



PUC-SP

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM COMUNICAÇÃO
E SEMIÓTICA**

THAÍS SILVA FONSECA

**MULHER-GATO: POLÍTICAS DA MULHER, MODOS DE PRESENÇA E
NARRATIVA TRANSMÍDIA**

SÃO PAULO

2016

THAÍS SILVA FONSECA

**MULHER-GATO: POLÍTICAS DA MULHER, MODOS DE PRESENÇA E
NARRATIVA TRANSMÍDIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica.

Área da Concentração: Signo e significação nos processos comunicacionais

Linha de Pesquisa: Regimes de sentido nos processos comunicacionais

Orientadora: Profa. Dra. Christine Pires Nelson de Mello

SÃO PAULO

2016

THAÍS SILVA FONSECA

**MULHER-GATO: POLÍTICAS DA MULHER, MODOS DE PRESENÇA E
NARRATIVA TRANSMÍDIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica.

APROVADA EM: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Christine Pires Nelson de Mello - PUC/SP (Orientadora)

Profa. Dra. Ana Claudia Oliveira - PUC/SP (Examinador)

Prof. Dr. Valdomiro Vergueiro - ECA-USP/SP (Examinador)

À Floracy, Ana, Graça, Kátia e Maria,
super-heroínas da vida real.

AGRADECIMENTOS

Agradeço com todo meu corpo vestido e alma à minha amada mãe e primeira super-heroína que tive contato, Flora, por todo amor e por ter me apresentado a Disney, DC Comics, Star Wars, e tantas outras narrativas fantásticas que enriqueceram minha infância. Obrigada por todo apoio e por convocar todas as deidades do universo através de suas orações para cuidarem de mim. Esta dissertação também é sua.

À minha querida tia Ana, minha segunda super-heroína. A Kátia, Graça, Maria e Paulo. Vocês moldaram grande parte de quem eu sou e minha forma de ver o mundo.

À minha irmã, Duana Aquino e minhas super-amigas, Alana Krás e Eva Furtado por terem me acolhido, acompanhado e incentivado em todos os momentos.

Às minhas nerds favoritas Ju Cal, Ana Paula Castro, Felipe Tuji, Belle Casseb, Ju Dompietro, Lety Silva, Bia Ribeiro, Carollis da Silva, Rê Leão e Aleh Mendonça pelo auxílio, por sempre me fazerem rir em momentos de cansaço e pelas discussões problematizadoras sobre o mundo *nerd* que me motivaram a fazer esta dissertação.

Às minhas companheiras de mestrado, Lari Zuim, Agatha Justino, Carol Menezes, Aline Perrotti e Giovana Vidotto, vocês me inspiram.

Aos meus amigos Cássio Nogueira, Caio Rossoni, Bruno Costa, Moara Brasil, Lili Maria, Camila Xavier, Diogo Arero e Alson Fender, pela paciência pelos dois anos e meio de retiro acadêmico.

À minha maravilhosa orientadora Chris Mello, obrigada por acreditar em mim.

Ao CNPq pelo apoio à pesquisa, aos professores da PUC-SP por tudo que me foi ensinado e as contribuições de Ana Claudia Oliveira e Waldomiro Vergueiro.

Ao Otoniel Oliveira, meu amigo e mentor de problemáticas acadêmicas super-heróicas.

Aos amigos do grupo de orientação, em especial à Juliana Garzillo e André Borges. Percorrer este caminho com vocês tornou tudo muito mais divertido.

Being a Catwoman means being confident, even when you're so freaked out you could fall off a building. It's about being fierce when you need to be. Or soft. And knowing when to be which. It's about not being one of those nice little mice who aspire to blend into the background.

(Suzan Colón)

RESUMO

FONSECA, Thaís S. **Mulher-Gato:** políticas da mulher, modos de presença e narrativa transmídia. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo - SP.

Esta pesquisa procura investigar as problematizações da representação feminina nas narrativas de super-heróis, tendo como objeto de pesquisa a anti-heroína Mulher-Gato (*Catwoman*) e como seus modos de presença são marcados por um corpo vestido objetificado que enfatiza a dimensão estética em detrimento da subjetiva. O estudo tem como questão principal compreender como os valores que a colocavam na posição de objeto sexual e par romântico do herói *Batman* foram resinificados em sua representação atual devido ao fenômeno da narrativa transmídia e da cultura participativa. Em um primeiro momento, a pesquisa explora a história das mulheres nos quadrinhos através da contextualização histórica, social e cultural dos anos 1940 até 2010, para compreender quais as influências desses acontecimentos na construção e mutação narrativa das personagens femininas. Busca-se, em um segundo momento, entender como o corpo é tematizado pelo enunciador, e analisar as modificações do chamado corpo vestido da Mulher-Gato. Através dessa análise, pretende-se perceber como a construção da imagem feminina nesta mídia ocorre e, com isso, possibilitar uma desconstrução da visão hegemônica e sexista do que é ser mulher, e, mais especificamente, do que é ser uma personagem feminina no universo dos super-heróis. O caminho metodológico parte da análise semiótica dos principais figurinos da Mulher-Gato nas revistas em quadrinhos, compreendidos entre as décadas de 1940 até 2010. Por fim, com base nessa análise, busca-se comparar os modos de presença da personagem nos quadrinhos, com suas narrativas em outras plataformas midiáticas e perceber como a cultura participativa tem influenciado na democratização do desenvolvimento de personagens. Sendo assim, a dissertação visa a contribuir para uma crítica à indústria cultural, ao analisar a política das mulheres nas relações comunicacionais, por meio dos quadrinhos e das narrativas transmídia. A pesquisa está apoiada, teoricamente, em autores como Vergueiro (2003), Madrid (2009), Oliveira (2007); na análise sociosemiótica, estudos de moda e identidade e conceito de corpo vestido de Oliveira (2005, 2008), assim como nos regimes de visibilidade de Landowski (1992); na análise política de gênero de Mulvey (1983); no estudo do fenômeno da convergência midiática de Jenkins (2009) e na leitura das extremidades de Mello (2008, 2016).

Palavras-Chave: Políticas da Mulher. Modos de Presença. Narrativa Transmídia. Mulher-Gato. Representação feminina em HQ.

ABSTRACT

This research investigates the problematics of female representation in superhero comic books having as object of research the anti-heroine Catwoman and how her modes of presence are marked by an objectified body that emphasizes the aesthetic dimension over the subjective. The study's main question is to understand how the values that placed her in the position of sexual object and romantic partner of the hero Batman changed in her current representation due to the transmedia storytelling phenomenon and the participatory culture. At first, this research aims to explore the history of women in comics through the historical, social and cultural context of the years 1940 to 2010 and comprehend what influences these events had in the narrative construction and mutation of the female characters. Seeks, in a second moment, understand how the body is dealt by the enunciator, and analyze the changes of Catwoman's dressed body. This analysis seeks to comprehend how the female construction in this media occurs and, therefore, enable a deconstruction of the hegemonic and sexist vision of what is to be a woman, and more specifically, of what is to be female character in the universe of comics. The methodological approach is through the semiotic analysis of the main costumes of Catwoman in comics, ranging from the 1940's to 2010. Lastly, based on this analysis, is intend to compare the character's modes of presence in comics with her narratives in other media platforms and realize how the participatory culture has influenced the democratization of the characters development. Thus, the research aims to contribute to a critique of the cultural industry in analyzing woman's policies in communication relations through the comics and the transmedia storytelling. The research is supported theoretically in authors like Vergueiro (2003), Madrid (2009), Oliveira (2007); in sociosemiotics analysis, fashion and identity studies and the concept of dressed body of Oliveira (2005, 2008), as well as in Landowski regimes of visibility (1992); in gender policy analysis of Mulvey (1983); in the study of the media convergence phenomenon of Jenkins (2009) and the extremities reading of Mello (2008, 2016).

Keywords: Woman's policies. Modes of Presence. Transmedia Storytelling. Catwoman. Female representation in comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Primeira aparição da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #1, 1940	14
Figura 2 - As primeiras heroínas da Era de Ouro: <i>Woman in Red</i> , <i>Madame Fatal</i> e <i>Mulher-Maravilha</i>	22
Figura 3 - As Debutantes: <i>Lady Fantasma</i> , <i>Spider Widow</i> , <i>Mascarada</i> , <i>Lady Luck</i> e <i>Miss Fury</i>	23
Figura 4 - As Ajudantes: <i>Gavião Negro</i> e <i>Mulher-Gavião</i> , <i>Capitão Marvel</i> e <i>Mary Marvel</i> , <i>Homem Boneco</i> e <i>Pequena Polegar</i> , <i>Flama</i> e <i>Flame Girl</i>	23
Figura 5 - As Patriotas: <i>Miss America</i> , <i>Miss Victory</i> , <i>Black Cat</i> , <i>War Nurse</i> e <i>Black Angel</i> ...	25
Figura 6 - <i>Mulher-Maravilha</i> na <i>All-Star Comics</i> #8	26
Figura 7 - As Glamorosas: <i>Canário Negro</i> , <i>Blonde Phantom</i> e <i>Venus</i>	28
Figura 8 - Capa dos quadrinhos da <i>Lois Lane</i> nos anos 1950	32
Figura 9 - <i>Super-Homem</i> e <i>Supergirl</i>	33
Figura 10 - As europeias <i>Barbarella</i> e <i>Valentina</i> e as estadunidenses <i>Mulher-Elástico</i> e <i>Batgirl</i>	36
Figura 11 - <i>Mulher-Invisível</i> , <i>Vespa</i> e <i>Jean Grey</i>	37
Figura 12 - <i>Vampirella</i> e <i>Poderosa</i>	40
Figura 13 - <i>Cristal</i> , <i>Elektra</i> , <i>Tempestade</i> e <i>Fênix Negra</i>	43
Figura 14 - <i>Psylocke</i> antes e depois da mudança de corpo vestido	45
Figura 15 - <i>Aves de Rapina</i> , <i>Sereias de Gotham</i> e <i>Batwoman</i>	46
Figura 16 - Capa da revista protagonizada pelo <i>Batman</i> , em 1972.....	50
Figura 17 - Capa da revista protagonizada pela <i>Supergirl</i> , em 1972	51
Figura 18 - Corpo perfeito e saudável do herói <i>Batman</i>	53
Figura 19 - Corpo demasiadamente magro e rosto deformado do vilão <i>Coringa</i>	53
Figura 20 - Corpo perfeito da heroína <i>Batgirl</i>	54
Figura 21 - Corpo perfeito da vilã <i>Hera Venenosa</i>	54
Figura 22 - Corpo vestido da heroína <i>Supergirl</i>	55
Figura 23 - Corpo vestido da heroína <i>Emma Frost</i>	56
Figura 24 - Corpo vestido da heroína <i>Estelar</i>	56
Figura 25 - <i>Redesign</i> da heroína <i>Batgirl</i> por <i>Stewart</i> e <i>Tarr</i>	58
Figura 26 - <i>Dragon Lady</i>	62
Figura 27 - A atriz e cientista <i>Hedy Lamarr</i>	63
Figura 28 - A atriz <i>Jean Harlow</i>	63

