas mãos dos meios de comunicação de massa a necessidade de entretenimento (...) devemos fazer com que a arte constitua um instrumento para reconstruir criativamente as experiências sensíveis e imaginativas do povo. (...) Socializar a arte quer dizer também distribuir o acesso ao prazer. (CANCLINI, 1984, p.33)

Torna-se importante então entender de que forma opera o padrão das mídias de massa. Para isso será necessário elencar alguns exemplos (Figura 5).

Figura 5 - Quadrinho “Batman” (2020), edição 90, página 2



Fonte: Página 2 do quadrinho Batman (2016-) #90 por James Tynion (autor), Jorge Jimenez e Tomeu Morey (artistas). Publicado pela editora DC em 4 de março de 2020.

Essa é a página 2 do quadrinho “Batman”, edição 90, publicado pela editora DC Comics em março de 2020. A imagem é dividida em 3 quadros separados - o primeiro toma toda a lateral esquerda da página, formando uma coluna em destaque. Ele mostra a personagem principal quase de corpo inteiro, de frente sentada em uma cadeira. Os outros dois ocupam os cantos superior e inferior direito, sendo duas visões da mesma cena; respectivamente, uma de costas e mais distante, e outra focando no rosto da personagem de perfil.

Gostaria de destacar a imagem que toma todo o lado esquerdo da página, retratando a personagem Arlequina, famosa vilã do Batman tanto nos quadrinhos quanto nas telas.

Neste desenho ela aparece sentada em uma cadeira de computador, aparentemente em sua própria sala, enquanto joga um videogame, com as pernas cruzadas, o controle nas mãos e uma expressão maliciosa no rosto. Ela está vestida e maquiada com um de seus trajes tradicionais de vilã, nas cores vermelho e preto. Esse traje consiste em uma gargantilha, uma jaqueta, uma blusa estilo *camisete* ou *top*, um *short*, meias acima dos joelhos, tênis, assim como algo que aparentam ser

joelheiras. É bom destacar também que a personagem usa um de seus penteados tradicionais, que chamamos popularmente no Brasil de *maria-chiquinha*.

O conjunto desses elementos, alinhados com a posição sugestiva e distorcida em que a personagem foi posicionada, direcionam seu aspecto visual a uma leitura sexualizada. Podemos apontar como evidência a blusa bastante aberta e decotada, que acaba antes da barriga, assim como a jaqueta que cai convenientemente pelos braços deixando de cobrir tais partes expostas. Os shorts de cintura baixa mal se fazem ver por trás das coxas cruzadas que tomam boa parte da imagem.

Além disso, é possível pontuar certos aspectos que infantilizam a leitura da personagem, como as meias longas, seu penteado e os *pompons* de seus sapatos, assim como a jaqueta estilo *varsity* que apontam para seu passado como líder de torcida (posição ocupada por meninas muito jovens, no ensino médio ou faculdade). Essas alterações fetichizadas no design são especialmente perceptíveis quando consideramos o traje original da personagem, que cobria seu corpo todo deixando apenas o rosto à vista. Segundo sua história oficial, ao se tornar a vilã Arlequina a personagem Harleen Quinzel já teria no mínimo 26 anos de idade, levando em consideração seus anos de estudo para se tornar psiquiatra.

A imagem a seguir é a capa do quadrinho *Wonder Woman* (ou “Mulher-Maravilha” em português), edição 758, publicado pela editora DC Comics em Julho de 2020 (Figura 6).

Figura 6 - Quadrinho “Wonder Woman” (2020), capa da edição 758



Fonte: Capa do quadrinho Wonder Woman (2016-) #758 por Steve Orlando (autor), Robson Rocha, Daniel Henriques, Romulo Fajardo, Emanuela Lupacchino, Ray McCarthy (artistas). Publicado pela editora DC em 7 de Julho de 2020.

A ilustração no fundo que toma todo o espaço da capa é um panorama vertical onde se situa, de cima para baixo, um céu trovejando, o vilão Vingador Fantasma vestido de terno e capa azuis, desenhado de um ângulo inferior, com a parte de baixo de seu corpo desaparecendo conforme se inicia o desenho das chamas. Logo abaixo, emoldurada por uma formação rochosa, está a personagem principal, Mulher-Maravilha, que aparenta estar escalando para longe do fogo, de frente para o espectador. No canto superior esquerdo está a logo da DC com as informações da edição, na parte de cima o nome do quadrinho, e no lado direito

posicionado no meio da capa pode-se ler *“to save the life of her foe she must defeat...The Phantom Stranger.”*

Para nossa análise quero trazer atenção somente à imagem da Mulher-Maravilha. Ela usa seus trajes tradicionais de heroína, com um *corset*, tiara, braceletes e joelheiras remetendo a partes de uma armadura de metal, assim como uma saia azul. Seus longos cabelos pretos estão soltos e caem em volta dela, sua expressão facial remetendo tanto à raiva quanto ao esforço físico que aparenta estar fazendo. Seus braços seguram nos montes à sua volta, ela tem uma perna ajoelhada e a outra está fora de vista.

Seus músculos, embora tímidos na parte superior do corpo, são bem marcados pelo desenho. Embora possamos ver sinais óbvios de esforço e desgaste físico na personagem, a partir do posicionamento, expressão facial, marcas de machucados e sangue no corpo e gasto nas roupas, ela ainda apresenta uma maquiagem impecável e seu cabelo cai pelos ombros quase imperturbado de sua forma original.

É visível a briga de dois conceitos dentro da conceptualização da imagem. Um deles é a necessidade de trazer o sofrimento da personagem, posicionada numa situação difícil, que exige de sua força física e mental. O outro é a manutenção de sua aparência atraente apesar do primeiro. A Mulher-Maravilha, afinal de contas, representa um padrão, um modelo de mulher ideal. Essa contradição de conceitos é muito bem colocada pela autora Naomi Wolf:

Quando as mulheres na cultura demonstram personalidade, elas não são desejáveis (...) Uma linda heroína é uma espécie de contradição, pois o heroísmo trata da individualidade, é interessante e dinâmico, enquanto a “beleza” é genérica, monótona e inerte. (WOLF, 2018)

Na tentativa de conciliar esses dois conceitos, aspectos como sua maquiagem intocada, seu cabelo perfeitamente posicionado e a timidez da massa muscular nos membros superiores acabam se fazendo presentes na ilustração, apesar de serem irrealistas.

Aliados à pressão estética já presente em outros âmbitos da vida das mulheres, isso contribui para o mito de que não há razão alguma para que uma mulher precise escapar dos padrões de beleza para realizar qualquer atividade, não importa o quão exigente seja em seu corpo ou em sua mente. Afinal, se uma super-heroína, a mulher modelo, consegue manter um visual impecável e



tradicionalmente feminino ao lutar contra super vilões, a mulher comum deveria aspirar a ser como ela.

Similarmente a essa capa da DC Comics, o quadrinho “The Web of Black Widow” lançado em 2019 pela editora Marvel (Figura 7) também apresenta dificuldade em conciliar o conflito da personagem com sua feminilidade.

Figura 7 - Quadrinho “The Web of Black Widow” (2019), capa da edição 2



Fonte: Capa do quadrinho The Web Of Black Widow (2019-2020) #2 por Jody Houser (autor), Jung-Geun Yoon (arte de capa), Stephen Mooney (artista). Publicado pela editora Marvel em 9 de outubro de 2019.

Na capa da segunda edição a protagonista aparece centralizada e policromática, envolta por seus companheiros heróis masculinos pintados em escala de vermelho. A ilustração, de acordo com a história contada na narrativa, busca

representar o conflito da heroína quanto às expectativas que seus colegas têm dela, por esse motivo ela aparece com as mãos na cabeça em expressão de perturbação.

A presença dos heróis homens na capa nos permite comparar a diferença entre o desenho de ambos. Tanto seus músculos quanto suas expressões faciais são representados com intensidade - o contrário do que vemos na heroína. Sua expressão é desenhada com timidez, mal formando linhas em seu rosto e seu corpo tem aparência frágil, com braços finos e muito magra.

É interessante também notar que apesar de ser a personagem principal, sua imagem está quase afogada pela dos homens em volta dela, que tomam a maior parte do espaço, não deixando claro qual o foco da imagem.

Além disso, o caso de *The Web of Black Widow* ilustra um problema que alguns quadrinhos de protagonistas mulheres enfrentam, onde o estilo de ilustração da capa quase não tem relação com o desenho utilizado no corpo da HQ (Figura 8). Embora ainda possua cenas sexualizadas e pensadas para o público masculino, a protagonista é representada de forma mais realista, com músculos e expressões faciais mais equiparáveis às de seus parceiros de cena, gerando questionamentos sobre qual público a editora pretende atrair através de suas capas sugestivas.

Figura 8 - Quadrinho “The Web of Black Widow” (2019), página 12



Fonte: Página 12 do quadrinho *The Web Of Black Widow* (2019-2020) #2 por Jody Houser (autor), Jung-Geun Yoon (arte de capa), Stephen Mooney (artista). Publicado pela editora Marvel em 9 de outubro de 2019.



Trago por último uma imagem que representa bem os problemas com o estilo tradicional de ilustração e a representação da mulher nos quadrinhos de super-herói - a página 33 do quadrinho “Batman: The Complete Hush” da DC Comics, publicado em 2009.

Essa página (Figura 9) é composta totalmente por uma ilustração, que mostra o protagonista Batman no centro, com as vilãs Hera Venenosa e Mulher-Gato respectivamente de seus lados direito e esquerdo. No fundo há um tronco de árvore com dois gatos, e por toda a imagem aparecem folhas e cipós, símbolos dos poderes das vilãs. O herói parece estar preso pelas videiras da vilã à sua direita, com uma expressão de agonia, enquanto as duas se debruçam sobre ele em posições sensuais. Hera Venenosa acaricia o abdômen do protagonista, enquanto Selina (a Mulher-Gato) leva uma rosa aos lábios e deixa a outra mão cair sobre a coxa do homem. As duas olham para o espectador com os olhos semicerrados.

Figura 9 - Quadrinho “Batman: The Complete Hush” (2014), página 35



Fonte: Página 35 do quadrinho Batman: The Complete Hush por Jeph Loeb (Autor), Jim Lee (Ilustrador, Artista). Publicado pela editora DC em 16 de dezembro de 2014.