Figura 29 - Mulher-Gato na <i>Batman</i> #1	65
Figura 30 - Mulher-gato e sua arma, o cat-o'-nine-tails	66
Figura 31 - As Mulheres-Gato da TV dos anos 1960.....	68
Figura 32 - Quadros da minissérie em quadrinhos Mulher-Gato nas Ruínas da Inocência (<i>Catwoman: Her Sister's Keeper</i>), de 1989.....	70
Figura 33 - Michelle Pfeiffer como Mulher-Gato	71
Figura 34 - Matriz Vestido	75
Figura 35 - Vestidos militares da década de 1940.....	77
Figura 36 - Primeira aparição da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #1	77
Figura 37 - Drácula.....	79
Figura 38 - Primeiro figurino da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #3.....	80
Figura 39 - Segundo figurino da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #3.....	81
Figura 40 - Mulher-Gato manipulando por sedução o <i>Batman</i>	81
Figura 41 - Traje da Mulher-Gato em 1942	83
Figura 42 - Roupas tradicionais chinesas masculinas	83
Figura 43 - Nosferatu.....	84
Figura 44 - Momentos onde o rosto e corpo da Mulher-Gato estão visíveis na <i>Batman</i> #10 ..	85
Figura 45 - Quadro da revista <i>Batman</i> #10.....	86
Figura 46 - <i>Batman</i> #15	87
Figura 47 - Novo cabelo da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #15	88
Figura 48 - Vestido da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #15	88
Figura 49 - Movimentação da Mulher-Gato.....	89
Figura 50 - Corpo vestido da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #35	90
Figura 51 - Capa e sub-capa da <i>Detective Comics</i> #122	92
Figura 52 - Outros gatos: <i>Black Cat</i> , Gata Negra, <i>Miss Fury</i> , Homem-Gato e Pantera Negra	93
Figura 53 - Quadros do <i>Detective Comics</i> #122.....	95
Figura 54 - <i>Batman</i> #266.....	96
Figura 55 - Corpo vestido da Mulher-Gato nos anos 1970	97
Figura 56 - Marilyn Monroe.....	97
Figura 57 - Matriz <i>Catsuit</i>	100
Figura 58 - A primeira Mulher-Gato da série de televisão do <i>Batman</i> (1966).....	102
Figura 59 - <i>Superman's Girlfriend Lois Lane</i> #70	103
Figura 60 - Modos de presença da Mulher-Gato em 1966.....	104

Figura 61 - Corpo vestido da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #197	105
Figura 62 - Quadros da narrativa da <i>Batman</i> #197.....	106
Figura 63 - Narrador incitando a rivalidade feminina em prol da disputa pelo amor do herói	107
Figura 64 - Fala da Mulher-Gato na <i>Batman</i> #197.....	107
Figura 65 - <i>Batman</i> #210.....	109
Figura 66 - Os movimentos felinos da Mulher-Gato.....	110
Figura 67 - Coelhinhas da <i>Playboy</i> e Hugh Hefner.....	111
Figura 68 - Mulher-Gato e as <i>Feline Furies</i>	112
Figura 69 - Mulher-Gato derrotada pelo <i>Batman</i>	112
Figura 70 - Mulher-Gato - Nas Ruínas da Inocência.....	115
Figura 71 - Corpo vestido da Mulher-Gato em 1987 e 1989.....	118
Figura 72 - <i>Catwoman</i> (Vol. 2) #1	119
Figura 73 - Corpo vestido da Mulher-Gato em 1993	120
Figura 74 - <i>Catwoman</i> (Vol. 2) #68	121
Figura 75 - Filme <i>Faster Pussycat! Kill! Kill!</i>	121
Figura 76 - Corpo vestido da Mulher-Gato em 1999	122
Figura 77 - <i>Catwoman</i> (Vol. 2) #86	123
Figura 78 - <i>Catwoman</i> (Vol. 3) #1	124
Figura 79 - Comparação entre duas versões do corpo vestido atual, uma em 2002 e outra em 2009	125
Figura 80 - Formas que compõem o corpo vestido da Mulher-Gato	129
Figura 81 - Julie Newmar como Mulher-Gato	140
Figura 82 - Mulher-Gato na <i>Batman: The Animated Series</i>	142
Figura 83 - Mulher-Gato no <i>DC Showcase: Catwoman</i>	143
Figura 84 - Michelle Pfeiffer como Mulher-Gato	145
Figura 85 - Corpo vestido figurativizando seu descontrole emocional	146
Figura 86 - Começo da Metamorfose da Mulher-Gato no filme <i>Batman: O Retorno</i> (<i>Batman Returns</i> , 1992)	147
Figura 87 - Começo da Metamorfose da Mulher-Gato na revista Nas Ruínas da Inocência (<i>Her Sister's Keeper</i> , 1989)	147
Figura 88 - Começo da Metamorfose da Mulher-Gato na edição #0, de 2012	148
Figura 89 - Anne Hathaway como Mulher-Gato.....	149
Figura 90 - Mulher-Gato na <i>Batman - Animated Series</i>	151

Figura 91 - <i>Fanpage</i> dos sites <i>Minas Nerds</i> e <i>Collant Sem Decote</i>	154
Figura 92 - Site <i>The Hawkeye Initiative</i>	155
Figura 93 - Site <i>Women in Refrigerators</i>	155
Figura 94 - À esquerda a capa de Guillem March e a direita a capa de Adriana Melo	156
Figura 95 - Paródias da capa da <i>Catwoman</i> #0 feitas por artistas	156

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 SUPER-HEROÍNAS: CONTEXTO HISTÓRICO EM SUAS RELAÇÕES COM AS POLÍTICAS DA MULHER NAS REVISTAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS	20
1.1 CONHECENDO A HISTÓRIA DAS SUPERMULHERES: PASSAGENS DO SÉCULO XIX PARA O XX.....	20
1.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E POLÍTICAS DA MULHER: PASSAGENS DOS ANOS 1940 PARA OS ANOS 1960.....	29
1.3 A VIRADA PARA OS ANOS 1970: DESLOCAMENTOS DO PAPEL DA MULHER NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	37
1.4 PÓS-MODERNIDADE: REDIMENSIONAMENTO DAS SUPER-HEROÍNAS DO FINAL DO SÉCULO XX À PASSAGEM PARA O SÉCULO XXI.....	41
1.5 PROBLEMATIZAÇÕES CONTEMPORÂNEAS: RESSIGNIFICAÇÕES DAS POLÍTICAS DA MULHER E SEUS REFLEXOS NAS SUPER-HEROÍNAS.....	46
2 MULHER-GATO: CONTEXTO COMUNICACIONAL EM SUAS RELAÇÕES COM MODOS DE PRESENÇA E O CORPO VESTIDO.....	60
2.1 OS MODOS DE PRESENÇA DA MULHER-GATO.....	60
2.2 MULHER-GATO: VESTIDA PARA SEDUZIR	74
2.2.1 A gênese da Mulher-Gato	75
2.3 RECONFIGURAÇÕES NO CORPO DA <i>FELINE FATALE</i>	99
2.3.1 O retorno da Mulher-Gato	101
2.3.2 Mulher-Gato emancipada.....	114
2.4 PROBLEMÁTICAS DO CORPO VESTIDO DA MULHER-GATO	126
2.5 TIPOLOGIA DOS MODOS DE VESTIR E SEUS REGIMES DE VISIBILIDADE ...	130
3 EXTREMIDADES DA MULHER-GATO: RESSIGNIFICAÇÕES A PARTIR DA CULTURA PARTICIPATIVA E DAS NAS NARRATIVAS TRANSMÍDIAS	136
3.1 A CONVERÊNCIA MIDIÁTICA	136
3.2 A NARRATIVA TRASMÍDIA	138
3.3 MODO DE PRESENÇA DA MULHER-GATO NA NARRATIVA TRANSMÍDIA...	139

3.4 CULTURA PARTICIPATIVA E AS POLÍTICAS DA MULHER	152
3.5 O PROCEDIMENTO DAS EXTREMIDADES NA CULTURA PARTICIPATIVA...	157
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	159
REFERÊNCIAS	162

INTRODUÇÃO

Nas narrativas das revistas em quadrinhos de super-heróis, personagens femininas como a Mulher-Gato possuem um corpo objetificado, pois seu *design* valoriza o estético e desvaloriza o subjetivo. Isto ocorre em razão de seu corpo ser encenado para o olhar do público masculino. Somente a partir dos anos 2000, em razão do fenômeno da cultura participativa, os produtores começaram a investir numa concepção de personagem que atraísse também o público feminino.

Desse modo, a cultura participativa permitiu que personagens femininas pudessem ser desenvolvidas de modo mais representativo e democrático. Entretanto, durante os mais de 70 anos de existência da Mulher-Gato, ela, e muitas outras mulheres nos quadrinhos de super-heróis, foram vítimas de um tratamento sexista em suas narrativas.

A Mulher-Gato foi desenvolvida no início da década de 1940, e em sua primeira aparição, ela era denominada apenas de A Gata (*The Cat*) e era uma ladra (Figura 1).

Com o sucesso repentino e inesperado, *The Cat* tornou-se *Catwoman* - uma mulher enigmática de vida dupla. Em uma ela é Selina Kyle, uma socialite com um passado misterioso que constantemente está em dúvida sobre suas escolhas. Em outra ela é a Mulher-Gato, uma mulher corajosa, ambiciosa, dominadora, sexy e bastante dinâmica (RODRIGUES, 2012, p. 1).

Figura 1 - Primeira aparição da Mulher-Gato na *Batman* #1, 1940



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

A Mulher-Gato, apesar de compartilhar o padrão de representação feminina de muitas personagens da época, foi suspensa das publicações em 1955 devido a conduta que o Código de Ética dos Quadrinhos instaurou, purificando as revistas em quadrinhos. De acordo com as normas que o Código de Ética impunha sobre o comportamento feminino nas narrativas, a

Mulher-Gato “foi considerada muito atrevida para o novo mundo do Código dos Quadrinhos”¹ (MADRID, 2009, p. 58, tradução nossa). O psiquiatra alemão Fredric Wertham², autor do livro *Sedução dos Inocentes*, reforçava as críticas em relação à personagem, pois não a considerava um bom exemplo para a época, em relação ao que era ser mulher. Entretanto, nos anos 1960, ela voltou às publicações, concomitantemente à segunda onda do movimento feminista.

Tendo em vista a que a Segunda Onda feminista emergiu em meados da década de 60, causando, a partir de então, uma efervescência no modo de pensar e na postura da mulher na sociedade, indagando sobre os papéis sociais, comportamentos, humores etc. que são destinados às mulheres tendo como “justificativa” simplesmente o fato de “ser mulher” (RODRIGUES, 2012, p. 2).

A Mulher-Gato representa um dos aspectos de como a experiência de uma mulher nos quadrinhos pode ser apresentada, ao carregar seus signos de *femme fatale* aparentemente independente e transgressora. Essas características psicológicas da personagem são reforçadas pelo seu figurino. Segundo Oliveira (2008, p. 93), “o corpo vestido mostra os modos de o sujeito estar no mundo, sua presença”, e as articulações realizadas pelo sujeito no processamento do corpo vestido talham a construção da aparência, na qual “intervêm a sua concepção de mundo, de vida, seus anseios e seus valores” (OLIVEIRA, 2008, p. 94).

Em relação aos figurinos, as revistas em quadrinhos, de acordo com Madrid (2009), possuem semelhanças com as revistas de moda, pois ambas apresentam versões diferentes da mesma opinião, de que roupas transformam uma mulher e garantem poder a elas. O uniforme dá à mulher comum a chance de sair do lugar tradicionalmente designado a ela e apresentar uma visão amplificada de si, onde ela pode ser quem ela quiser.

Os uniformes dos personagens são quase sempre desenhados como se fossem pinturas sobre o corpo, no entanto, enquanto o corpo vestido masculino reforça os poderes e habilidades (como imponência heroica, força e coragem), o corpo vestido feminino parece ter como principal função marcar as formas para aumentar o apelo sexual da personagem, sem se preocupar em caracterizá-la de acordo com sua personalidade e necessidade de combate.

Madrid (2009) escreve que as histórias de super-heróis são sobre maximizar o potencial humano para realizar uma fantasia de poder. Porém, as super-heroínas são negadas de atingirem seu potencial, já que possuem poderes geralmente mais fracos do que os heróis, e são colocadas

¹Citação original: “*was deemed too racy for the new world of the Comic Code*”.