A primeira coisa que gostaria de notar aqui, é algo que também ocorre na capa anterior: a discrepância no tamanho do herói masculino comparado às personagens femininas. Ele é uma cabeça mais alto que elas, e sua largura é maior do que a das duas vilãs juntas, suas coxas sendo maiores do que as cinturas destas. Distorções nos desenhos, principalmente nos quadrinhos de super-herói, são comuns e até encorajadas para melhor representar as dinâmicas de poder, explorar ângulos e soluções imagéticas para as cenas representadas, que direcionam a leitura do espectador. Portanto, a intenção aqui não é questionar a existência dessas distorções, mas sim que tipo de ideias elas reforçam.

Como foi dito, as distorções são feitas nos desenhos de forma deliberada pelo artista para reforçar ideias usando a sugestão da imagem. Então precisamos nos questionar qual a ideologia por trás dessa escolha que foi feita em representar mulheres visivelmente menores e mais fracas que o homem (ou homens) com quem contracenam. Ao falar sobre o quadro "Júpiter e Thetis", pintado por Ingres em 1811, a autora Ana Paula Simioni escreve:

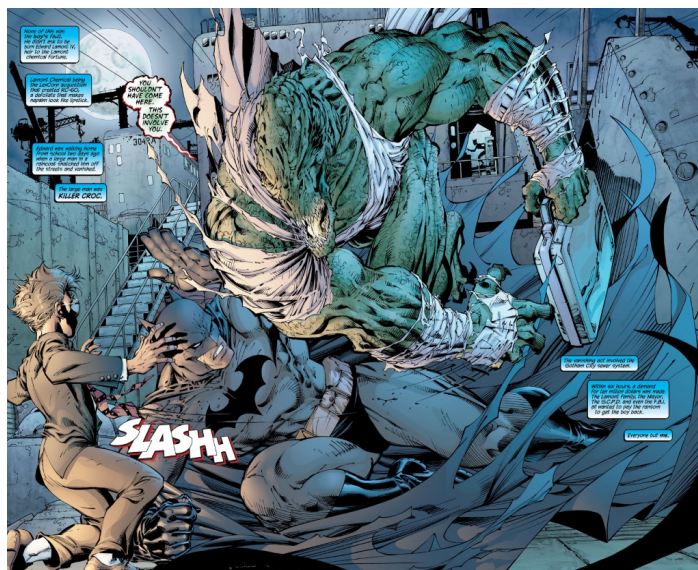
Em Júpiter e Thetis (1811), Ingres faz uma analogia ao Império napoleônico através da imagem de um homem/divindade gigantesco que se impõe, com seu corpo descomunal, sobre a diminuta e sinuosa mulher, emblemática de uma relação de submissão. O recurso à analogia permite a Ingres aprofundar o exercício da dominação (...) sem qualquer tipo de medo da opinião pública. (SIMIONI, 2002)

Mesmo tendo sido realizada 198 anos depois do quadro de Ingres, a ilustração em "Batman" pode facilmente receber a mesma crítica. Na cena acima, o protagonismo deveria ser das vilãs, mais especificamente de Hera Venenosa, que está ativamente exercendo poder sobre o herói - contudo a figura do Batman ainda é central, com seus músculos ocupando boa parte da imagem. As mulheres aparecem em poses delicadas e olhares vulneráveis, possibilitando no espectador a impressão de que embora nesse momento específico as vilãs tenham controle sobre o herói, ele é ultimamente mais forte e superior a elas.

Poderia-se argumentar que isso acontece pois o Batman é o protagonista do quadrinho e deve ser a presença mais forte. Porém nessa mesma edição temos a aparição de outros vilões, como o *Killer Croc* (Crocodilo), que são representados com tamanho e força extremamente superior a do Batman (Figura 10), dando a

mesma sensação de que, embora o herói possa estar ganhando uma batalha, a força física do vilão supera a dele, o tornando uma ameaça.

Figura 10 - Quadro representando os personagens Crocodilo e Batman



Fonte: Páginas 19 e 20 do quadrinho Batman: The Complete Hush por Jeph Loeb (Autor), Jim Lee (Ilustrador, Artista). Publicado pela editora DC em 16 de dezembro de 2014.

Outro estereótipo que a imagem reforça é a de que o único real poder que as mulheres podem exercer sobre os homens é a sedução. Esse segundo ponto é especialmente problemático pois é muito comum através de várias personagens femininas que antagonizam personagens masculinos: Arlequina, Viúva Negra, Mística, Emma Frost, Psylocke, Lois Lane, a propriamente nomeada Seductress, entre muitas outras.

O estereótipo da sedução como poder é uma falácia pois não é realmente um poder mas uma mera sugestão - ainda cabe ao homem a decisão de ser ou não seduzido, reduzindo este dito poder feminino a apenas mais uma escolha masculina. Mesmo em casos como o da Hera Venenosa, em que seu poder de sedução é irresistível independente do gênero ou sexualidade do afetado, ainda soa sexista que sua habilidade tenha sido relacionada à algo sexual quando na verdade é apenas um poder de manipulação, comparável por exemplo ao vilão *Kilgrave* (Homem Púrpura) da Marvel, que apesar de controlar as pessoas através de feromônios e estímulos sensoriais, não tem seu poder relacionado à sua sexualidade.

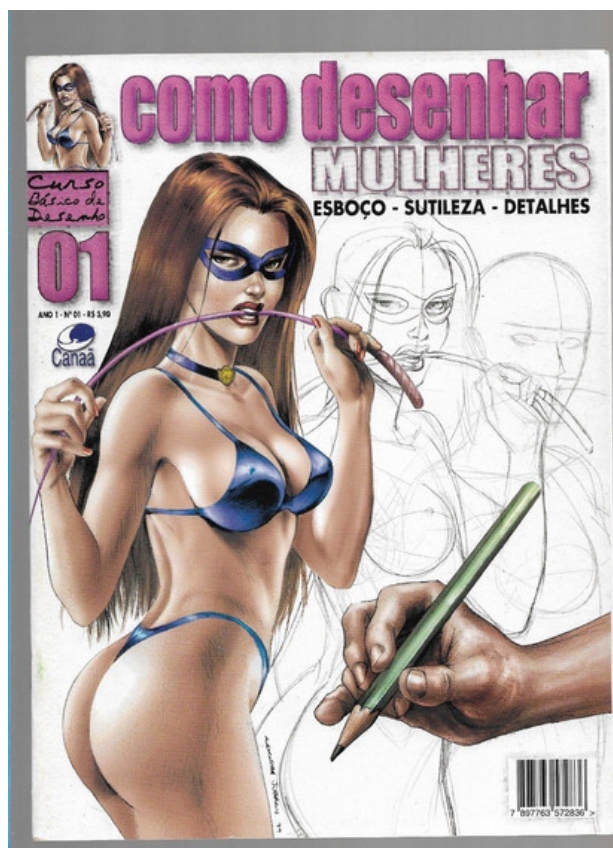
Temos nesta imagem portanto a materialização de vários estereótipos nocivos da representação da mulher nos quadrinhos de super-herói. Personagens femininas caucasianas, magras, vestidas em trajes reveladores, sempre em poses sugestivas, fortes apenas na medida em que não apresentam real ameaça aos seus antagonistas masculinos. Possuem olhares e posições delicadas, talvez sejam ágeis ou inteligentes, mas bonitas acima de tudo.

Vimos discutindo até aqui uma certa forma tradicional de desenhar corpos. Mas para que essa forma tenha se perpetuado, existe outro elemento muito importante nesta equação: os tutoriais de desenho.

Durante a segunda metade do século passado e primeira década deste, era muito comum que crianças e adolescentes que se interessavam pelo desenho aprendessem através de revistas. Não é difícil entender seu apelo: elas eram mais baratas do que cursos e livros especializados, mais fáceis de entender e disponíveis em qualquer banca de jornais. Além disso, por focar no público jovem (especialmente homens), tais revistas prometiam ensinar o estilo dos desenhos animados e dos quadrinhos que estes avidamente buscavam copiar.

A consequência desse panorama foram jovens recorrendo a revistas como essa edição do “Curso Básico de Desenho”, da editora brasileira Canaã, intitulada “Como desenhar mulheres” (Figura 11).

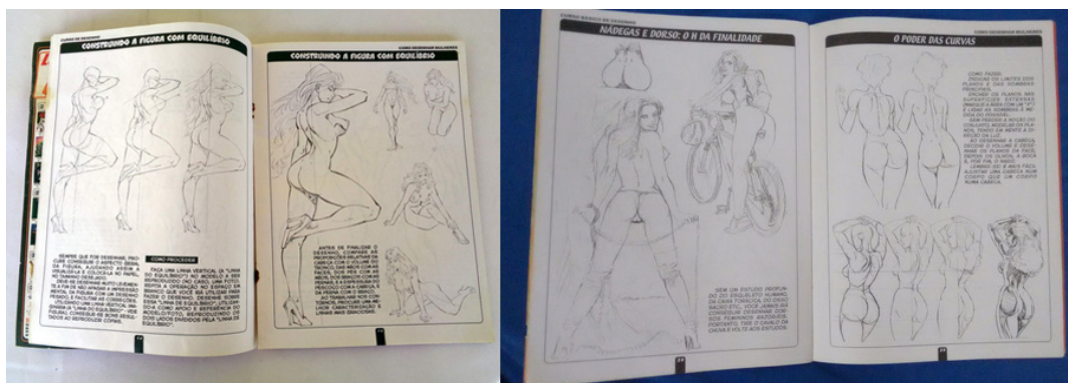
Figura 11 - Capa da revista “Como desenhar mulheres”, 1ª edição, 2000



Fonte: Editora Canaã  
Disponível em: [shorturl.at/efoPT](http://shorturl.at/efoPT)

Com uma inegável semelhança à Tiazinha, personagem popular interpretada por Suzana Alves nessa mesma época no Brasil, a revista é apenas um exemplo dentre várias revistas fundamentalmente idênticas. É notável a grotesca distorção que o desenho sofre anatomicamente em função da sexualização da personagem retratada. Tampouco isso ocorre apenas na capa; o apelo sexual se torna mais evidente e exagerado a cada página, na figura a seguir (Figura 12).

Figura 12 - Interior da revista “Como desenhar mulheres”



Fonte: Editora Canaã  
Disponível em: [shorturl.at/efoPT](http://shorturl.at/efoPT)



É importante notar que vários dos ilustradores que trabalham hoje profissionalmente na indústria dos quadrinhos tiveram seus primeiros contatos com o desenho nesta época. O ilustrador Frank Cho, por exemplo, nascido em 1971, causou polêmica na internet em 2021 com seu desenho de Yara Flor, popularmente referida como a “Mulher-Maravilha brasileira”. O artista recebeu várias críticas por seu design sexista com as quais não lidou bem, visto que alegadamente bloqueou os perfis e deletou os comentários de várias pessoas, principalmente mulheres brasileiras que demonstraram seu desagrado. Chega a ser cômica a semelhança da ilustração de Cho (Figura 13) com a capa da revista citada anteriormente.

Figura 13 - Ilustração da heroína Yara Flor por Frank Cho



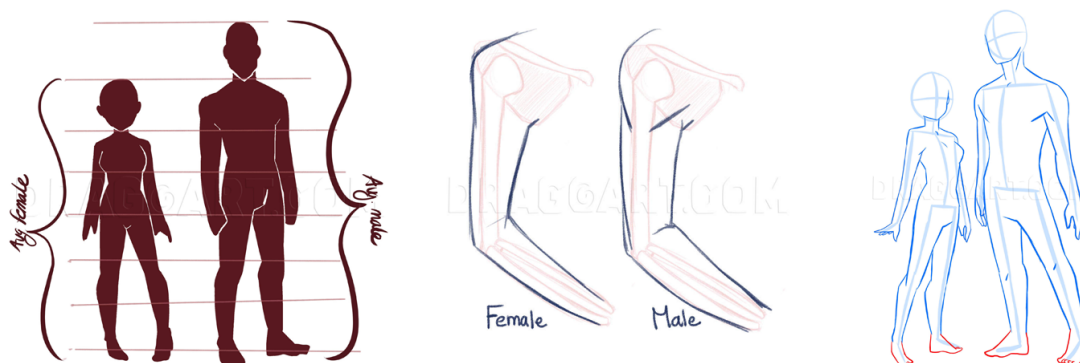
Fonte: Redes sociais da página Delirium Nerd

Disponível em: [https://twitter.com/delirium\\_nerd/status/1370096946543755267](https://twitter.com/delirium_nerd/status/1370096946543755267)

Com o tempo as revistas ficaram obsoletas, porém não a ânsia do público de aprender a desenhar. A partir dos anos 2000 e principalmente da década de 2010, o método mais utilizado para acessar e distribuir tutoriais tornou-se a internet. A popularidade de mídias como os animes e mangás também aumentou muito no

Brasil, tornando-se uma enorme influência para o público jovem. Com apenas uma pesquisa é possível achar muitas variações de imagens como estas (Figura 14):

Figura 14 - Ilustração da matéria “How to Draw Anime Anatomy”



Fonte: site Dragoart

Disponível em: <https://dragoart.com/tut/how-to-draw-anime-anatomy-19083>

Essas imagens foram retiradas de uma matéria em um site sobre arte intitulada “How to Draw Anime Anatomy” ou “Como Desenhar Anatomia de Anime” em tradução livre. É importante mencionar o estilo dos animes e mangás, pois este vem influenciando cada vez mais o desenho ocidental, e é um exemplo de como diferentes métodos de desenho podem ser utilizados para reforçar estereótipos.

Esse texto generaliza as mulheres como sendo sempre mais baixas em estatura, mais fracas e delicadas que os homens, regras que também vimos sendo aplicadas em quadrinhos estadunidenses com imensa frequência. Alguns trechos retirados da página dizem “Na anatomia dos animes, geralmente, homens são uma cabeça mais altos que mulheres”<sup>7</sup>; “pernas femininas são mais magras e esbeltas que pernas masculinas. O quadril dos homens é mais alto e suas pernas são mais largas e musculosas”<sup>8</sup>, diferenciando até mesmo o desenho dos pés e das mãos: “As mãos das garotas são delicadas, assim como seus pés. Seus dedos são magros e seus pés são estreitos. Mãos de homem são largas com dedos grossos. Seus pés também são largos e pesados.”<sup>9</sup>

Um grande problema com esses tutoriais (que, como vimos, não tem nada de novo) é que eles pegam um tipo de corpo e os apresentam como regra geral para tal

<sup>7</sup> “In anime anatomy, on average, guys are a full head taller than girls”

<sup>8</sup> “female legs are thinner and leaner then male legs. Men's hips come up higher and their legs are broader and more muscular”

<sup>9</sup> “Girls hands are dainty, as are their feet. Their fingers are thin and their feet are narrow. Guys hands are broad with thick fingers. Their feet are also wide and a bit heavy”

gênero, enquanto não existe realmente um tipo de corpo que seja mais normal ou geral que outros. O estilo também não pode levar a culpa por tal generalização, visto que existem artistas que desafiam esse status dentro da área.

Um exemplo interessante que aconteceu em outro contexto cultural é o da personagem *Mikasa*, do anime japonês *Shingeki no Kyojin*, adaptação do mangá de mesmo nome (Figura 15). No início, a personagem passou por um redesenho que a deixou mais tradicionalmente feminina na transição das páginas para a tela. Porém na quarta temporada do anime, na qual ocorre sua passagem de adolescente para adulta, ela passa por uma segunda alteração em que seu design fica mais parecido com o original do mangá.

Figura 15 - Comparação entre dois designs da personagem Mikasa



Fonte: capa do vídeo "Attack On Titan Characters Design Comparison" no YouTube  
Disponível em: [youtube.com/watch?v=fxiwV1B2CfA&ab\\_channel=ShadowRealm](https://www.youtube.com/watch?v=fxiwV1B2CfA&ab_channel=ShadowRealm)

Apesar do design recente estar mais parecido com a maneira que Mikasa era na obra original, os fãs se sentiram ultrajados pela mudança, muitos dizendo até que ela estava parecendo ou teria virado um homem (Figura 16).



Figura 16 - Thumbnail de um vídeo sobre a mudança na personagem Mikasa



Fonte: capa do vídeo “Mudaram a Misaka na 4 temporada de Attack on Titan?! Entenda” no YouTube  
Disponível em: [youtube.com/watch?v=KhvGQRXIo3Q&ab\\_channel=BrunoBandeira](https://youtube.com/watch?v=KhvGQRXIo3Q&ab_channel=BrunoBandeira)

Robert McKee escreveu em seu livro “Story” uma afirmação sobre o público do cinema que pode ser expandida para a audiência de qualquer tipo de arte.

“O público (...) entra a cada sessão munido de um conjunto complexo de antecipações aprendidas com uma vida inteira de experiências”.\* (MCKEE, 1997)

Dessa maneira é possível concluirmos que os espectadores de anime, assim como os espectadores de qualquer mídia comercial popular, tinham um motivo para se assustarem com o design de uma mulher que escapa do convencional - anos e anos de desenho que perpetuaram um estereótipo e falharam em apresentar ao público uma anatomia diversa.

Contudo, a decisão dos produtores de *Shingeki no Kyojin* de alterar a personagem, mesmo após três temporadas, dá um ótimo exemplo à indústria dos quadrinhos, desenhos e animações: não é tarde demais.

Enquanto a beleza é a regra geral para as mulheres, o poder e o domínio são imperativos para os personagens homens. Como foi citado a partir de Judith Butler (2003, p.10), os estereótipos de gênero estão ligados intimamente com a heterossexualidade e o falocentrismo e isso se mostra de forma muito clara no padrão de masculinidade incentivado pelos quadrinhos.

O artigo “A Content-Analysis of Race, Gender, and Class in American Comic Books” publicado em 2015, que retomarei ainda neste texto, aponta que 85% dos

personagens de histórias de super-heróis são homens, assim como cerca de 75% dos leitores. Os autores resumem: "Homens brancos são a maioria dos personagens gerais, personagens principais e agressores em alterações." (FACCIANI; WARREN; VENDEMIAS, 2015).

Compondo a grande maioria do elenco dos quadrinhos, assim como a maioria dos lugares de protagonismo e agência, o universo masculino dos quadrinhos é muito mais ricamente povoado que o feminino, porém isso vem com seus próprios problemas.

Apesar da grande quantidade de personagens, a diversidade racial não foi uma prioridade visto que 79% de todos os protagonistas analisados eram homens brancos, fazendo com que o protagonismo branco masculino ultrapassasse todos aqueles de homens não-brancos e de mulheres juntos.

A diversidade de anatomia nos heróis, como mostrado anteriormente, também não é nada abrangente. Mas diferentemente das vilãs mulheres que exibem os mesmos padrões que as heroínas, há algo mais a se dizer sobre os vilões homens.

Durante a busca e análise dos quadrinhos foi fácil perceber que muitos dos antagonistas não exibiam as mesmas características dos heróis. Sendo mais magros, mais gordos, mais velhos, mais baixos, com distorções físicas e/ou antropomórficas, os vilões são ridicularizados à sombra do herói viril, hábil e forte.

Diferentemente das vilãs mulheres, que se apresentam como uma tentação para o herói masculino que evita ser seduzido por ela, o papel do vilão masculino é ser ridicularizado em favor de enaltecer o herói. Ao mostrar essa versão de um homem fragilizado e o contrapondo com um herói viril, estabelece-se o protagonista como melhor, mais forte e superior - uma versão de masculinidade que deve ser almejada.

Podemos citar como exemplo desta dinâmica o herói Batman e seu vilão Pinguim. Oswald Cobblepot é um vilão originalmente desenhado como um homem gordo, baixo e mais velho, que adquiriu seu apelido "Pinguim" por sua deficiência física na perna e aparência grotesca (como o nariz anormalmente longo). A culminação de vários aspectos físicos que divergem do padrão de beleza e atratividade no personagem Pinguim, passa a ideia que ele é inferior ao adversário antes que se saiba qualquer característica de sua personalidade, através do desenho. O herói Batman é estabelecido então como superior em comparação.

De forma muito clara os quadrinhos associam características físicas a características de comportamento. O herói, alto e musculoso, é bom, moral, ético e dominante, enquanto o vilão, magro, gordo, velho e/ou com deficiências/distorções físicas é perverso, sem empatia, louco e incapaz.

Trago essas reflexões não para dizer que é errado que características de personalidade sejam demonstradas fisicamente, mas sim para evidenciar o fato de que homens com corpos diversos quase exclusivamente são representados em posições de antagonismo, o que é irônico ao se pensar que eles provavelmente se assemelham fisicamente aos leitores muito mais do que os heróis em si (Figuras 17 e 18).

Figura 17 - Ilustração do vilão Wilson Fisk ou *Kingpin*



Fonte: Editora Marvel

Disponível em: [thedirect.com/article/marvel-kingpin-mcu-weapon](https://thedirect.com/article/marvel-kingpin-mcu-weapon).

Acesso em 27 de junho de 2022

Figura 18 - página 7 do quadrinho Batman (2016), edição 90, mostrando os vilões (da esquerda para a direita) Mulher-Gato, Coringa, Pinguim e Charada



Fonte: Página 7 do quadrinho Batman (2016-) #90 por James Tynion (autor), Jorge Jimenez e Tomeu Morey (artistas). Publicado pela editora DC em 4 de março de 2020.