²Autor do livro *Sedução dos Inocentes* (1954), no qual ele escreveu sobre como os personagens dos quadrinhos eram prejudiciais à formação dos jovens e um fator para a delinquência juvenil. A partir deste livro foi criado o Código de Ética dos Quadrinhos, com o intuito de regular o conteúdo das histórias.

em posições de menor importância. Além disso, para o autor, por mais poderosas que elas possam ser, acabam sendo ofuscadas pela sua imagem supersexualizada. Essa objetificação acaba sendo vendida ao público feminino como uma fonte de poder, já que no caso das heroínas, ser bonita é ser poderosa.

Para Mulvey (1983, p. 444), “o que importa é o que a heroína provoca, ou melhor, o que ela representa” para o herói. O papel masculino é ativo, pois ele tem como função fazer a narrativa avançar, enquanto o papel feminino é passivo, pois ela ocupa a posição de ser olhada. Através do olhar do protagonista masculino, chamado de *male gaze*, as mulheres são vistas pelo ponto de vista do homem e, sendo assim, a beleza padrão das personagens femininas existe para o prazer do herói, e não como fonte de empoderamento feminino. Dessa forma, a beleza é elevada ao mesmo grau de importância dos superpoderes dos heróis, e é vendida como uma falsa noção de poder feminino.

Em razão dessa imagem estereotipada, as personagens femininas de quadrinhos de super-heróis não conseguem traduzir os modos de presença da mulher em suas narrativas. Apesar dos personagens masculinos também apresentarem o culto ao corpo, a eles são geralmente atribuídas narrativas nobres, e suas características físicas servem para que o leitor possa almejar ser. Enquanto isso, nas personagens femininas, os corpos sobrepõem suas narrativas e as reduzem a objeto de prazer visual. Portanto, de acordo com Mulvey (1983), o leitor se identifica com o principal protagonista masculino e almeja ter a personagem feminina. Através da figura do herói, o leitor pode, indiretamente, realizar tanto sua fantasia como principal figura controladora de sua vivência, como a de possuidor da personagem feminina.

O olhar masculino determinante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. Em seu papel tradicional exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a se dizer que conota a sua condição “para-ser-olhada” (MULVEY, 1983, p. 444).

A personagem Mulher-Gato (*Batman* #1, 1940, criada por Bill Finger e Bob Kane) possui homens como criadores, que, segundo Uslan, tinham como intenção desenvolver uma *femme fatale* que “passasse a mensagem de empoderamento feminino”³ (2004, p. 4, tradução nossa). Porém, ela é retratada pelo olhar masculino hegemônico, que reduz personagens femininas a objeto de prazer visual.

³ Citação original: “her underlying message was often one of female empowerment”.

Esta pesquisa pretende analisar os modos de presença e regimes de visibilidade de personagens femininas nas revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis, sob a perspectiva da personagem Mulher-Gato. O princípio partirá da análise semiótica do corpo vestido da personagem, em 15 figurinos utilizados por ela, entre os anos 1940 e 2010. A partir da análise de como o corpo constrói e encena o sentido da personagem nas revistas, a questão principal da pesquisa é saber como, na narrativa da Mulher-Gato, seus modos de presença no universo dos super-heróis são marcados pelo corpo vestido, para assim entender quais valores podem ser percebidos em sua presentificação e como eles reforçam a concepção sexista que a indústria dos quadrinhos cria em relação ao que é ser mulher.

O primeiro capítulo procura situar o contexto histórico, social e cultural das décadas de 1940 até 2010, tratando das políticas da mulher, criticando a experiência em revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis, assim como apresentar as problematizações da comunicação e semiótica. Para embasamento teórico, serão utilizados os estudos de Madrid (2009), Harvey (2014), Morrison (2012), Vergueiro (2003) e Oliveira (2007), que apreciam questões qual o papel e visão sobre a mulher nesses períodos, quais movimentos sociais estavam ativos e suas influências, como a indústria cultural estava reconfigurando a forma como as mulheres eram retratadas e como as personagens femininas nas revistas de super-heróis eram representadas em cada época.

Esta pesquisa também está fundamentada na crítica feminista proveniente do conceito de “prazer visual” de Mulvey (1983) e nas teorias comunicacionais de estética de Eco (2011) em relação ao desenvolvimento da fisionomia de uma personagem típica.

O segundo capítulo visa à análise do corpo vestido da Mulher-Gato em seus principais figurinos, de 1940 até 2010, e como sua presença nas revistas foi sendo modificada em seus anos de existência. A partir disso, será possível traçar uma tipologia de como os corpos de personagens femininas são explorados e encenados nas narrativas de super-heróis. Sendo assim, foi utilizada a semiótica de base greimasiana, pesquisas sobre moda, corpo e identidade de Oliveira (2005, 2008), pelas quais serão realizados estudos de como o corpo vestido é marcado pelos modos de presença, correlacionados com os regimes de visibilidade de Landowski (1992), que contribuirão para perceber as relações entre os personagens e seus corpos.

No terceiro capítulo, será visto como ocorrem os modos de existência da personagem em outras plataformas midiáticas. Por meio disso, será discutido como se processa sua existência na perspectiva híbrida das passagens de cinema, televisão e *videogame*. Tendo como fundamento a teoria da convergência midiática de Jenkins (2009) e a perspectiva de leitura das extremidades de Mello (2008, 2016), serão explorados os modos como as diversas linguagens

dessas plataformas contaminam os valores da personagem, de que forma o compartilhamento de autoria permite o desenvolvimento de personagens mais diversificados e representativos, além de desconstruir a hierarquia de produção e consumo através da cultura participativa.



**SUPER-HEROÍNAS: CONTEXTO HISTÓRICO EM SUAS RELAÇÕES COM AS
POLÍTICAS DA MULHER NAS REVISTAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE
SUPER-HERÓIS**

1 SUPER-HEROÍNAS: CONTEXTO HISTÓRICO EM SUAS RELAÇÕES COM AS POLÍTICAS DA MULHER NAS REVISTAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Os corpos de personagens em histórias em quadrinhos de super-heróis são geralmente desenhados como se fossem uma pintura sobre o corpo, o que coloca em evidência seus atributos físicos. Entretanto, em razão das revistas serem direcionadas para o público masculino, enquanto o corpo dos heróis exalta sua virilidade, o corpo feminino é objetificado e utilizado como recurso para prazer visual do leitor. Esta problemática é reforçada em razão de que os personagens de quadrinhos são, majoritariamente, criados por homens que possuem uma visão hegemônica e sexista do papel temático feminino, e deste modo não a representam com pluralidade.

Para compreensão de como ocorre a narrativa feminina nas revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis, será brevemente apresentado o contexto histórico, desde seu surgimento nos anos 1940 até os anos 2010. Ao situar o contexto histórico, serão apresentadas as problemáticas de gênero envolvidas no desenvolvimento dessas personagens.

1.1 CONHECENDO A HISTÓRIA DAS SUPERMULHERES: PASSAGENS DO SÉCULO XIX PARA O XX

A trajetória das histórias em quadrinhos pode ser encontrada em diversos livros, incluindo os que serviram de fundamentação para esta pesquisa. No entanto, para a compreensão do que esta dissertação deseja propor, torna-se relevante tratar dessa história pelo viés do olhar das super-heroínas, supervilãs, namoradas e ajudantes em relação ao contexto histórico em que elas se inserem.

Segundo Jarcem (2007), os quadrinhos foram denominados de *comics* no final do século XIX, nos Estados Unidos, em razão de seus primeiros conteúdos possuírem temática humorística. Exemplos destes quadrinhos foram O Garoto Amarelo (*The Yellow Kid*, de 1896, de Richard Outcault) e Os Sobrinhos do Capitão (*The Katzenjammer Kids*, de 1897, de Rudolph Dirks). Com o passar do tempo, novos gêneros foram concebidos, de forma que, nos anos 1930, os quadrinhos de aventura se consolidaram comercialmente, seguidos pelos de gênero policial e de ficção científica. Por fim, em 1938, nasceu o primeiro super-herói das revistas em quadrinhos, o Super-Homem (*Superman*), de Jerry Siegel e Joe Shuster, da editora DC Comics.

Cercado de grande sucesso, o Super-Homem “detonou uma verdadeira explosão de super-heróis no universo dos quadrinhos” (SENNÁ, 1999, p. 39), possibilitando a criação de heróis como o *Batman* (criado por Bill Finger e Bob Kane, em 1939). Estes heróis foram frutos da “Era de Ouro” dos quadrinhos norte-americanos, que cobriu o período entre 1938 até o final dos anos 1940.

Ao final dos anos 1930, os “problemas políticos, econômicos, sociais enfrentados pelos países capitalistas avançados pela esteira da Segunda Guerra Mundial eram tão amplos quanto graves” (HARVEY, 2014, p. 71). Para servir como estímulo positivo para a população assustada com a guerra, no auge da Era de Ouro, alguns dos super-heróis, como o Capitão América (*Captain America*, criado por Joe Simons e Jack Kirby, em 1940), foram convocados para a Segunda Guerra Mundial. De acordo com Oliveira (2007), eles lutaram ao lado de outros heróis e participaram ativamente do jogo da propaganda ideológica.

Tudo que podia ser utilizado para entreter civis e militares foi produzido no mesmo ritmo que produtos industriais. A carência de alimentos, a separação das famílias, enfim, os ânimos dos que foram ou não para a guerra tinham de ser mantidos o mais elevado possível (OLIVEIRA, 2007, p. 82).

O caos da guerra forçou a sociedade a modificar suas organizações sociais nos anos 1940 e, assim, muitas mulheres deixaram sua posição de donas do lar e tiveram que trabalhar no lugar dos homens que defendiam o país na guerra. Sendo assim, segundo Oliveira (2007, p. 84), “a mulher foi abertamente considerada mão-de-obra de reserva”. Dessa forma, o trabalho feminino preenchia vagas disponíveis, com um salário menor, e assim que a situação econômica se estabilizasse, elas seriam dispensadas sem impedimentos legais. Para a pesquisadora, da mesma forma que esta modificação do papel da mulher na sociedade antecipava o movimento feminista, ela também contribuía para a necessidade da época. Apesar das condições de trabalho não favoráveis e dos salários baixos, a oportunidade de acesso ao mercado de trabalho e a possibilidade de votar criaram “todo um novo segmento da sociedade contemporânea – o das mulheres emancipadas” (VERGUEIRO, 2003, p. 1).

Em tal contexto, as revistas em quadrinhos criaram, em 1940, a primeira heroína mascarada, a *Woman in Red* (de Richard Hughes e George Mandel); a primeira heroína *crossdresser*, Madame Fatal (*Madam Fatal*, de Art Pinajian, em 1940) e a primeira super-heroína, a Mulher-Maravilha (*Wonder Woman*, de William Marston, em 1941) (Figura 2).

Figura 2 - As primeiras heroínas da Era de Ouro: *Woman in Red*, Madame Fatal e Mulher-Maravilha



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁴

De acordo com Madrid (2009), os heróis da Era de Ouro sacrificavam sua identidade conhecida do dia a dia, para terem a liberdade de usar uma máscara e serem as pessoas que eles realmente eram. Esse também era o caso das heroínas. Elas foram forçadas aos papéis de namoradas e filhas comportadas. Uma vida secreta dava a essas mulheres a chance de serem elas mesmas.

Segundo Luyten (2002), os quadrinhos e o cinema possuem grandes conexões, dentre elas suas caracterizações de personagens femininas. Por essa razão, nos anos 1930 e 1940, as heroínas dos quadrinhos eram inspiradas no estereótipo de beleza das divas do cinema.

Madrid, em seu livro *The Supergirls* (2009), divide as primeiras heroínas dos anos 1940 em grupos denominados de Debutantes (*Debutantes*), Ajudantes (*Partners*), Patriotas (*Victory Girls*) e Glamorosas (*Glamour Girls*). As Debutantes (Figura 3) eram garotas ricas que lutavam contra o crime. Elas eram caçadoras de adrenalina, tinham tempo e dinheiro a sua disposição e, assim, uniam a diversão da vida dupla perigosa e excitante, enquanto também faziam o bem. As heroínas que faziam parte deste grupo eram a Lady Fantasma (*Phantom Lady*, de Arthur Peddy, 1941), *Spider Widow* (de Frank Borth, 1942), Mascarada (*Miss Masque*, 1946), *Lady Luck* (de Will Eisner, 1940) e *Miss Fury* (1941). A última foi criada por June Tarpé Mills, uma das primeiras quadrinhistas mulheres. Ela assinava como Tarpé Mills, para esconder seu gênero.