Na figura 17 observa-se o vilão de pé, com uma mão no bolso da calça e a outra apoiada em uma bengala com uma pedra lapidada na ponta. Está ao lado de uma mesa e ao fundo há uma janela que permite a visão de uma cidade. Apesar da figura estar bem trajado, usando acessórios de luxo e aparentar se situar em um ambiente de padrão social elevado, pela visão superior da cidade e pela amplitude das janelas, é representado obeso e calvo, em contraposição aos musculosos heróis.

Na figura 18 a imagem está composta por dois quadros. Acima um horizontal com as figuras vistas à distância, e o quadro que ocupa a página completa sobreposto pelo outro. Na imagem maior e mais aproximada as figuras estão agrupadas sobre as tábuas de um píer e tem as luzes da cidade e o céu enluarado ao fundo. À esquerda a mulher gato é mais alta que os três vilões e suas roupas justas colocam seu corpo em evidência; à direita, os três vilões agrupados

apresentam deformidades físicas e corpos franzinos ou obesos, em contraste com os heróis.

### 3 REPRESENTAÇÕES DIVERGENTES E MEDIDAS INOVADORAS

Felizmente, ilustradores ao redor do mundo têm identificado esses problemas e começado a se mover para mudar a desesperadora situação do mundo dos quadrinhos. É importante estudar seus exemplos que guiam o caminho para que outras representações conscientes surjam.

Trago aqui como exemplo a HQ “The Unbeatable Squirrel Girl” (Figura 19), uma série da editora Marvel ilustrada por Erica Henderson, vencedora de dois prêmios Eisner<sup>10</sup>.

Figura 19 - Capa da edição 19 de The Unbeatable Squirrel Girl II



Fonte: Capa de The Unbeatable Squirrel Girl (2015-2019) #19 por Ryan North (autor), Erica Henderson (artista). Publicado pela editora Marvel em 12 de abril de 2017.

Nela vemos vários animais que a heroína Garota Esquilo e seus amigos estão lutando contra. No canto superior esquerdo, quase completamente coberto, se situa o herói musculoso do grupo, Chipmunk Hunk; um pouco abaixo dele a melhor amiga da heroína e cérebro do grupo, Nancy Whitehead; à direita aparece o justiceiro Koi

<sup>10</sup> O prêmio Eisner, como é comumente chamado o “The Will Eisner Comic Industry Awards”, é um concurso anual que premia os maiores feitos em quadrinhos nos Estados Unidos. Henderson ganhou nas categorias “Melhor Publicação de Humor” em 2017 e “Melhor Publicação para Adolescentes” em 2018.

Boi e bem abaixo, ocupando cerca de metade da altura da página, a protagonista Doreen, ou Garota Esquilo, dá um soco em um grande gorila com caricatas estrelas saindo de seu punho.

A garota usa um de seus uniformes, uma roupa apertada e atlética que cobre a maior parte de seu corpo e leva sua logo no peito. Além disso usa luvas e seus brincos de nozes característicos, assim como uma tiara com orelhas de esquilo. Veste também seu cinto de utilidades na cintura. Como sua roupa é justa, os músculos de seus braços flexionados ficam à mostra e a anatomia do desenho é condizente com a caracterização da personagem - ela é uma garota jovem, baixa e possui super-força como um superpoder, apesar de não ser especialmente musculosa em aparência.

Cada elemento do design tem uma função - ele é eficaz em transmitir informações sobre a personagem e sobre a história, promovendo exposição narrativa e aumentando nossa compreensão desse mundo fictício através de elementos imagéticos. Seus brincos e sua tiara mostram que Doreen é bem humorada e tem orgulho de seus poderes de esquilo; sua roupa esportiva e seus cabelos curtos inferem que ela preza pela praticidade e eficácia durante as lutas com os vilões e seu cinto de utilidades passa a impressão que tanto a personagem quanto o quadrinho em si respeitam e homenageiam uma época em que as mídias de super-herói eram mais cômicas e não se levavam muito a sério.

Com esse teor mais humorístico do que as outras séries de super-herói da editora, as aventuras d'A Invencível Garota Esquilo são histórias de super-herói direcionadas a um público adolescente. Como diz a matéria da jornalista Rafaella Rodinistzki para o site Delirium Nerd:

A Garota Esquilo de Henderson gera debates acerca de sua aparência. Fugindo dos padrões atléticos, geralmente atribuídos às heroínas, Doreen Green não apresenta músculos definidos, cabelos longos esvoaçantes e rosto anguloso. A escolha de Erica Henderson é bem pensada (...) dessa forma, meninas (e meninos também) percebem que não há nada de errado em estar fora dos padrões de beleza, é possível salvar o dia sendo engraçada, inteligente, sagaz e com o corpo que temos. (RODINISTZKI, 2020)

Como percebemos neste trecho, existe uma consciência por parte da ilustradora que os estereótipos sendo perpetuados acerca de personagens femininas podem gerar ideias deturpadas sobre as mulheres (e sobre padrões de

beleza no geral) na mente do público leitor. Tanto isso acontece que foi investido tempo e dinheiro na realização de um quadrinho que passasse uma mensagem mais positiva para o público jovem, pensando melhor o desenho, mesmo que a narrativa pouco tenha a ver com questões de corpo e imagem.

Isso leva ao questionamento: se as editoras, assim como os ilustradores e todas as partes envolvidas no processo de uma revista em quadrinhos reconhecem os efeitos negativos que a imagem da mulher tradicional tem na construção de uma consciência coletiva, porque é considerado aceitável que esse conteúdo continue sendo vendido em massa?

O caso de Erica Henderson, felizmente contratada por uma grande editora para realizar esse trabalho transformador em vários aspectos, no momento ainda é um caso isolado. Na busca por diversificar o meio, empresas têm contratado mais mulheres, porém apenas se seus traços e seus designs se igualarem pelo menos em parte aos dos homens que vieram antes delas. O nome impresso na página pouco importa quando o produto final é o mesmo. É preciso almejar por mais Hendersons.



## **4 UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS DE ORIGEM**

### **4.1 CAPITÃO AMÉRICA: UMA ALEGORIA PARA A MASCULINIDADE**

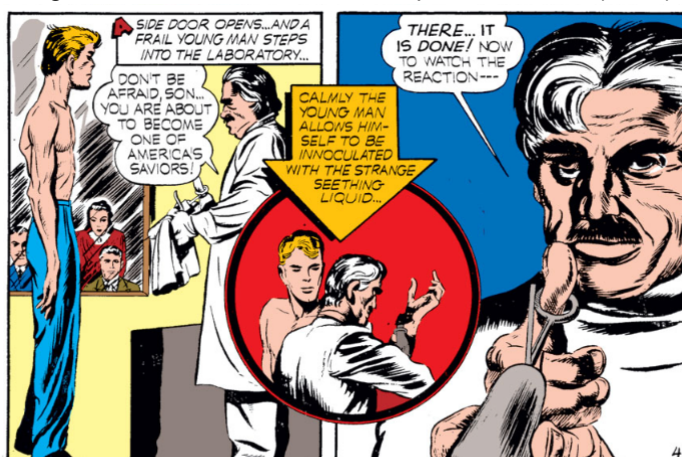
O artigo “A Content-Analysis of Race, Gender, and Class in American Comic Books”, mencionado anteriormente, elucida bem algumas questões de representatividade a partir de um estudo quantitativo dos personagens em alguns dos quadrinhos mais populares dos Estados Unidos.

Entre os resultados atingidos pela pesquisa, consta que: "os homens representaram 85% do total de personagens dos quadrinhos", "outras formas de vida não humanas eram mais prováveis de serem representadas do que todas as minorias raciais humanas combinadas" e “homens brancos em geral compõem 79% dos protagonistas” (FACCIANI; WARREN; VENDEMIA, 2015). Essas estatísticas demonstram claramente que o universo dos quadrinhos de super-heróis estadunidenses possui grande parcialidade a respeito de quais públicos considera importantes.

Com seu público-alvo em mente, é compreensível que essa realidade utópica a ser construída fosse distorcida de forma a refletir seus maiores desejos. É nas histórias de origem que conseguimos ver isso com clareza, não apenas nas narrativas mas na forma com que as personagens são representadas.

A história de origem de um dos personagens de quadrinhos mais famosos e populares até hoje, o Capitão América, é um dos maiores exemplos disso. Sua história original, publicada em 1941, mas que permanece majoritariamente a mesma em recontagens até hoje, nos conta sobre um jovem homem cujo sonho era se alistar no exército, frustrado porém pela condição frágil e inábil de seu corpo (Figura 20).

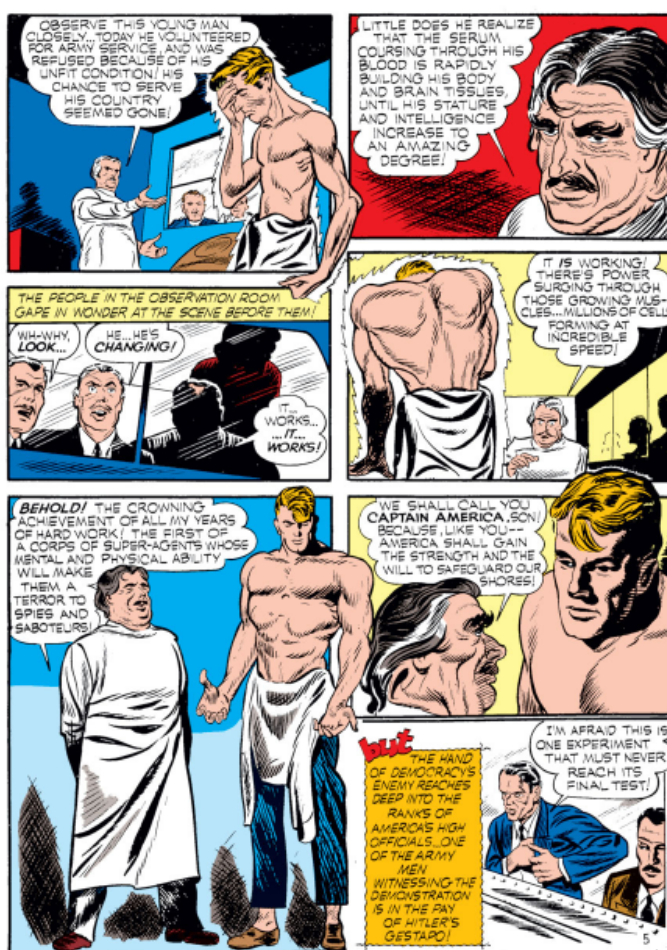
Figura 20- Recorte da tirinha “Capitão América” (1941)



Fonte: Captain America Comics #1 por Joe Simon (Artista), Jack Kirby (Artista). Publicado pela editora Marvel em 10 de março de 1941.