⁴ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://comicvine.gamespot.com/woman-in-red/4005-6231/>

<http://www.cosmicteams.com/quality/profiles/MadamFatal.html>

<http://classiccomics.org/thread/2798/best-50-marvel-supporting-characters?page=19&page=>

Figura 3 - As Debutantes: Lady Fantasma, *Spider Widow*, Mascarada, *Lady Luck* e *Miss Fury*



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁵

O segundo grupo, denominado de *Partners* (Figura 4), era formado pelas namoradas dos heróis da década de 1940. Ao revelar a identidade secreta para suas companheiras, elas eram promovidas a assistentes de seus namorados. Entre elas, estava a Mulher-Gavião (*Hawkgirl*), namorada do Gavião Negro (*Hawkman*), ambos criados por Gardner Fox e Dennis Neville, 1940); Mary Marvel (criada por Otto Binder e Marc Swayze, 1942), irmã do Capitão Marvel (*Captain Marvel*, de Bill Parker e C. C. Beck, 1939); *Flame Girl* (1941) e Pequena Polegar (*Doll Girl*, de Will Eisner, 1939), além de seus respectivos namorados: Flama (*The Flame*, de Will Eisner e Lou Fine, 1939) e Homem Boneco (*Doll Man*, de Will Eisner, 1939).

Figura 4 - As Ajudantes: Gavião Negro e Mulher-Gavião, Capitão Marvel e Mary Marvel, Homem Boneco e Pequena Polegar, Flama e *Flame Girl*



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁶

⁵ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://www.cosmicteams.com/quality/profiles/phantomlady.htm>

<http://thegoldenagesite.blogspot.com.br/2016/01/frank-borth-spider-widow-from-feature.html>

<https://pappysgoldenage.blogspot.com.br/2015/11/number-1821-asque-miss-masque.html>

<http://comicbookplus.com/?dclid=19617>

<http://www.aminoapps.com/page/comics-es/1400952/miss-fury>

⁶ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://davescomicheroes.blogspot.com.br/2015/10/guide-to-golden-age-hawkman-and.html>

A concepção das ajudantes trazia diversas problemáticas ressaltadas por Madrid, no quesito de representação feminina. Dentre elas, narrativas que reforçavam a ideia de que mulheres eram melhores como assistentes dos heróis, do que como heroínas independentes. O fato de todas terem sido introduzidas ao mundo heroico por seus namorados também demonstrava um papel paternal deles em sancionar a vida delas como heroínas, além da mensagem de que mulheres não possuíam o desejo inato de fazer o bem, mas sim que estavam fazendo isso para provar seu amor pelos namorados. Com isso, elas eram vistas como mais fracas do que os heróis, necessitando constantemente serem resgatadas e auxiliadas por eles. Elas permaneciam na sombra de seus homens e seus nomes nunca eram evidenciados no título das revistas em quadrinhos. Outra forma de ofuscar, inferiorizar e mostrar o poder superior paternal dos heróis, era através da denominação de *girls*, e nunca de *women*.

Mary Marvel era a que mais se desviava do padrão das Ajudantes. Apesar de continuar sendo um reflexo do seu irmão gêmeo, ela gostava de ser uma heroína e tinha sucesso nisso, conseguindo algum destaque. Porém, enquanto seu irmão Billy se tornava um homem adulto chamado Capitão Marvel, ao proferir a palavra Shazam!, Mary continuava uma criança, com o acréscimo de superpoderes. Ao contrário dele, ela não tinha seu nome modificado. Enquanto para ele a palavra mágica invocava força, sabedoria, vigor e poder, para Mary elas garantiam força, sabedoria, vigor, graça e beleza, demonstrando que para o contexto da época, para uma super-heroína, mesmo criança, beleza era tão importante quanto poder.

Em razão da guerra, de acordo com Madrid (2009), as revistas em quadrinhos viraram uma máquina de propaganda, nas quais os super-heróis enfrentavam nazistas, asiáticos e invasores estrangeiros que pretendiam invadir a costa do país. Enquanto os homens participavam das guerras e as mulheres começavam a participar do mercado de trabalho para auxiliar o país, o grupo das Patriotas nasceu (Figura 5). Elas misturavam o espírito patriota, enquanto pousavam como *pinups*. As Patriotas incorporavam o estilo *Good Girl Art*, no qual as personagens femininas eram desenhadas como “mulheres seminuas de pernas compridas em poses de *pinup* que entretinham as tropas que batalhavam no estrangeiro⁷” (MADRID, 2009, p.

http://comicvine.gamespot.com/profile/crazyscarecrow/blog/what-will-captain-marvel-jr-and-mary-marvel-be-nam/90943/?comment_page=1

[http://dc.wikia.com/wiki/Darrel_Dane_\(Quality_Universe\)](http://dc.wikia.com/wiki/Darrel_Dane_(Quality_Universe))

<http://goldenageheroes.blogspot.com.br/2009/02/flame-and-flame-girl-curse-of-black.html>

⁷ Citação original: “*half-dressed leggy females in pinup poses to entertain the troops fighting overseas*”.

44, tradução nossa). Exemplos dessas heroínas foram a *Miss America* (de Elmer Wexler, em 1941), *Miss Victory* (de Charles Quinlan, em 1941), *Black Cat* (de Al Gabriele, em 1941), *War Nurse* (de Jill Elgin, em 1941) e *Black Angel* (de John Cassone, em 1942).

Figura 5 - As Patriotas: *Miss America*, *Miss Victory*, *Black Cat*, *War Nurse* e *Black Angel*



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁸

Algumas destas personagens possuíam profissões como a *Miss America*, que era jornalista; *War Nurse*, que era enfermeira e a *Black Cat*, que era uma atriz de cinema. Tendo que se apresentar em diversos países, *Black Cat* entretinha as tropas em sua identidade civil e aproveitava para enfrentar inimigos além das fronteiras americanas. Elas eram mais um exemplo de mulheres profundamente entediadas com suas vidas normais, que utilizavam máscaras para libertar sua real natureza. *Black Angel* era uma moça rica de família tradicional, que fingia estar doente e com medo dos inimigos da guerra para ficar isolada em seu quarto. Ela, então, fugia para pilotar seu avião de guerra e lutar contra nazistas. Enquanto as demais *Victory Girls* combatiam o mal por ser uma causa nobre, *Black Angel* era mais violenta, letal e não demonstrava “emoções tradicionalmente femininas como compaixão e misericórdia”⁹ (MADRID, 2009, p. 21, tradução nossa).

Uma das primeiras e mais famosas super-heroínas até a atualidade, que também compartilhou do espírito patriota de querer participar da guerra e defender a democracia, é a Mulher-Maravilha (*Wonder Woman*), criada por William Moulton Marston, que foi ainda o inventor do detector de mentiras. A princesa amazona nasceu em 1941, na *All-Star Comics* #8 (Figura 6) pela DC Comics e foi a primeira super-heroína das revistas em quadrinhos. Segundo

⁸ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://www.cosmicteams.com/quality/profiles/missamerica.html>

<https://br.pinterest.com/pin/326229566736658679/>

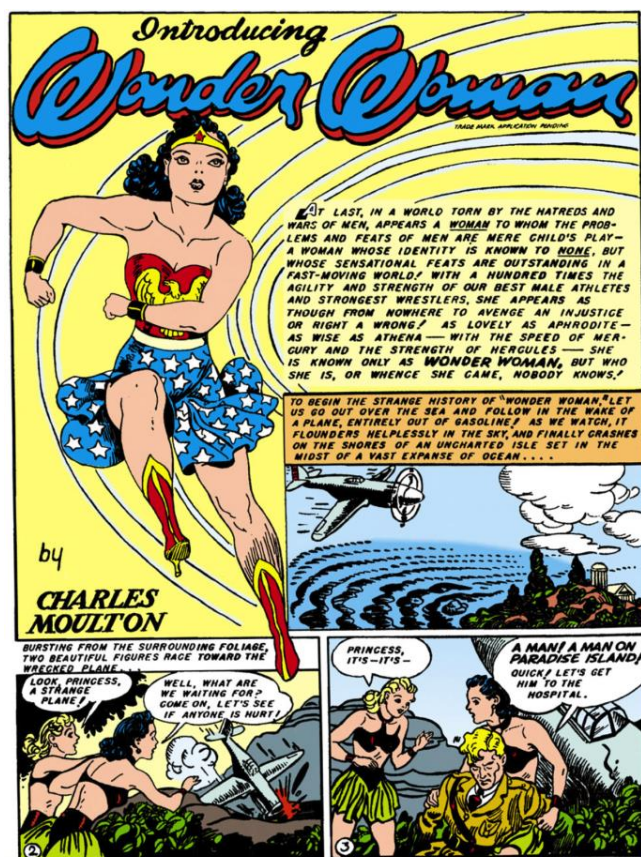
<http://www.writeups.org/war-nurse-parker-family-comics/>

<https://pappysgoldenage.blogspot.com.br/2015/10/number-1799-black-angelblack-widow.html>

⁹ Citação original: “*traditionally feminine emotions of compassion and mercy*”.

Viana (2005 apud NETO; LOPES, 2012), ela surgiu em um momento precursor, buscando pôr fim às críticas feitas à indústria dos quadrinhos de super-heróis, por não possuírem nenhuma super-heroína em seus roteiros.

Figura 6 - Mulher-Maravilha na *All-Star Comics* #8



Fonte: <http://www.moviepilot.de/news/wonder-woman-amazone-feministin-fesselfreundin-138531/galerie-2561/bilder/146780>

Segundo Madrid (2009), o criador da personagem, Marston, dizia que mulheres eram seres superiores aos homens e com ela visava a criar um modelo que inspirasse jovens meninas a se defenderem, alcançando seu real potencial. As narrativas continham elementos de fantasia e criavam um mundo no qual mulheres poderiam viver longe dos homens brutos e conservadores ignorantes.

No entanto, mesmo com toda a carga de ícone do poder feminino e com o fato de suas histórias inspirarem irmandade, para o autor, a sua revista continha elementos de submissão, como as cenas de *bondage*¹⁰, nas quais a arma utilizada pela super-heroína, chamada de laço da

¹⁰ Bondage, segundo Freitas (2012, p. 15), “é uma amarração ou imobilização com cordas, algemas, lenços. É uma prática do sadomasoquismo, onde a principal fonte de prazer consiste em amarrar e imobilizar seu parceiro ou pessoa envolvida”.

verdade, era usada contra ela, deixando-a em situações em que ela aparecia constantemente amarrada, além da presença de elementos fálcos que a ameaçavam constantemente. Ela também possuía um interesse romântico, Steve Trevor, o qual tentava fazê-la submissa a ele, além de aposentada, no intuito de viver a vida de esposa e dona do lar. Porém, como a Mulher-Maravilha queria continuar suas missões na guerra, ela assumiu a identidade secreta de Diana Prince, uma tenente-general da Marinha. Dessa forma, ela não precisava deixar Steve, apesar de ele não ter interesse algum em Diana.

Em 1942, A Mulher-Maravilha foi convocada para participar da Sociedade da Justiça da América. No entanto, este convite não foi para constatar suas qualidades como super-heroína e direcioná-la à igualdade no mundo dos quadrinhos, pois dentro da equipe ela executava funções de secretária. Apesar das narrativas, por vezes duvidosas em relação às reais intenções que o roteirista queria difundir, a heroína teve e tem até os dias atuais uma mensagem poderosa.