A partir de um projeto científico, contudo, um cientista consegue desenvolver um método que daria a qualquer homem a forma física ideal. Os primeiros quadros da página 5 (Figura 21) descrevem o processo: “Observem esse jovem de perto...Hoje ele se voluntariou para servir ao exército e foi recusado por sua condição imprópria. Sua chance de servir ao seu país parecia acabada...Pouco sabe ele que o soro passando por suas veias está rapidamente reconstruindo os tecidos do seu corpo e de seu cérebro, até que sua estatura e inteligência aumentem incrivelmente!”.

Figura 21 - Recorte da tirinha “Capitão América” (1941)

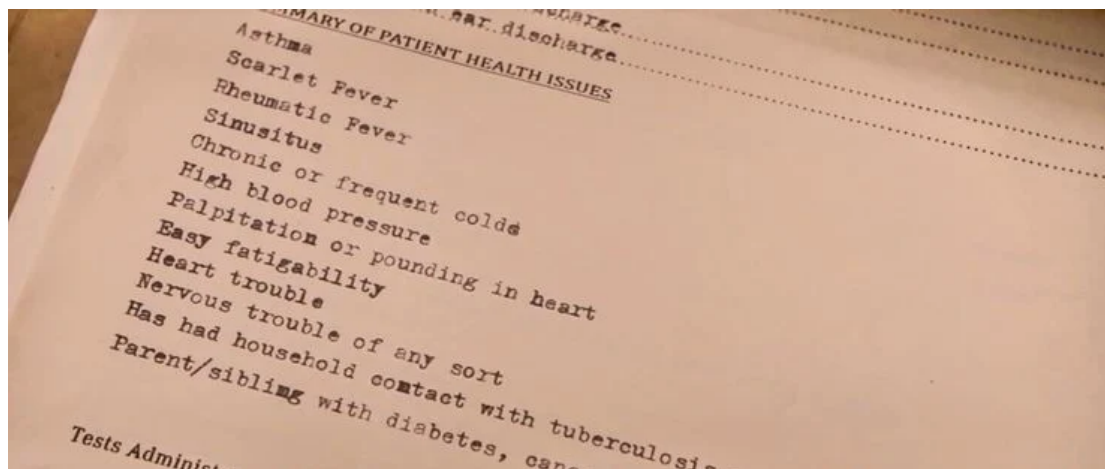


Fonte: Captain America Comics #1 por Joe Simon (Artista), Jack Kirby (Artista). Publicado pela editora Marvel em 10 de março de 1941.

Durante o processo em que o personagem passa pela sua transformação, sua forma física original é descrita como frágil e imprópria. Além disso, a sua linguagem corporal, cabisbaixo e com uma postura curvada remetem a imagem não apenas de uma pessoa insegura, mas quase de alguém doente.

Como apoio para este argumento, na recontagem da história de Steve Rogers (seu real nome) no filme “Capitão América: O Primeiro Vingador” de 2011 (Figura 22), ele é retratado tendo várias doenças como asma, pressão alta e fadiga crônica, apesar de na história original sua recusa do exército ter se dado apenas por não apresentar um porte alto e atlético. Além de associar uma estatura alta e músculos visíveis à saúde, a história original também os associa a inteligência e uma elevada capacidade cerebral segundo a fala do médico que injeta o soro, aspecto que também foi alterado na recontagem cinematográfica décadas depois.

Figura 22 - Captura de tela do filme “Capitão América: O Primeiro Vingador”, mostrando o histórico médico de Steve Rogers (2011)



Fonte: Filme “Captain America: The First Avenger”, produzido pela Marvel Studios e distribuído pela Paramount Pictures em 2011. Atualmente propriedade dos estúdios Disney, disponível para *streaming* na plataforma paga “Disney+”.

Como forma de aproximar o público do personagem de Steve Rogers, o filme tende a contar mais de sua vida antes do soro. Além das múltiplas rejeições do exército, o personagem é mostrado sofrendo em vários aspectos da sua vida, constantemente apanhando e ridicularizado por outros homens e ignorado por interesses amorosos.

É importante relembrar que diferentemente do quadrinho, no filme o soro não altera o cérebro do personagem, sendo que toda a ridicularização, negligência e violência que ele sofre são diretamente ligadas à condição de seu corpo.

Através de um anúncio em uma revista da Mulher-Maravilha da década de 40 (Figura 23), publicada pela mesma editora de Superman e Batman, é possível ver com clareza a pressão colocada sobre os homens para se encaixar em um padrão de corpo.

A propaganda de livros de musculação diz em palavras bem grandes “eu ganhei 27kg de músculos bem torneados e cheios de energia!” com uma seta que aponta para a foto de um homem jovem. Ao lado desta, há outra foto do que parece ser o mesmo homem no passado, com os dizeres “aquele maricas com peito de frango abaixo era eu” e “não! amigo você não precisa mais ser magro”. É interessante notar como a foto do homem mais magro é similar à representação de Steve Rogers antes de receber o soro, nos levando a pensar quantos homens se identificavam com essa forma física na época.



Abaixo, ao lado direito um homem com ainda mais músculos que o primeiro e com o abdômen flexionado diz “eu te darei um novo corpo de He-Man em troca do seu velho formato de esqueleto”. Três mulheres de roupa de banho à esquerda falam “John Sill era um fracote de 56 kg. Olhe para ele agora! Uma estrela de cinema, um He-Man dos pés à cabeça”.

Figura 23 - Anúncio de livros de musculação na 90 edição da revista Mulher-Maravilha, década de 40

# I GAINED 60 LBS. OF SHAPELY POWER-PACKED MUSCLES!

Which of these 2 ME'S is YOU? that 125 lb. CHICKEN-CHESTED below SISSY WAS ME A FEW SHORT WEEKS AGO

THIS MAY BE YOUR LAST CHANCE TO GET FOR ALL 5 \$100 PICTURE PACKED COURSES MILLIONS HAVE BEEN SOLD FOR \$1 AND MORE

NO! friend you don't have to be SKINNY any more just mail NOW the FREE coupon below as I did. Soon YOU can add 7 inches to your CHEST 3 inches to each ARM and the rest in proportion just as I did.

Come on, PAL, NOW YOU GIVE ME 10 PLEASANT MINUTES A DAY IN YOUR HOME... AND I'LL GIVE YOU a NEW HE-MAN BODY For Your OLD SKELETON FRAME.

NO! don't care how skinny or flabby you are; if you're a teen-ager, in your 20's or 30's or over; if you're short or tall, or what work you do. All I want is JUST 10 EXCITING MINUTES in your home to MAKE YOU OVER by the SAME METHOD I turned myself from a wreck to a Champion of Champions.

YES! You'll see INCH upon INCH of MIGHTY MUSCLE added to YOUR ARMS. Your CHEST deepened. Your BACK AND SHOULDERS broadened. From head to heels, you'll gain SOLIDITY, SIZE, POWER, SPEED! You'll become an ALL-Around, ALL-American HE-MAN, A WINNER in everything you tackle—or my Training won't cost you one solitary cent.

Develop YOUR 520 MUSCLES Gain Pounds, INCHES, FAST!

Friend, I've traveled the world. Made a LIFETIME STUDY of every way known to develop your body. Then I devised the BEST by TEST, my "5-WAY PROGRESSIVE POWER" the only method that builds you 5-ways fast. You save YEARS, DOLLARS like movie star Tom Tyler did. Like champ John Sill did. Like MANY THOUSANDS like you did. SO MAIL coupon NOW!

**You Can WIN**  
This 15" tall SILVER TROPHY JUST AS I DID IN 10 MINUTES OF FUN A DAY!

Not so long ago, I was a skinny, chicken-chested 125-lb. weakling. I had no guts to fight for my rights. Today everyone admires my cheap sport-star build. My mighty arms. My heroic chest. My wide, manly shoulders. My popularity with boys. The way girls go for me—once so girlishly. My new prowess in sports. My new quickness in studies. My double energy at work. All my thanks to JOWETT.

*John Sill*  
UTAH

There's that skinny scarecrow JOHN! Let's pass him by!

JOHN SILL was a 125 lb. WEAKLING Look at him NOW—A MOVIE-STAR HE-MAN from Head to Toe

**as YOU can! be soon!**

John Sill before

How to Build A MIGHTY CHEST

How to Build A MIGHTY ARMS

How to Build A MIGHTY LEGS

How to Build A MIGHTY BACK

How to Build A MIGHTY GRIP

PHOTO BOOK NOW To Achieve Nerves of Steel, Muscles of Iron

How to BECOME A MIGHTY HE-MAN

GEORGE F. JOWETT "Champion of Champions" 4 times Winner Perfect Man Contest

**BOTH FREE FOR QUICK ACTION!**  
1. Photo Book of STRONG MEN  
2. MUSCLE METER

Dept. NC - 75

Jowett Courses greatest in World for Building All-Around HE-MEN! —G. F. Kettner Director Physical

JOWETT INSTITUTE OF PHYSICAL TRAINING  
220 FIFTH AVENUE, NEW YORK 1, N. Y.

Dear George: Please mail to me FREE Jowett's Photo Book of Strong Men and a Muscle Meter, plus all 5 HE-MAN Building Courses. 1. How to Build a Mighty Chest. 2. How to Build a Mighty Arm. 3. How to Build a Mighty Grip. 4. How to Build a Mighty Back. 5. How to Build Mighty Legs—Now all in One Volume "How to become a Mighty HE-MAN" ENCLOSED FIND 10c FOR POSTAGE AND HANDLING (no C.O.D.'s).

NAME \_\_\_\_\_ AGE \_\_\_\_\_  
ADDRESS \_\_\_\_\_  
CITY \_\_\_\_\_ ZONE \_\_\_\_\_ STATE \_\_\_\_\_

**MAIL COUPON IN TIME FOR FREE OFFER!**

Fonte: Anúncio de livros de musculação na revista Wonder Woman (1942-1986) #90 por William Moulton Marston (autor), Alice Marble (autora), Harry G. Peter (artista), Sheldon Moldoff (artista). Publicado pela editora DC circa 1940.