Com o final da Segunda Guerra Mundial, segundo Madrid (2009), os super-heróis que nela lutaram perderam a popularidade. Os americanos substituíram os malfeitores que queriam invadir fronteiras pelos criminosos que se escondiam nas cidades. Nesse contexto, apareceram as narrativas conhecidas como *Film Noir*. Eram utilizadas temáticas de crime, com homens corruptos, violência, desejo sexual e mensagens de moralidade ambígua. As revistas em quadrinhos se adaptaram ao novo estilo, criando histórias de acordo com essa temática e desenvolvendo as Glamorosas (Figura 7). As narrativas dessas personagens eram formadas por heroínas que pareciam estrelas de cinema, “cujo trabalho era de lutar contra o crime e manter os leitores homens visualmente entretidos”.¹¹ (MADRID, 2009, p. 23, tradução nossa).

Essas mulheres possuíam profissões, assim como as Patriotas, entretanto, vestiam os uniformes de combate para salvar seus interesses amorosos. As personagens citadas pelo autor foram a Canário Negro (*Black Canary*, de Robert Kanigher e Carmine Infantino, em 1947), *Blonde Phantom* (de Stan Lee e Syd Shores, em 1946) e *Venus* (de Stan Lee e Lin Streeter, em 1948). A primeira era uma florista tímida e recatada, apaixonada pelo seu cliente, um detetive. Para resgatá-lo de apuros, trajava sua roupa de combate e assumia uma personalidade dinâmica, que a permitia expressar sua sexualidade e charme. A segunda personagem era uma secretária do detetive, apaixonada por ele. A terceira era a deusa do amor, que se apaixonou por um editor de revista de moda. Ela trabalhava para ele e vivia uma vida de mortal, escondendo seus poderes para poder conquistá-lo.

¹¹ Citação original: “whose job it was to fight crime and to keep male readers visually entertained”.

Figura 7 - As Glamorosas: Canário Negro, *Blonde Phantom* e *Venus*



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)¹²

As conclusões de Madrid são de que as Glamorosas eram mulheres poderosas, capazes, independentes e donas de sua sexualidade, no entanto, precisavam se menosprezar e ocultar suas emoções para seduzir os homens que amavam. Dessa forma, a mensagem que elas comunicavam era de que sacrifícios deviam ser feitos para segurar um homem.

As primeiras heroínas, como as integrantes dos grupos das Debutantes e das Patriotas, possuíam personagens femininas que demonstravam o desejo de se libertar dos papéis impostos a elas na sociedade. No entanto, as participantes do grupo das Ajudantes mostravam um retrocesso ao apresentarem mulheres que funcionavam melhor no papel secundário, e não como protagonistas. Enquanto isso, o grupo das Glamorosas enfatizava que mesmo quando elas eram as personagens principais da narrativa, suas vidas ainda deviam girar em torno da figura masculina, e que a beleza é o fator mais importante para uma heroína. As mulheres nos quadrinhos de super-heróis podem ter começado empoderadas, mas com o fim da guerra, e a volta ao papel tradicional da mulher, isso foi perdido.

¹² Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://leatherbeauty.blogspot.com.br/2013/06/the-black-canary.html>

<http://comicvine.gamespot.com/blonde-phantom/4005-41880/issues-cover/>

<http://www.mycomicshop.com/search?q=Venus+%231>

1.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E POLÍTICAS DA MULHER: PASSAGENS DOS ANOS 1940 PARA OS ANOS 1960

Ao final da década de 1940, uma nova configuração de feminilidade foi definida, e, conseqüentemente, a forma como as mulheres deveriam ser colocadas na sociedade e nas mídias. Apesar de a beleza física ser um fator primordial no *design* das personagens, a sua sexualidade era algo a ser reprimido. Harvey (2014) cita Foucault ao dizer que o corpo é o lugar em que todas as formas de repressão são registradas, sendo a sexualidade feminina uma das mais reprimidas naquela época, e atualmente ainda vista com preconceito.

A partir dessa época, ficou mais evidente a norma de que beleza e feminilidade são mais importantes do que o poder. Por mais que as heroínas fossem “guerreiras ferozes e tivessem a coragem de dez homens, elas ainda eram mulheres”¹³ (MADRID, 2009, p. 40, tradução nossa), e, portanto, deveriam ser femininas. Enquanto as Debutantes e Patriotas utilizavam o uniforme para se libertarem, a nova ordem era de que as mulheres deveriam voltar aos seus papéis tradicionais. Elas não eram mais necessárias para salvar o país no mercado de trabalho, nem no mundo dos super-heróis.

Madrid (2009) destaca ainda que a chegada do *New Look*, de Christian Dior, em 1947, modificou a moda, associando novamente a frivolidade ao feminino, aprisionando mais uma vez as mulheres em corseletes, para deformá-las de modo que fossem atraentes aos homens.

No final dos anos 1940, nasceram os quadrinhos de romance. Eles eram direcionados às mulheres pelo seu conteúdo, e aos homens pelas imagens de mulheres voluptuosas, nas capas. As bancas de revistas foram também povoadas por quadrinhos de horror, faroeste e ficção científica, nos quais eram comuns mulheres com biquínis – elas não possuíam poderes especiais e não precisavam ser inteligentes. “Aparentemente isso era o que o mundo queria ver”¹⁴ (MADRID, 2009, p. 29, tradução nossa).

Nos anos 1950, as heroínas foram incorporando menos a liberdade que as Debutantes e Patriotas possuíam, e mais os elementos das bonitas e apaixonadas Glamorosas. Com o conservadorismo latente da época, foi instituído o “Código de Ética dos Quadrinhos”. Nele, a representação feminina era mais rígida. Elementos sexuais, como o *bondage*, apresentados nas histórias da Mulher-Maravilha, questões levantadas sobre a sexualidade da personagem, além de outros acontecimentos nas demais histórias de super-heróis, fizeram com que as histórias fossem remodeladas sobre um padrão ético e moral. De acordo com Flexa (2006), as revistas

¹³ Citação original: “*a fierce fighter and have the courage of ten men you’re still a woman*”.

¹⁴ Citação original: “*Apparently that was what the world wanted to see*”.

que não se submetessem ao selo de aprovação do Conselho de Ética teriam sua comercialização proibida no mercado americano.

Um dos responsáveis por impulsionar a criação do Código de Ética pelos editores foi o psiquiatra alemão Fredric Wertham, autor do livro “Sedução dos Inocentes”. Ele escrevia que as histórias em quadrinhos corrompiam a juventude. Madrid (2009) cita um trecho de Wertham, onde ele critica a Mulher-Maravilha, dizendo que ela é uma imagem assustadora para meninos, tendo em vista a existência de um grupo de mulheres gays que a seguiam.

A principal função do Código de Ética era “garantir que os conteúdos de suas revistas não causariam prejuízos morais ou intelectuais aos seus ávidos leitores” (MONFARDINI; GRAZINOLI; FERREIRA, 2012, p. 3). O Código de Ética tinha entre suas normas:

Crimes nunca devem ser apresentados de forma a criarem simpatia pelo criminoso, promover desconfiança em relação as forças da lei e da justiça, ou inspirar o público a desejar imitar os criminosos; policiais, juízes, oficiais do governo e instituições respeitadas jamais devem ser referidas de forma a criar desrespeito as autoridades; criminosos não devem ser apresentados de forma glamorosa ou instigar desejo de imitá-los; o bem deve sempre prevalecer sobre o mal e o criminoso punido por seus feitos; restringir o uso da palavra “crime” em títulos e subtítulos (COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA, 1954, tradução nossa).

As demais normas do sempre visavam a reforçar bons costumes exigidos pela classe média branca norte-americana. Como escrito por Morrison (2012, p. 77), “a América dos anos 50 era uma terra de inquietude e atmosfera paranoica, atemorizada por estar à beira da aniquilação termonuclear”. Ainda segundo o autor, dessa forma a sociedade americana era marcada por um pavor generalizado, causado pela possibilidade de bombas, comunistas, gays, negros e discos voadores, além da perversidade sexual maquiada por patriarcas e mulheres perfeitas.

Morrison (2012) conta ainda que o medo causava a necessidade de controlar e monitorar a tudo e a todos, suas ideias e hábitos. No mundo acelerado criado por todos esses traumas, escapismos para mundos futuristas eram frequentes e a corrida espacial se iniciava. Com isso, o comportamento dos personagens nas histórias em quadrinhos também se modificava de forma perturbadora.

Nesse período, de acordo com Madrid (2009), as personagens femininas participavam das revistas de histórias em quadrinhos como parceiras dos heróis. O Código de Ética desencorajava a inclusão de mulheres nas histórias, e caso elas aparecessem, deveriam ter importância secundária. Essa fase foi chamada pelo autor de Época das Namoradas. As razões da existência

delas eram para prover *sex appeal* para os homens e fornecer uma narrativa romântica, no intuito de atrair mulheres.

Esta também foi uma época em que as narrativas eram focadas em ciência, espaço e viagem no tempo. Madrid (2009) conta que a mágica era vista como um inimigo misterioso e que deveria ser derrotado. As aventuras científicas da época possuíam diversos grupos de heróis, nas quais existia a cota de uma personagem feminina, para servir de par para o líder do grupo.

Segundo Oliveira (2007), o antifeminismo chegou ao auge na América durante os anos 1950. Em razão disso, foi negada a participação da mulher na política e as pressões moralistas sobre elas aumentaram. O movimento conservador determinou uma “promoção dos valores femininos que transformou o lar em um verdadeiro paraíso feminino” (OLIVEIRA, 2007, p. 88). A autora enfatiza que os meios de comunicação contribuíram para propagar uma mensagem de que o feminismo deveria ser substituído pela feminilidade. Moda, cosméticos e eletrodomésticos deveriam ser os principais interesses delas.

De acordo com os padrões da época, o modelo feminino era o da “boneca do amor” (MORIN, 1969, p. 147 apud OLIVEIRA, 2007, p. 89). Elas eram libertas, bonitas, saudáveis e se dedicavam exclusivamente aos seus maridos. As mulheres desse tempo sentiam pena das da geração anterior, que precisaram ocupar suas vidas com trabalho. Na década de 1950, o principal interesse de uma mulher deveria ser arranjar um marido.

Sendo coerente com o período, Madrid (2009) explica que a máscara dos heróis os impedia de desenvolver relacionamentos amorosos, pois a vida de luta contra o crime era mais importante. No entanto, para as heroínas, a necessidade de amor era equivalente ou maior do que sua luta pela justiça. Elas precisavam do amor de um homem para se sentirem completas e estavam dispostas a desistir de tudo para tê-lo. Personagens femininas dessa época, como a *Batwoman* (de Edmond Hamilton e Sheldon Moldoff, em 1956), eram produto de uma era que desencorajava mulheres a buscarem carreiras, para ficarem em casa, agindo como damas.

Em compensação, os homens dessa era viviam com medo de que as mulheres das vidas deles descobrissem suas identidades secretas e acabassem com sua diversão e liberdade, controlando-os e forçando-os a casar. Esta reação masculina é retratada nas histórias de um exemplo citado por Madrid: *Lois Lane*, criada por Jerry Siegel e Joe Shuster, em 1938. Ela é uma repórter, namorada do Super-Homem e um exemplo da mocinha que vivia constantemente em apuros. O autor a considerava um exemplo de mulher do século XX: emancipada, obstinada e que não aceitava um não como resposta. Nos anos 1940, o seu foco era descobrir a identidade secreta do Super-Homem. Na década seguinte, o desejo maior era casar com ele. Segundo

Morrison (2012, p. 88), as mudanças narrativas da personagem eram um reflexo da sua época, “uma revolta contra a emancipação e o desejo de colocar as operárias da Segunda Guerra de volta na cozinha e no quarto antes que elas levassem a sério o negócio de construir aeronaves, votar e fazer quadrinhos” (Figura 8).