Em sua matéria para o site “Universo HQ”, Nano Souza escreve sobre a importância do herói na década de 40:

Quando o personagem foi criado, em março de 1941, os Estados Unidos estavam às vésperas de entrarem na II Guerra Mundial. (...) A editora Timely Comics (que viria a se tornar a Marvel) entrou no clima, e encomendou ao estúdio de Joe Simon e Jack Kirby um personagem que encarnasse os "ideais" do país, alguém que fosse um "Super-Americano". Os motivos eram puramente editoriais: um personagem "patriota" deveria fazer muito sucesso entre as crianças norte-americanas. (...) A identidade secreta do Capitão América era Steve Rogers, e, apesar de ser o Capitão América, ele se disfarçava como um simples e incompetente soldado de um destacamento do exército estadunidense. Seria por essa "identificação" em especial para com o personagem, que mais tarde o Capitão América também se tornaria popular entre os combatentes, e não somente entre as crianças nos EUA. O próprio Exército chegou a comprar e encomendar edições da revista para que ela fosse distribuída para suas tropas e servisse de "inspiração". (SOUZA, 2003)

Se torna claro a partir do texto de Souza que o Capitão América foi criado para representar, ao mesmo tempo, quem os combatentes do exército eram - muitas vezes homens que não tinham a forma física ou preparo emocional e intelectual ideal - e quem deveriam almejar ser - um Super-Soldado que fazia de tudo para ser capaz de lutar pelo seu país.

Contudo, a guerra não duraria para sempre, e todos os ideais que o Capitão América incorporava se tornaram obsoletos, quando não controversos. Através das décadas o personagem simbolizou diversas lutas históricas pelas quais passavam os Estados Unidos, sempre buscando ser um homem ideal - “Apesar de ser um cara "normal", o Capitão era tratado como um herói absoluto e invencível, longe de dúvidas e de falhas” (SOUZA, 2003).

Na versão cinematográfica da história de Steve Rogers, e talvez uma crítica irônica à história do personagem no mundo real, antes de ter a oportunidade de lutar na linha de frente do exército, o protagonista passa alguns excruciantes meses servindo como garoto-propaganda da América, sendo tratado apenas como um fantoche do governo em comerciais, filmes e shows.

É interessante ver como algo similar acontece também na vida real em casos como o da marca de cosméticos Kiehl's, que em 2013 “firmou parceria com a Marvel Comics para lançar seu Hidratante Anti Rugas para homens. A revista em quadrinhos era um presente de cortesia com qualquer compra nas lojas Kiehl's

enquanto os estoques durarem"<sup>11</sup> (segundo a loja online My Comic Shop). A HQ intitulada “*Captain America Transformation & Triumph*” foi então uma edição feita exclusivamente para a marca, que alegadamente buscava atrair o público masculino para que comprassem seus produtos.

A história se passa em uma loja física da Kiehl’s e busca claramente associar seus produtos com um ideal de masculinidade. Os anúncios no final da HQ reforçam que “os homens têm necessidades específicas” e que seus produtos são “feitos para a pele mais áspera e grossa de um homem”.

Apesar de parecer cômica a mudança do herói de propaganda de guerra para propaganda de produtos para a pele, em segunda análise é previsível que, em uma sociedade de consumo, um símbolo de masculinidade tão predominante quanto o Capitão América seja realocado e reposicionado conforme o necessário para atender as necessidades do governo e/ou do mercado.

Em novembro de 2021, a escritora e CEO do canal de finanças *The Financial Diet*, Chelsea Fagan, falou em seu vídeo-ensaio “How Celebrities & Influencers Financially Gaslight Us About Beauty” (Como celebridades e *influencers* nos iludem sobre a beleza) sobre os padrões de beleza aos quais somos submetidos. Ela diz:

Embora talvez o que seja mais perigoso e insidioso quando se trata desses padrões de beleza masculinos impossíveis e totalmente enganosos, é até que ponto nossa obsessão por filmes de super-heróis fez atores em seus 40 anos ou mais manterem o físico de fisiculturistas de 25 anos, por anos a fio, para estrear nesses filmes, nada menos que um fenômeno também. E o refrão consistente é que é apenas malhar e comer direito, e é claro que as drogas que melhoram o desempenho não têm nada a ver com isso. Mas mesmo que acreditemos na palavra deles sobre o não uso de drogas, o que realmente significa comer direito e malhar? Bem, Rob McElhenney de “It’s Always Sunny in Philadelphia” uma vez nos deu uma espiada por trás da cortina em seu Instagram do que essas transformações de celebridades realmente custam. Como ele mesmo disse, “não é tão difícil. Tudo o que você precisa fazer é levantar pesos 6 dias por semana, parar de beber álcool, não comer nada depois das 19h, não comer carboidratos ou açúcar, na verdade, apenas não comer nada que você goste, contrate o personal trainer de “Magic Mike”, durma nove horas por noite, corra 3 milhas por dia e tenha um estúdio pagando por tudo ao longo de seis a sete meses. Eu não sei por que todo mundo não está fazendo isso, é um estilo de vida super realista e uma imagem corporal apropriada para se comparar. #hollywood”. (...) fingir que tudo isso é normal é profundamente perigoso para os homens que podem estar assistindo em casa. (FAGAN, 2021)

---

<sup>11</sup> No original: “partnered with Marvel Comics to launch its Anti-Wrinkle Moisturizer for men. The comic book was a complimentary gift with any purchase at Kiehl’s stores while supplies lasted”. Disponível em: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=25701329>. Acesso em: 06 jul 2022.

E no vídeo “The Terrifyingly High Cost Of Instagram Face” (O assustador preço do rosto de Instagram), publicado em Junho de 2022, a autora volta a tocar no assunto, afirmando que:

E, como mencionei, os homens estão cada vez menos imunes a isto. Com o surgimento de coisas como filmes de super-heróis, a visão perfeita hiper muscular, sem idade, muitas vezes sem pelos e em HD da forma masculina também se tornou um padrão de beleza bastante onipresente com homens na casa dos quarenta e até cinquenta anos tendo que passar por todos os tipos de regimes e intervenções e suplementos para atingir um padrão de beleza que provavelmente nem era realista para seu corpo quando eles tinham 25 anos. Os homens estão cada vez mais participando de coisas como preenchimentos, Botox e cirurgias plásticas. Eles também estão recebendo regularmente coisas como transplantes de cabelo, que, como muitos procedimentos para mulheres, podem mudar a vida em termos da confiança que restaura e da percepção de si mesmo que pode melhorar, e todas essas coisas podem ser boas e benéficas, mas não quando eles são baseados em um padrão de beleza que foi criado intencionalmente para ser inatingível. (FAGAN, 2022)

O fato de personagens como o Capitão América serem usados como propagandas para produtos estéticos faz muito sentido. Através de sua conceptualização tanto estética quanto ideológica, assim como o contexto histórico e sua presença durante décadas e gerações, o personagem tornou-se uma ferramenta de marketing e propaganda valiosa para quem alveja o público masculino.



## 4.2 MULHER-MARAVILHA: CRIADA POR HOMENS

produzidas pelos homens, [as imagens] nos dizem mais sobre os sonhos ou os medos dos artistas do que sobre as mulheres reais. As mulheres são imaginadas, representadas, em vez de serem descritas ou contadas. (PERROT, 2008)

Como escreve Michelle Perrot assim aconteceu com a histórica Mulher-Maravilha. A personagem altamente creditada como a primeira super-heroína mulher foi também relacionada com o grande crescimento do feminismo durante a Segunda Guerra Mundial. Embora sem dúvidas seja uma figura emblemática, a mudança dos tempos urge que sua história seja revisitada.

As circunstâncias de sua criação colocam Diana, a *Wonder Woman*, em uma posição única. Seu próprio criador, Dr. William Moulton Marston, disse em ocasião que “francamente, a Mulher-Maravilha é propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que, acredito eu, deveria dominar o mundo” (Marston, circa 1940, citado por Jill Lepore, 2014). Inspirada por ícones feministas da época e pelas mulheres de seu convívio, ela foi programada para representar o empoderamento feminino.

Não é surpreendente que, na década de 40, seus quadrinhos não tenham agradado a todos, recebendo censuras tanto por suas roupas serem muito curtas quanto por seu comportamento dar um mal exemplo as mulheres, que deveriam almejar pela vida doméstica.

Para uma primeira observação é fácil admirar o caráter progressista de Dr. Marston e seu ilustrador Harry Peter na conceptualização da personagem. Porém nem Marston nem seus críticos tinham completamente o interesse feminino em mente.

Como evidência disto, já na década de 40, ainda antes da Mulher-Maravilha ganhar boa parte de seu destaque, a leitora e especialista em literatura infantil Josette Frank, assim como a primeira mulher editora da DC Comics, Dorothy Roubicek, expressaram grande desconforto e descontentamento com os conteúdos da HQ, a maior reclamação sendo que a protagonista frequentemente se encontrava amarrada e/ou torturada em cenas sádicas.

Para isto o autor respondeu:

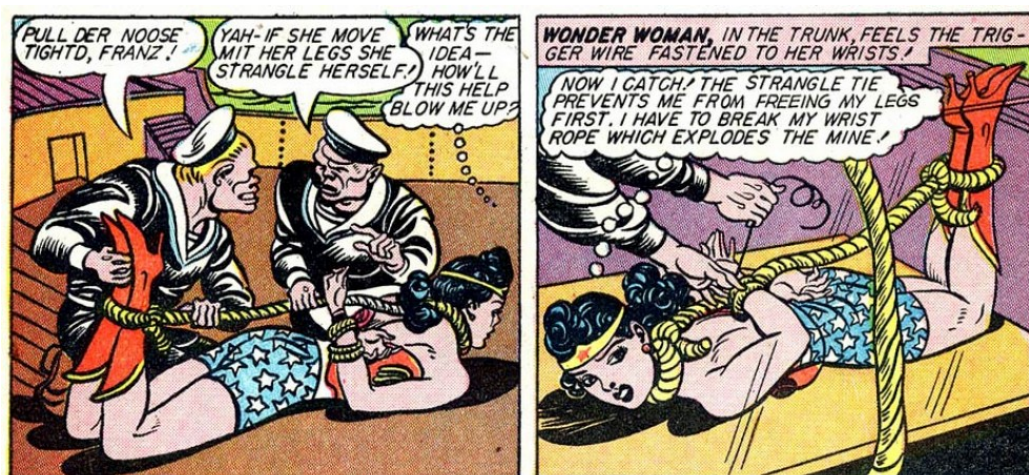
É claro que eu não esperaria que a senhorita Roubicek entendesse isso. Até porque, eu dediquei toda minha vida a desenvolver princípios psicológicos. A Srta. R. está na indústria dos quadrinhos há apenas 6 meses, não é? E nunca estive na psicologia. (...) O segredo do fascínio das mulheres é que

elas gostam da submissão - de estar amarradas. (MARSTON, circa 1940, apud LEPORE, 2014)<sup>12</sup>

Apesar disso, o mesmo aceitou de bom grado os elogios do leitor e sargento do exército John D. Jacobs que relatou derivar extremo prazer erótico das cenas em que a protagonista estava amarrada (Figuras 24, 25 e 26). Mesmo após receber mais críticas por isso, além de uma lista de Roubicek de outras maneiras em que Diana poderia ser mostrada em perigo menos relacionadas à prática de *bondage*, Marston se recusou a mudar seus roteiros, alegando que “você não pode ter uma personagem feminina real em qualquer forma de ficção sem despertar as fantasias eróticas de muitos leitores. O que é ótimo, eu digo” (MARSTON, circa 1940, apud LEPORE, 2014).