Figura 8 - Capa dos quadrinhos da *Lois Lane* nos anos 1950



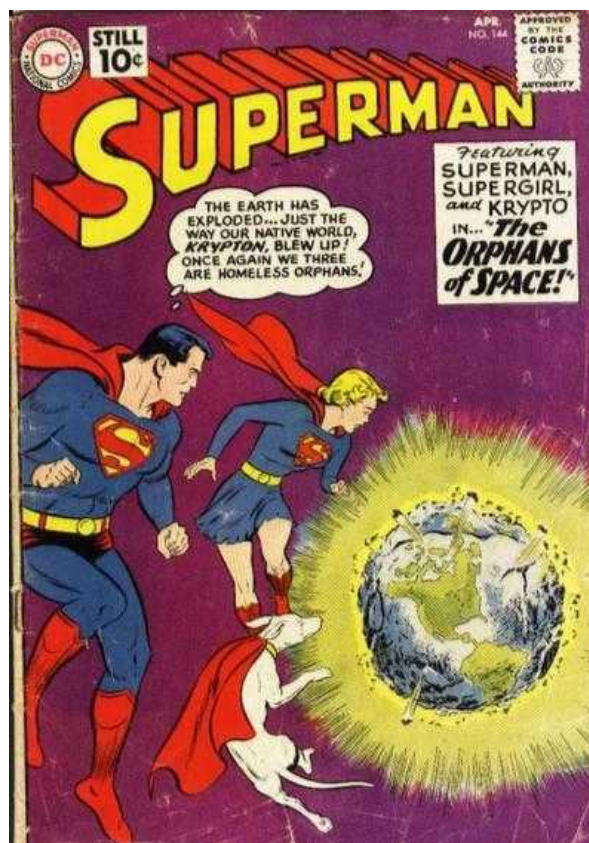
Fonte: <http://supermancomicbooks.name/category/showcase/>

As mulheres eram 48% das leitoras de quadrinhos nessa época (MAZUR; DANNER, 2014). Portanto, retratar conteúdo misógino podia ter consequências para as vendas. Para melhor dialogar com a geração dos anos 1950 e possibilitar uma educação e controle através das histórias, uma das regras do Código de Ética era que a abordagem das histórias de amor/romance deveria enfatizar “o valor do lar e a santidade do casamento” (MORRISON, 2012, p. 89).

As meninas também liam esses quadrinhos apesar de todos os significados latentes de medo, de compromisso e das mulheres como predadoras que queriam roubar a independência masculina, a energia que as movia pode ser lida como essencialmente feminina, favorecendo histórias sobre relacionamentos e emoções fortes [...]. Essas histórias liquefaziam o corpo armadurado dos supersoldados da guerra e dos fortões patriotas (MORRISON, 2012, p. 90).

Madrid destacou também a *Supergirl* (1959), como a adolescente ideal da época, pois ela era bonita, animada, corajosa, obediente e submissa (Figura 9). As suas narrativas eram leves, para atrair leitoras femininas, e também cheias de ação, para atrair os meninos. Dessa forma, ela se tornou um referencial para o que as garotas deveriam se tornar.

Figura 9 - Super-Homem e *Supergirl*



Fonte: <http://comicvine.gamespot.com/superman-136-the-man-who-married-lois-lane/4000-4781/>

Segundo Madrid (2009), a personagem nasceu para testar a reação dos leitores a uma nova super-heróina com poderes iguais aos do Super-Homem. Porém, ao invés de criar uma *Superwoman*, preferiram se ater a uma *Supergirl*. Assim, ela seria menos assustadora para os jovens leitores e, de acordo com o Código de Ética, por ser uma menina, poderia ser controlada pelo Super-Homem. E, por ser obediente, não iria desenvolver ideias próprias.

Durante seu período de existência nos quadrinhos, ela teve diversas tramas problemáticas, foi morta várias vezes, para não competir com a fama e poder do Super-Homem, e provou mais uma vez que roteiristas não sabiam lidar com personagens femininas poderosas. Madrid conclui que:

A moda é reciclada constantemente, e quando o estilo mudar novamente, sem dúvida haverá uma nova *Supergirl* para uma nova era. A única coisa que é certa é que a América ama uma princesa, mas não uma rainha. Uma princesa é jovem, bonita, e menos ameaçadora do que uma rainha. Uma princesa nunca precisará crescer e se tornar uma comandante. Este é o motivo pelo qual sempre haverá uma *Supergirl*, mas nunca uma *Superwoman*¹⁵ (MADRID, 2009, p. 99, tradução nossa).

A quantidade de regras impostas, de acordo com Morrison (2012), estimulou autores a desenvolverem histórias satíricas e críticas, que marcaram a considerada “Era de Prata” dos quadrinhos. Os autores, em conjunto com diversos focos artísticos da época, procuravam explorar os medos e pensamentos que perturbavam a população nesse período, de forma a auxiliar a abertura do país para a sexualidade, traumas e libertações, tanto físicos quanto psicológicos.

A abertura se tornou mais explícita nos anos 1960. Foi nesse contexto que, como dito por Harvey (2014, p. 44), “vários movimentos contraculturais e antimodernistas apareceram, em oposição à racionalidade técnico-burocrática manifestada em formas corporativas, estatais e de poder institucionalizado”. Com isso, a contracultura explorou os domínios da autorrealização individualizada por meio da política neoesquerdista, além da incorporação de gestos antiautoritários, de hábitos iconoclastas e da crítica da vida cotidiana.

Dessa maneira, as revistas em quadrinhos, durante a segunda onda do movimento feminista, “responderam às mudanças demográficas e à revolta cultural” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 14).

Os anos 1960 feminilizaram a mulher e tornaram aceitáveis os estilos e penteados gays e dândis. Enquanto as mulheres consideravam novas possibilidades sociais, a reação dos homens foi virar loucos camaleões. [...] O super-herói caubói de queixo quadrado retraiu-se sob as ferroadas zombeteiras dos homens e mulheres gays assim como dos intelectuais (MORRISON, 2012, p. 167).

¹⁵ Citação original: “*Fashions are constantly recycled, and when styles change again, no doubt there will be a new Supergirl for another era. The one thing is certain is that America loves a princess, but not a queen. A princess is young, pretty, and less threatening than a queen. A princess never needs to grow up and become a ruler. That is why there will always be a Supergirl, but never a Superwoman.*”

Friedan (1971 apud OLIVEIRA, 2007) caracteriza a mulher dos anos 1950 e 1960 no modelo da “mística feminina”, ou seja, ela era bonita, frívola, jovem, com comportamento quase infantil, fofa, feminina, passiva, privilegiada e totalmente satisfeita com seu universo doméstico. Este modelo foi elaborado em um estudo de 1945, que dividiu as mulheres entre a verdadeira dona de casa, a mulher profissional e a dona de casa equilibrada. Enquanto a primeira era bem vista, pois dedicava sua vida exclusivamente ao lar e ao marido, a segunda era tida como “pouco feminina, desinteressante e mal amada” (OLIVEIRA, 2007, p. 102). Enquanto isso, as mulheres do terceiro tipo representavam um mercado de maior potencial futuro, pois ainda possuíam interesse em cuidar dos maridos e do lar, entretanto, por trabalharem fora, aceitavam a ajuda de eletrodomésticos. Por este motivo, as mulheres dos anos 1960 foram direcionadas a investir em uma carreira, mas os valores da maternidade e da beleza eram também enfatizados.

Assim, foram ocorrendo mudanças na forma de representação feminina nos anos 1960. Na Europa, elas existiram através de personagens hipererotizadas, como Barbarella (1962), de Jean Claude Forest, e Valentina (1965), de Guido Crepax (Figura 10) que, como observado por Vergueiro (2003, p. 3), apesar de serem representadas como objetos sexuais, personificavam as exigências do mundo feminino, “que em nível mundial exigia o direito de se manifestar e decidir sobre sua própria vida, incluindo o uso de seus próprios corpos (no que se incluía o direito ao aborto e a livre manifestação de sua sexualidade)”.

Nos Estados Unidos, Madrid (2009) destacava-se a Mulher-Elástica (*Elastic-Girl*, de Arnold Drake, Bob Haney, Bruno Premiani, em 1963) (Figura 10). Ela era uma super-heroína emancipada, inteligente, que leva seu trabalho a sério e possuía a força e poder equivalentes aos seus companheiros da equipe Patrulha do Destino (*Doom Patrol*), e muitas vezes, salvava-os do perigo. Ela lutava contra o mal porque era a coisa certa a se fazer e porque ela amava adrenalina.

Outra heroína que destoava da maioria das personagens da época era a *Batgirl* (Figura 10), criada por Bob Kane e Sheldon Moldoff, em 1961. Ela não tinha nenhum interesse amoroso pelo herói com que ela participava das aventuras, o *Batman*. Seu único interesse era resolver crimes. Ela era eficiente e independente, com características que, assim como as da Mulher-Elástica, não eram bem aceitas em uma mulher. Infelizmente, elas são citadas como raros exemplos de personagens femininas não submissas aos heróis, que viam suas carreiras como algo mais relevante do que conseguir um marido. Através dessas heroínas, foi possível que os quadrinhos retratassem “a revolução social que as mulheres efetivaram em várias partes do mundo” (LUYTEN, 2002, p. 3).

Figura 10 - As europeias Barbarella e Valentina e as estadunidenses Mulher-Elástico e *Batgirl*



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)¹⁶

A editora Marvel, naquela década, começou a colocar nas narrativas dos personagens problemas realistas, humanizando-os e colocando-os em sintonia com a angústia que os americanos sentiam em relação à Guerra do Vietnã e à Guerra Fria. O trabalho passou a ser algo mais aceito como algo que mulheres poderiam fazer, contanto que elas se adequassem ao seu gênero, tendo profissões como as de professora, enfermeira e secretária. Nos quadrinhos, no entanto, o papel feminino ainda era de importância secundária.

Indo contra heroínas independentes, como a Mulher-Elástico e a *Batgirl*, Madrid (2009) cita as heroínas Mulher-Invisível (*Invisible Girl*, de Stan Lee e Jack Kirby, em 1961), Vespa (*Wasp*, de Stan Lee e Jack Kirby, em 1963) e Jean Grey (*Marvel Girl*, de Stan Lee e Jack Kirby,

¹⁶ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://blablaocio.com/comic-erotico-la-imagen-del-deseo/>

<http://newadventuresofdesdinova.blogspot.com.br/2014/03/female-comic-strip-character-movie-no-1.html>

<http://www.giantess.net/node/1021>

<http://www.blastr.com/2013-4-4/carmine-infantino-who-helped-save-superhero-comics-dead-87>

em 1963) (Figura 11). Elas eram garotas boas, de classe média, que deixaram seus lares para viver na cidade grande, onde podiam estudar e serem super-heroínas. No entanto, elas não tinham nenhuma vida pessoal ou carreira fora das suas atividades heroicas, e se tornaram heroínas devido a homens em suas vidas. Elas eram mostradas como mais fracas em relação a eles. Em razão disso, eram mais utilizadas como distração nas batalhas.

Figura 11 - Mulher-Invisível, Vespa e Jean Grey



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)¹⁷

Apesar da submissão e do culto à beleza das heroínas, no final da década de 1940 e ao longo dos anos 1950, a década de 1960 começou a mostrar personagens femininas mais independentes e menos vistas como um apêndice bonito nas narrativas de super-heróis.

1.3 A VIRADA PARA OS ANOS 1970: DESLOCAMENTOS DO PAPEL DA MULHER NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Nos anos 1960, as mulheres passaram a participar mais ativamente do mercado dos quadrinhos, como roteiristas, ilustradoras, produtoras e editoras, principalmente nos

¹⁷ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://mcmolo.blogspot.com.br/2016/03/fantastic-four-1963.html>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Wasp_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Wasp_(comics))

<http://travisellisor.tumblr.com/post/146306565134/page-31-from-the-x-men-9-by-jack-kirby-and-chic>

*undergrounds*¹⁸ e tirinhas em jornais. Em razão disso, o número de protagonistas femininas cresceu bastante. Como dito por Vergueiro (2003, p. 3), os quadrinhos serviam tanto para manifestação artística, como para veículo de afirmação das “inquietações sociais e psicológicas características de seu sexo”.