Remonto aqui tal história para restabelecer o fato de que a personagem, apesar de tudo, foi criada por um homem que se inscrevia no contexto patriarcal da indústria e refletia nas histórias e nos desenhos da personagem o desejo e o olhar masculino, prática muito referida hoje em dia como “*male gaze*”. Os ideais de libertação feminina que o Dr. Marston alegava defender, pelo menos no que se refere ao contexto sexual, tinham o prazer do homem ainda como maior finalidade.

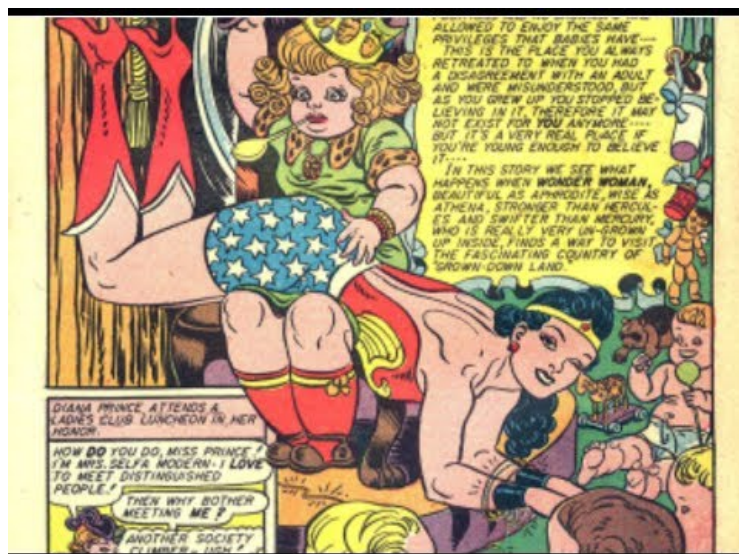
Figura 24 - Recorte da HQ “Wonder Woman” (estimado entre 1940-1960)



Fonte: Recorte da HQ Wonder Woman (1942-1986) #90 por William Moulton Marston (autor), Alice Marble (autora), Harry G. Peter (artista), Sheldon Moldoff (artista). Publicado pela editora DC circa 1940-1960.

<sup>12</sup> No original: “Of course I wouldn’t expect Miss Roubicek to understand all this. After all I have devoted my entire life to working out psychological principles. Miss R. has been in comics only 6 months or so, hasn’t she? And never in psychology (...) the secret of woman’s allure is that women enjoy submission—being bound.”

Figura 25 - Recorte da HQ "Wonder Woman" (estimado entre 1940-1960)



Fonte: Recorte da HQ Wonder Woman (1942-1986) #90 por William Moulton Marston (autor), Alice Marble (autora), Harry G. Peter (artista), Sheldon Moldoff (artista). Publicado pela editora DC circa 1940-1960.

Figura 26 - Recorte da HQ "Wonder Woman" (estimado entre 1960-1980)



Fonte: Recorte da HQ Wonder Woman (1942-1986) #90 por William Moulton Marston (autor), Alice Marble (autora), Harry G. Peter (artista), Sheldon Moldoff (artista). Publicado pela editora DC circa 1960-1980.

Alegando se inspirar em mulheres de seu convívio, o design da Mulher-Maravilha criado em conjunto por Marston e o desenhista Harry Peter representava o ideal feminino da época, bebendo da fonte das pin ups, mulheres da

década de 40 muito femininas e sensuais, e que da mesma forma incorporavam os desejos dos homens em fotografias e propagandas.

O design inicial de Diana tem traços europeus, com olhos azuis e nariz fino, além da pele muito branca e corpo magro. Tem cílios longos, sobrancelhas feitas e batom escuro. Seu cabelo é brilhante, com ondas artificiais. Suas roupas são coladas e curtas.

Isso mostra que apesar de todo o empoderamento feminino que a Mulher-Maravilha representou na sociedade de 1940, isso só foi possível pois a personagem ainda representava muitos dos padrões de gênero e raça da época.

Criada em um momento em que os homens estavam na guerra, e grande parte das mulheres que antes eram donas de casa tiveram que entrar no mercado de trabalho, ela desafiou alguns dos ideais religiosos conservadores da época. Mas ultimamente não representou um perigo tão grande para a hegemonia masculina branca, que continuava reforçando muitos dos seus ideais e limitando o alcance das ideologias feministas através de suas páginas.

Segundo Aline Santos (2008) , isso fez com que “Com a volta dos soldados para os EUA, as vendas da revista foram reduzidas consideravelmente (na mesma medida em que as mulheres foram recolocadas em "seu lugar": dentro de casa).”<sup>13</sup>

Por tras desse “ícone feminista” existe uma historia de negligência com as demandas das mulheres, além de um contexto de exclusão daquelas que nunca se sentiram representadas em primeiro lugar.

Com o tempo, o design dela sofreu alterações com diferentes roteiristas e ilustradores, muitos deles acentuando seus seios e coxas (Figura 27). Mais recentemente, versões da personagem com mais músculos, menos maquiagem, diferente textura de cabelo e cor de pele tem surgido também (Figura 28), embora ainda muito mais raras que as versões anteriores.

---

<sup>13</sup> A título de contextualização, a citação se refere à massa de majoritariamente mulheres brancas de classe média.



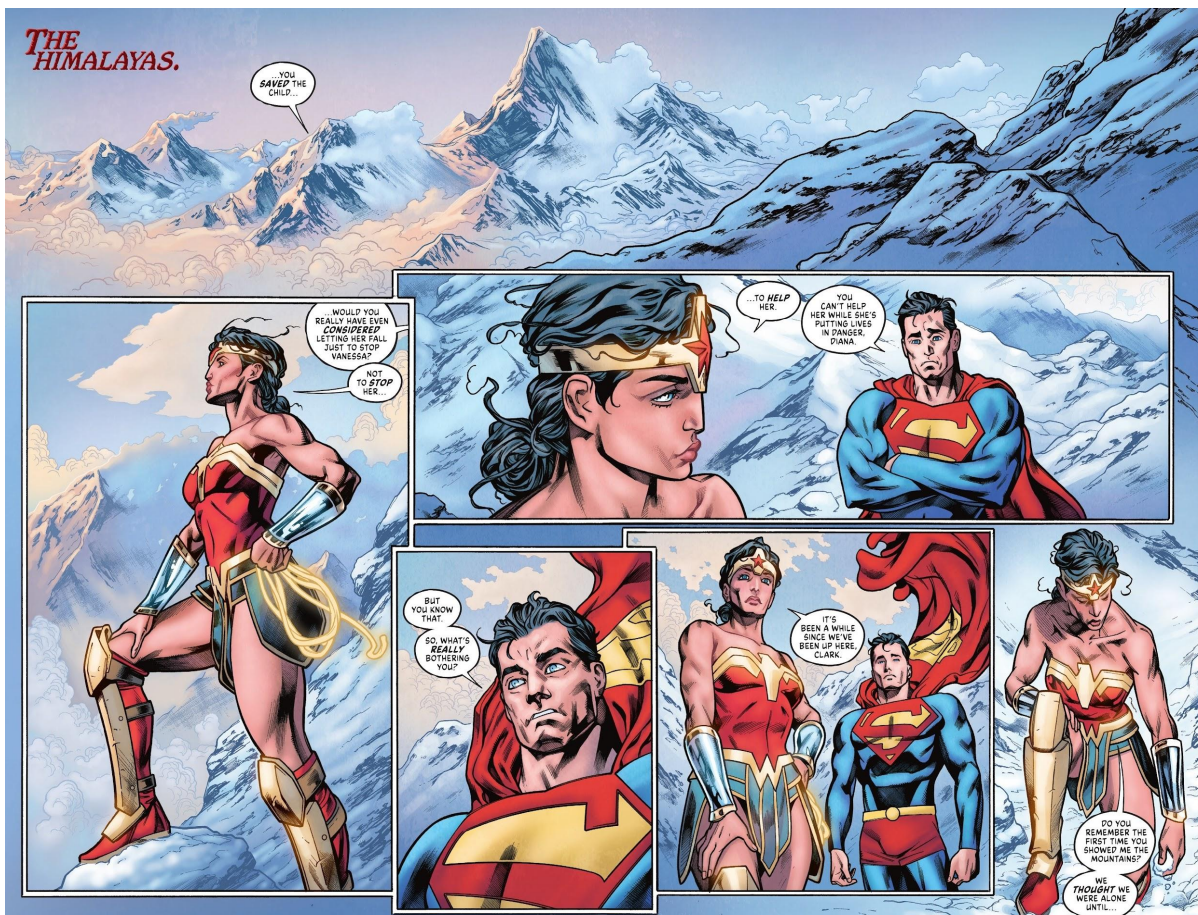
Figura 27 - Capa da HQ "Wonder Woman: Earth One" Volume 1 (2016)



Fonte: Capa da HQ Wonder Woman: Earth One Vol. 1 por Grant Morrison (Autor), Yanick Paquette (Ilustrador, Artista). Publicado pela editora DC em 12 de abril de 2016.

Na imagem acima utilizada na capa, a heroína é representada de frente e está acorrentada. Com relação ao seu corpo, a evidência nos seios e coxas é acentuada por uma cintura fina e um corpo esbelto, além de roupas que deixam essas partes à mostra, indicando a sexualização de seu corpo. Apesar de estar amarrada e em uma posição estática, os cabelos se movimentam para o lado como forma de sensualidade.

Figura 28 - Página dupla da HQ "Wonder Woman: Evolution" Volume 1 (2021)



Fonte: Página dupla da HQ Wonder Woman: Evolution (2021-) #1 por Stephanie Phillips (autora), Mike Hawthorne, Jordie Bellaire e Adriano Di Benedetto (artista). Publicado pela editora DC em 16 de novembro de 2021.