A manifestação política se intensificou na virada dos anos 1970, período marcado pelo pensamento baseado na alteridade e na ideia de que todos os grupos e movimentos sociais têm direito à voz e à legitimação.

O pós-modernismo tem especial valor por reconhecer múltiplas formas de alteridade que emergem das diferenças de subjetividade, de gênero e de sexualidade, de raça, de classe, de configurações de sensibilidade temporal e de localizações e deslocamentos geográficos espaciais e temporais (HARVEY, 2014, p. 109).

Em relação àquela década, Oliveira (2007) destaca acontecimentos históricos, como a saída das tropas americanas de territórios asiáticos, a crise do petróleo, as pesquisas espaciais, as manifestações pelo desarmamento do território europeu, as organizações mundiais em prol do movimento ecológico e o avanço tecnológico que permitiu que computadores fossem encontrados nos lares.

Por conta disso, Morrison (2012) conta que os anos 1970 estampavam as tensões da época, trazendo histórias revolucionárias e focadas no desenvolvimento emocional dos personagens, tornando-os mais profundos e identificáveis por parte do público. A Marvel Comics foi a precursora desse movimento e trouxe conflitos aos seus heróis, como, por exemplo, nos X-Men, que era um grupo que podia “representar qualquer minoria, representar o que sentia qualquer renegado” (MORRISON, 2012, p. 205). Foi nessa época que foram desenvolvidas personagens que valorizaram a internacionalização, já que os X-Men, na reformulação do roteirista Chris Claremont, possuíam “participantes de todos os cantos do mundo: Europa, África, Ásia e América” (DUTRA, 2002, p. 36).

De acordo com Lima (2013), houve o aumento da criação de personagens negros, como o Pantera Negra (*Black Panther*, de Stan Lee e Jack Kirby, em 1966) e o Lanterna Verde de John Stewart (*Green Lantern*, de Dennis O’Neil e Neil Adams, em 1971). Apesar de não alcançarem a fama e o público dos personagens brancos, possuíam revistas próprias no mercado americano e se provaram mais relevantes a partir da década de 1970.

¹⁸ Segundo Furlan (1989), os quadrinhos *undergrounds*, conhecidos no Brasil como quadrinhos marginais, apareceram como forma de protesto às políticas dos sindicatos (*syndicates*) e tinham como temática os tabus da sociedade.

No final dos anos 1960 também ocorreu o “questionamento de valores impostos durante a onda conservadora do pós-guerra” (OLIVEIRA, 2007, p. 103), causando, na nova década que se iniciava, o fim da “mística feminina”. As mulheres se mostravam cada vez mais insatisfeitas com o papel de “heroínas domésticas”, no qual se sentiam realizadas no papel de mãe, esposa e dona do lar. No entanto, Oliveira (2007) destaca que a nova forma encontrada pela mídia de controlar as mulheres daquela época foi através do “mito da beleza”, que, aliado à indústria cosmética e médica, colocaram a beleza como atributo indispensável e padrão de qualificação para qualquer emprego. A partir disso, um novo padrão de feminilidade foi estabelecido. Enquanto nas décadas anteriores não ter um marido era o maior temor feminino, nessa década, ser feia e velha era sinônimo de uma mulher malsucedida. Foi criado, então, o modelo da “supermulher”, que “aglutinou a beleza física, o erotismo e o amazonismo” (OLIVEIRA, 2007, p. 107).

Madrid (2009) conta que a década de 1970 possuía heroínas que questionavam os papéis em que elas eram colocadas. Elas não se contentavam mais em serem devotadas namoradas, que serviam de assistentes dos heróis; elas eram emancipadas. Essas personagens foram criadas tendo como base a batalha dos sexos e aspectos do feminismo, como a agressividade, não se deixando subjugar pelos homens. No entanto, para o autor, a forma como as narrativas eram escritas “sugeriam que os escritores homens não levavam a libertação feminina a sério”¹⁹ (MADRID, 2009, p. 153, tradução nossa). Apesar de escreverem heroínas que combatiam o mal porque gostavam, que usavam isso para acharem a si mesmas e que queriam ser respeitadas pelos seus parceiros, a existência da revolução sexual era utilizada pelos autores para criar personagens agradáveis visualmente para os leitores masculinos. O *sex appeal* era um recurso que permitia que as heroínas, por mais libertas que fossem, ainda fossem sexys. Assim, pareceriam menos ameaçadoras para os leitores homens.

A Vampirella (Figura 12), criada por Forrest J Ackerman e Trina Robbin em 1969, era um exemplo das criações da época. Ela, segundo Madrid (2009), incorporava muitas das qualidades pedidas nesse tempo. Suas histórias de horror tinham como público-alvo os adultos, e eram uma recaptura das narrativas de terror dos anos 1950, com a adição da sexualidade. Dessa forma, ela ressuscitava o espírito das *femme fatales*. Já a Poderosa (*Power Girl*, de Gerry Conway, em 1976) (Figura 12), a prima do Super-Homem da Terra 2, era uma heroína jovem, independente, forte, confiante, empoderada e exigia que seus parceiros a tratassem como igual. O resultado disso foi que, em razão de sua postura feminista, ela “frequentemente era retratada

¹⁹ Citação original: “*suggested that the male writers didn't take women's liberation seriously*”.

como uma cadela, que era a forma como feministas estridentes eram vistas”²⁰ (MADRID, 2009, p. 167). Apesar das diferenças de concepção das duas personagens, ambas tinham uma coisa em comum: um uniforme que as sexualizava. No caso da Poderosa, principalmente, Madrid (2009) ressalta o quanto na cultura de massa, feminismo e liberdade sexual não combinavam. Ao invés da libertação sexual servir para desenvolver mulheres com sexualidade própria, ela era utilizada para ofuscar o poder que estas super-heroínas possuíam, transformando-as em objetos a serem admirados e desejados.

Figura 12 - Vampirella e Poderosa



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)²¹

Nas décadas de 1960 e 1970, as personagens femininas conseguiram maior independência e protagonismo em suas narrativas. No entanto, se a beleza era um fator primordial para sua concepção, foi acrescentado a ela a sexualização como requisito para o poder heroico.

²⁰ Citação original: “often came off as a bitch, as was often the case with strident feminists”.

²¹ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://www.comicscube.com/2010/09/top-five-most-important-comic-book.html>

<http://www.impulsegamer.com/power-girl-premium-format-figure-review/>

1.4 PÓS-MODERNIDADE: REDIMENSIONAMENTO DAS SUPER-HEROÍNAS DO FINAL DO SÉCULO XX À PASSAGEM PARA O SÉCULO XXI

A transição para os anos 1980, como descrita por Morrison (2012, p. 273), foi caracterizada pelas “confusões do gênero e reorganização dos limites masculinos-femininos” que infantilizaram a cultura, criando assim homens que eram rapazes e mulheres que eram gatinhas. Na “Era Moderna” das HQs, os gays enfim foram retratados e, de forma geral, os autores tinham interesse em desenvolver personagens vistos como à margem da sociedade.

Oliveira (2007) destaca eventos dessa época, como a queda do Muro de Berlim, a economia americana sendo invadida por empresas e produtos japoneses, o fim da Guerra Fria e o surgimento da *graphic novel* – um novo gênero “voltado para o público adulto, trouxe a reformulação de antigos personagens e da estrutura narrativa das histórias” (OLIVEIRA, 2007, p. 37). Para as editoras, elas foram tidas como uma oportunidade de criar “um novo nicho mercadológico e ampliar possibilidades de consumo ” (OLIVEIRA, 2007, p. 115). A partir de lançamentos como O Cavaleiro das Trevas (*The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, em 1986), a autora conta que foi possível aprofundar o conceito de heróis humanizados e abrir caminho para histórias que abordavam violência urbana, corrupção, prostituição, homossexualidade, sociopatias e sensualidade.

Madrid (2009) enfatiza acontecimentos dessa década, como o nascimento do canal de música MTV, a nova administração americana, que difundia a mensagem de que o país deveria acabar com os anos de drogas e comportamento negligente dos anos 1970, já que a AIDS, o crime urbano e o vício em drogas eram tão presentes nas cidades e que um clima de medo e paranoia foi instaurado. Seguindo o ritmo proposto pelo espírito da época, o autor conta que as histórias em quadrinhos também foram contaminadas pelo realismo cruel, e assim “histórias se tornaram mais violentas e os heróis se tornaram mais conflituosos moralmente”²² (MADRID, 2009, p. 225, tradução nossa).

A representação feminina foi sendo readaptada e reatualizada para uma imagem “ativa, independente e mais agressiva” (OLIVEIRA, 2007, p. 36). Essa imagem foi consolidada nos anos 1990. Para a autora, as personagens dessa época eram caracterizadas “pela agressividade, estrutura física musculosa e aparente independência da figura masculina” (OLIVEIRA, 2007, p. 37). A liberação feminina e a revolução sexual da década passada criaram um novo referencial para as mulheres dessa época. Ser franca, independente e apresentar uma imagem

²² Citação original: “*stories became more violent and heroes became more morally conflicted*”.

sexualmente confiante eram os atributos de uma mulher ideal da época, destacados por Madrid (2009). O autor conclui que para as personagens femininas de quadrinhos isso significava que o esforço em serem vistas como iguais nos anos 1970 faria com que, na década seguinte, tivessem que aguentar muita agonia, testando o limite da sua resistência e força. Em razão disso, o autor descreve um modelo utilizado com frequência nas narrativas femininas, o da *good girl gone bad* (MADRID, 2009). Normalmente, ele acontecia com heroínas nobres que, por culpa de algum feitiço, viravam más temporariamente. Nos anos 1980, esse arquétipo foi utilizado de forma que as heroínas escolhiam trilhar o caminho do mal, ele ou as salvaria ou as mataria.

Personagens que representam os tipos de concepção e narrativa daquela década são Cristal (*Dazzler*, de Tom DeFalco, John Romita Jr., Louise Simonson e Roger Stern, em 1980), Elektra (de Frank Miller, em 1981), Tempestade (*Storm*, de Len Wein e Dave Cockrum, em 1975) e Jean Grey (*Marvel Girl*, que veio a se tornar nessa época a *Phoenix* e, posteriormente, a *Dark Phoenix*) (Figura 13). A mutante Cristal incorporava a temática disco e, apesar de parecer representar o tom dos anos 1970, Madrid (2009) explica que nos anos 1980 o marketing e o *co-branding* se infiltrariam na indústria de histórias em quadrinhos, atingindo seu ápice nos anos 1990. O autor também revela que, por conta disso, as *action figures* – os bonecos dos super-heróis, seriam mais uma das formas de fazer os consumidores desse universo gastarem mais. Cristal entra nesse movimento, pois foi criada em uma parceria da editora Marvel Comics com a produtora Casablanca Records.

As outras duas personagens, Tempestade e Elektra, possuíam o espírito que a época pedia. A primeira era uma ninja assassina de aluguel. Sua narrativa era repleta de violência, morte e loucura; emoções como amor não tinham espaço em sua vida. Para Madrid (2009), a tragédia que a cercava dava tom realista a sua narrativa. A mutante Tempestade era um reflexo do dilema das mulheres modernas, pois representava a dificuldade que elas tinham em ter um emprego de sucesso e manter suas identidades. Ela era líder do grupo *X-Men* e teve seu visual radicalmente modificado para um moicano e roupas de couro, no estilo das bandas de *New Wave*. Suprir emoções e construir uma muralha para combater o mundo na forma de se vestir e se portar eram as formas de sobrevivência dessas heroínas e anti-heroínas.