Na figura acima verifica-se vários quadros com a Mulher-Maravilha e o Super-Homem. Como indica o texto, estão situados em montanhas do Himalaia. A Mulher-Maravilha recebe uma evidência em sua estrutura muscular maior do que nas imagens anteriores, e a dimensão de seu corpo é compatível com a do corpo do Super-Homem. Seus traços fisionômicos parecem apontar para feições observadas em esculturas gregas, o que indica uma busca pela verossimilhança da personagem, pois ela seria de um grupo de amazonas da civilização clássica grega. Isto sugere uma busca por um realismo na representação da personagem, e não sua sexualização. Comparando com a imagem anterior, seus seios e coxas não recebem um foco maior do que o restante do seu corpo, e a altivez e força da personagem são aspectos que se sobressaem na imagem.



## 5 CONCLUSÃO

Através das análises de imagens, buscas em fontes jornalísticas e literárias e reflexões postas ao longo desta pesquisa, foi possível observar como a linguagem do desenho, posta nas histórias de super-heróis, influencia nossa relação com o corpo em sociedade.

Apesar de parecerem apenas escolhas individuais feitas pelos artistas, e muitas vezes referidas apenas como preferências pessoais, a representação corporal obedece a um sistema muito maior de padrões e expectativas. Se tratando de uma indústria multibilionária, as histórias de super-heróis se emendaram à cultura *pop* ocidental de forma indistinguível.

Como parte constituinte agora de nossa relação com o entretenimento e a mídia, a indústria se tornou parte de um sistema de retroalimentação, onde alimenta as nossas visões sobre o corpo ao mesmo tempo que bebe da fonte de nossas preexistentes perspectivas, normas e inseguranças para se promover.

Ao atingir tal nível de influência, tanto sobre o mercado quanto sobre nossa *psique* coletiva, é de vital importância para a saúde de nossa relação social com as mídias de entretenimento que haja constantes reflexões sobre os impactos dos assuntos retratados.

A exibição redutiva de corpos nesse meio aparentemente não tem outro motivo senão empurrar a mesma agenda normatizada de como deve ser um corpo humano em sua melhor forma, segundo as empresas responsáveis pela confecção e distribuição desses quadrinhos, o que coloca em questão os motivos de perpetuar esse ideal. Em um ambiente capitalista, é de se esperar que uma das razões para a mera existência de qualquer empresa seja gerar lucros. Aqui não é diferente, sendo que obedecer e além disso alimentar o *status quo* com seu produto torna as editoras atraentes para anunciantes, acionistas e até mesmo para certo tipo de consumidor que já está acostumado com esse modelo de trabalho.

Ao fazer isso, a indústria promove as relações problemáticas de nossa sociedade com a imagem corporal, somando-se a outros infratores, como a cultura das celebridades, as mídias sociais e a indústria publicitária. Os ideais a que estamos continuamente expostos são os de um corpo magro e atlético, mais musculoso para os homens e mais suave para as mulheres, que deve ser perseguido por todos, independentemente do estilo de vida, objetivos de saúde e



condicionamento físico, genética e apesar de realmente ter tempo, energia ou dinheiro para que seja viável.

A análise do personagem Capitão América é uma grande alegoria para isto, demonstrando como as relações dos homens com o físico são ativamente atingidas quando disfarçadas de entretenimento nas mãos das mídias de super-heróis. Vestidas de ficção, não há problema em desfilarem as crenças de nossa sociedade que homens com determinados tipos de corpo são simplesmente inúteis e indesejáveis, inculcando no espectador masculino a sensação de que eles devem buscar um físico mais próximo a tal padrão, e que se isso significa passar por procedimentos que prometem ótimos resultados, não importa o quão experimentais ou perigosos sejam, talvez não haja problema em fazê-lo.

Além de suas implicações em nossa relação com a imagem corporal, saúde e beleza, a indústria de quadrinhos também é culpada por seus preconceitos implícitos, sexismo e racismo sendo pontos principais, mas também com espaço para o capacitismo. O meio depende em grande parte da hipersexualização contínua de personagens femininas para suas vendas, bem como sua subjugação pelos homens maiores e muito mais fortemente representados.

Nem homens nem mulheres têm representação significativa de personagens não-brancos, mas aqueles que existem exibem os mesmos padrões, se não agravados por sua constante representação como indivíduos de classe baixa (FACCIANI; WARREN; VENDEMIA, 2015). Para o personagem com deficiência ou corpos fora do padrão, vilões masculinos estudados por esta pesquisa, um lugar é reservado entre os perversos, evitados e indesejáveis.

A história da personagem Mulher-Maravilha, creditada como a primeira super-heroína feminina, ilustra como esse campo, dominado por homens brancos, serve a seus próprios interesses, independentemente de quão subversivo ele afirme ser. Isso não é para negligenciar os efeitos positivos que a presença de super-heroínas pode ter, mas serve para lembrar que no contexto em que esta indústria está situada é do seu interesse apelar ao mercado, e os interesses de certas partes sub-representadas do público nunca passam do segundo lugar.

Isso também explica parte da mudança que vimos nos últimos anos com a crescente presença, apesar de ainda baixa em porcentagem, de personagens femininas não sexualizadas, assim como personagens *queer* e não-brancos, já que o mercado absorveu certas demandas convenientes dos movimentos de justiça

social, de forma similar ao que aconteceu com a Mulher-Maravilha nos anos 40. É importante estar atento às táticas de vendas e ao fato de que as empresas estão sempre cuidando de seus próprios interesses. Mais uma vez, isso não é para subestimar os efeitos positivos de tais mudanças, que podem ter grandes impactos na forma como nossa sociedade lida com as minorias sociais, mas é a favor de promover a conscientização do consumidor e do público para continuar responsabilizando a indústria do entretenimento por suas escolhas e endossos ideológicos.

É seguro concluir que a indústria de histórias em quadrinhos de super-heróis se promove em grande parte em cima das ideologias dominantes difundidas em nossa sociedade, como a hipersexualização das mulheres, o domínio constante dos homens e a busca incessante de padrões corporais irrealistas. O objetivo é agradar o mercado, bem como o público-alvo de homens brancos, cisgêneros e heterossexuais que há muito se beneficiam do sexismo e das normas tradicionais de gênero. No entanto, com o crescimento constante da indústria e de seu público, que não mostra sinais de parar, as editoras passaram por muito mais escrutínio nos últimos anos do que no passado, o que rendeu bons resultados, embora ainda tímidos. A presente pesquisa espera somar às vozes desse público sub-representado, embora crescente, para tornar nossas mídias de entretenimento mais saudáveis a longo prazo.

## REFERÊNCIAS

CANCLINI, Nestor. Sociologia da arte e estética. Em **A socialização da arte**. São Paulo: Cultrix, 1984.

COLLINS, Patricia Hill. **Por uma política de empoderamento**. Margem Esquerda, n. 32, p. 57- 80, Boitempo, 2019.

FACCIANI, Matthew; WARREN , Peter; VENDEMIA, Jennifer. **A Content-Analysis of Race, Gender, and Class in American Comic Books**. Race, Gender & Class, [s. l.], v. 22, ed. 3-4, p. 216-226, 2015. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/310328448\\_A\\_content-analysis\\_of\\_race\\_class\\_and\\_gender\\_in\\_American\\_comic\\_books](https://www.researchgate.net/publication/310328448_A_content-analysis_of_race_class_and_gender_in_American_comic_books). Acesso em: 20 jul. 2022.

FAGAN, Chelsea. **How Celebrities & Influencers Financially Gaslight Us About Beauty**. New York: The Financial Diet, 9 nov. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZGm7GLj75HY> . Acesso em: 5 jul. 2022.

FAGAN, Chelsea. **The Terrifyingly High Cost Of Instagram Face**. New York: The Financial Diet, 7 jun. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z2Gjq0CdfPA> . Acesso em: 5 jul. 2022.

GOODREADSINC. **Athlete**. Good Reads, [S. l.], p. 1-3, 1 ago. 2022. Disponível em: <https://www.goodreads.com/book/show/1563473.Athlete>. Acesso em: 7 jul. 2022.

LEPORE, Jill. **The Surprising Origin Story of Wonder Woman: The history of the comic-book superhero's creation seven decades ago has been hidden away—until now**. Smithsonian Magazine, [S. l.], 1 ago. 2014. Arts & Culture. Disponível em: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/origin-story-wonder-woman-180952710/>. Acesso em: 7 jul. 2022.

LONE STAR COMICS INC.. My Comic Shop. **Captain America Transformation & Triumph (2013) comic books**. In: LONE STAR COMICS INC. (EUA). My Comic Shop. **Captain America Transformation & Triumph (2013) comic books**. [S. l.], 2013. Disponível em: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=25701329>. Acesso em: 7 jul. 2022

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. [S. l.]: Arte&Letra, Janeiro 2017. 430 p. v. 1. ISBN 8560499008.

MILLER, John Jackson; GRIEPP, Milton. **Comics and graphic novel sales grew over 60% in 2021**. Comichron, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html>. Acesso em: 26 jun. 2022.

PERROT, Michelle. **Minha: História das Mulheres**. São Paulo: Contexto, 2008.

RODINISTZKY , Rafaella. **Mulheres nos Quadrinhos: a invencível Erica Henderson**. Delirium Nerd, [S. l.], 16 abr. 2020. Disponível em:

[deliriumnerd.com/2020/04/16/erica-henderson-mulheres-nos-quadrinhos/](http://deliriumnerd.com/2020/04/16/erica-henderson-mulheres-nos-quadrinhos/). Acesso em: 22 abr. 2021

SANTOS, Aline. **A segunda guerra mundial na linguagem dos quadrinhos: Capitão América, "O sentinela da liberdade" ou "O defensor da América para os americanos"?**. 2008. 15 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, [S. l.], 2008. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/6o-encontro-2008-1/A%20Segunda%20Guerra%20Mundial%20na%20Linguagem%20dos%20Quadrinhos.pdf>. Acesso em: 2 ago. 2022.

SIMIONI, Ana Paula. **Entre convenções e discretas ousadias: Georgina de Albuquerque e a pintura histórica feminina no Brasil**. Revista brasileira de ciências sociais, [s. l.], v. 17, ed. 50, p. 143 - 185, Outubro 2002.

SOUZA, Nano. **Capitão América: Herói ou Vilão?**. [S. l.]: Universo HQ, 14 ago. 2003. Disponível em: <https://universohq.com/materias/capitao-america-heroi-ou-vilao/>. Acesso em: 5 jul. 2022.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza**. Rosa dos Tempos, 2018.