A última personagem, Jean Grey, que na década anterior era colocada como fraca e vulnerável, foi nesse período consumida pelos poderes da Fênix Negra (*Dark Phoenix*) e precisou ser assassinada para não causar a destruição do mundo. O uso frequente da narrativa de mulheres que viraram uma ameaça sob o efeito de más influências, para Madrid (2009, p. 232), é um “retrato do medo masculino em relação a mulheres poderosas”. Utilizar a temática

de heroína consumida pelo poder que a transformava em malvada era uma forma de demonstrar que mulheres não sabiam lidar com superpoderes tão bem quanto os homens.

Figura 13 - Cristal, Elektra, Tempestade e Fênix Negra



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)²³

Apesar de personagens coloridos e chamativos serem facilmente encontrados nas histórias do início dos anos 1980, esta foi também uma década de “amadurecimento e crises existenciais dos personagens” (DUTRA, 2002, p. 42), os quais, ao se dirigirem para os anos 1990, tiveram histórias mais sombrias e violentas, que em sua maioria tratavam de acontecimentos baseados em fatos reais. Como dito por Morrison (2012), o surrealismo dos anos anteriores havia sido substituído pela crítica social.

O estilo de personagens femininas dos anos 1980 inspirou a construção de “mulheres anatomicamente musculosas, com glúteos empinadas, longas pernas e peitos volumosos” (OLIVEIRA, 2007, p. 122). Madrid (2009) compara as heroínas dessa época com supermodelos. Ele conta que isso criou um nível inalcançável para a maioria das mulheres e deu aos homens um ideal impossível de ser encontrado. A partir disso, foi concebido o modelo da *bad girl*. Oliveira (2007) conta que esse termo era utilizado para as vilãs dos anos 1930 e 1940, entretanto, nos anos 1990 ele foi atualizado para representar personagens bonitas, sedutoras, agressivas e amorais. Foi criada uma fórmula na qual “as protagonistas sejam

²³ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://comicastle.org/read-x-men-the-phoenix-saga-chapter-10.html>

<http://comicvine.gamespot.com/daredevil-161-to-dare-the-devil/4000-19917/>

<http://marvel.com/images/865025#0-865025>

<http://comicvine.gamespot.com/classic-x-men-9-like-a-phoenix-from-the-ashes/4000-47397/>

gostosas e saiam por aí distribuindo golpes marciais, socos e muitos pontapés” (OLIVEIRA, 2007, p. 122).

Antes da liberação feminina, que já atingiu seus objetivos, existiam algumas mulheres fortes, mas atualmente existem muitas mais; porém, a força que elas adquiriram, depois do movimento feminista, é apenas mais um atributo para ser utilizado pela mulher no jogo de sedução. [...]. Essa visão sobre o universo feminino é lugar comum nas publicações sobre histórias em quadrinhos. As personagens femininas são sempre mostradas ou descritas, primeiramente, pelos seus atributos físicos. A partir da década de 1990, a beleza e o apelo sexual passaram a ser condição prioritária na concepção de personagens femininas, sejam elas principais ou coadjuvantes. (OLIVEIRA, 2007, p. 123).

Segundo Madrid (2009), nessa época, a indústria do entretenimento e a pornográfica eram separadas por um limiar muito estranho e delicado. A pornografia, como descrita pelo autor, é um universo masculino, cheio de visões irreais, cirurgicamente alteradas e depiladas das mulheres. Elas são feitas para satisfazer as fantasias masculinas, e não femininas. Atrizes da época, como Pamela Anderson, deixavam nebulosa a diferença entre atriz e estrela pornô. A difusão da internet nesse período também ajudou a facilitar a busca por pornografia. Sendo assim, a “imagem objetificada de uma mulher que trabalha na indústria do sexo se tornou menos tabu; agora é considerada legal”²⁴ (MADRID, 2009, p. 279, tradução nossa). As mulheres dos quadrinhos se tornaram hiperssexualizadas, assemelhando-se às cultuadas atrizes pornôs e modelos da *Playboy*. Para Madrid, as *bad girls* eram uma combinação entre *strippers* e assassinas homicidas.

Um exemplo de personagem da década de 1990 era *Psylocke* (de Chris Claremont e Herb Trimpe, em 1976), uma mutante, que teve sua narrativa modificada de dama inglesa intelectual caucasiana para ninja asiática *sexy* e sedutora (Figura 14). A sua personalidade se tornou secundária; o que importava era sua beleza. O autor conclui que isso representava a crença básica dessa época: imagem é tudo o que importa.

²⁴ Citação original: “the objectified image of a woman working in the sex industry became less taboo; it was now considered cool”.

Figura 14 - *Psylocke* antes e depois da mudança de corpo vestido



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)²⁵

Na visão de Madrid (2009), os anos 2000 traziam diversos temores, políticos e tecnológicos, como possíveis ataques terroristas e o *bug* do milênio. No entanto, para as super-heroínas, eles sinalizavam uma melhora em sua representação. Para o autor, o resumo dessa década são quadrinhos que tratam de “mulheres se ajudando a crescer, e a passagem de conhecimento de uma geração para a próxima”²⁶ (MADRID, 2009, p. 311, tradução nossa). Narrativas em que mulheres descobriam que podiam ajudar o mundo usando o coração ao invés de somente seus superpoderes faziam com que a dinâmica convencional masculina de combate fosse repensada. Apesar das dificuldades, mulheres estavam começando a ter uma melhor representação. Mais personagens gays e de diversas etnias estavam sendo criados. Exemplos disso eram os grupos formados apenas por mulheres, como: o das heroínas Aves de Rapina (*Birds of Prey*), criado em 1995. No entanto, ele ficou no comando da quadrinhista Gail Simone, em 2003, ganhando novas perspectivas; o das vilãs Sereias de Gotham (*Gotham City Sirens*), criado por Paul Dini e Guillem March, em 2009; e o da heroína lésbica *Batwoman*, criada em

²⁵ Fontes utilizadas para composição da imagem:

http://comicvine.gamespot.com/psylocke/4005-3176/?page=1&slug=3-minute-expert-who-is-psylocke&typeId=2300&id=1032&comment_page=3

<http://blackzombie.blogspot.com.br/2004/04/live-shit-o-melhor-dos-melhores.html>

²⁶ Citação original: “women helping each other to grow, and the passage of knowledge from one generation of females to another”.

1965 para servir de interesse romântico do *Batman*. Entretanto, ela foi totalmente reformulada em 2006 (Figura 15).

Figura 15 - Aves de Rapina, Sereias de Gotham e *Batwoman*



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)²⁷

1.5 PROBLEMATIZAÇÕES CONTEMPORÂNEAS: RESSIGNIFICAÇÕES DAS POLÍTICAS DA MULHER E SEUS REFLEXOS NAS SUPER-HEROÍNAS

As histórias em quadrinhos são produtos da cultura de massa que constroem fatos e situações correspondentes às grandes massas. No entanto, por serem controladas, em sua maioria por produtores com um regime de visibilidade que evidenciam propostas enunciativas homogêneas, as mídias estão sujeitas a representações que “contribuem para a perpetuação das relações de poder entre homens e mulheres” (OLIVEIRA, 2007, p. 27).

Além disso, elas propiciam a ocorrência de visões conservadoras de mundo, como destacado por Eco (2011):

²⁷ Fontes utilizadas para composição da imagem:
<http://io9.gizmodo.com/5888056/introducing-escher-girls-a-great-takedown-of-superheroines-whose-bodies-warp-spacetime>
http://batman.wikia.com/wiki/Gotham_City_Sirens_Issue_14
<http://comicvine.gamespot.com/52-11-batwoman-begins-the-history-of-the-dc-univer/4000-105837/>

A estória em quadrinhos é um produto industrial, encomendado de cima, funciona segundo todas as mecânicas da persuasão oculta, supõe no fruidor uma atitude de evasão que estimula imediatamente as veleidades paternalistas dos comitentes. E os autores, o mais das vezes, se adequam: assim a estória em quadrinhos, na maioria dos casos, reflete a implícita pedagogia de um sistema e funciona como reforçadora dos mitos e valores vigentes. (ECO, 2011, p. 282).

O comportamento tradicional das mídias de massa acaba por afetar a concepção e o desenvolvimento de personagens, ao repetir clichês já incorporados no imaginário da sociedade, reduzindo ao mínimo a individualidade e originalidade dos personagens. Segundo Eco (2011, p. 216), uma personagem típica “não tem que ser a representação de uma média estatística, mas deve antes de mais nada, ser um indivíduo bem concretizado”. O que irá definir a personagem como típica é sua “efetiva consistência artística”, pois através da “realização artística podemos nela reconhecer motivos e comportamentos que são também os nossos e sufragam a nossa visão de vida” (ECO, 2011, p. 216). Isso possibilita que o leitor se identifique com a personagem e compartilhe com ela níveis de experiência.

O que se percebe, geralmente nas personagens femininas das HQs, é a ausência de “fisionomia intelectual”, que é um dos modos de se validar uma personagem, pois “através de seus gestos e proceder, se define sua personalidade, o seu modo de reagir às coisas, a sua concepção de mundo”, conforme explica Lukács (2011 apud ECO, 2011, p. 219).

Quando o autor consegue revelar os múltiplos nexos que coligam os traços individuais dos seus heróis aos problemas gerais da época; quando a personagem vive, diante de nós, os problemas gerais do seu tempo, mesmo os mais abstratos, como problemas individualmente seus, que tenham para ela uma importância vital (LUKÁCS, 2011 apud ECO, 2011, p. 220).

Comumente, os principais personagens masculinos possuem características comportamentais distintas, enquanto as mulheres, por serem idealizadas, ficam estagnadas no clichê feminino do imaginário masculino e acabam por, geralmente, não despertar grau de identificação com a leitora, servindo apenas como objeto de prazer visual para o público masculino.

Como notado pelo quadrinhista Morrison (2012, p. 59), as histórias em quadrinhos são dirigidas a um público masculino e, por consequência, as personagens femininas desenvolvidas desde então são marcadas por um corpo de garota da *Playboy*, com “cinturas impossíveis e pernas que parecem estacas articuladas sobre saltos de quinze centímetros”. Em geral, o corpo

nas HQs é desenhado como um nu em movimento, mas o corpo feminino acaba sendo mais objetificado.

Os clichês, como dito por McLuhan e Watson (1973, p. 72), são a soma de todos os veículos de comunicação, aos quais sondamos e, por isso, são atos de consciência moldados por “estruturas ocultas da cultura ambiental”. Desse modo, no momento de concepção de um personagem, estes arquétipos são inconscientemente recuperados e permanecem no lugar-comum. Como constatado por Mulvey (1983), cria-se um problema sobre como enfrentar o inconsciente estruturado como linguagem, ao mesmo tempo em que ainda se está enredada na linguagem do patriarcalismo.

Essa hegemonia na indústria cultural está presente de forma geral, principalmente na criação dos corpos dos personagens, que permanecem na mesma estrutura de culto à imagem obtida através da indústria *fitness*: homens musculosos, mulheres magras, porém voluptuosas, além de vilões deformados. Sobretudo em relação aos corpos femininos, o que se tem é a “cultura de objetificação do corpo” (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 183).

Os personagens de quadrinhos são majoritariamente criados por homens que, por possuírem uma visão clichê da imagem feminina, não a representam com pluralidade, desenvolvendo personalidades que variam entre o aspecto maternal/protetor ou competitiva/agressivo, traduzindo-se em um tipo de “versão masculina da mulher” (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 190).

A generalização dos diversos espectros de personalidade de uma personagem acaba por, muitas vezes, criar personagens femininas vazias e desinteressantes ou com personalidades muito similares às de outras personagens já criadas. Além disso, por terem a mesma estrutura sensual de corpo, por diversas vezes têm sua profundidade psicológica apagada para se tornarem apenas objetos de prazer visual.

O que importa é o que a heroína provoca, ou melhor, o que ela representa. É ela que, ou melhor, é o amor ou o medo que ela desperta no herói, ou então a preocupação que ele sente por ela, que o faz agir dessa maneira. Em si mesma, a mulher não tem a menor importância (MULVEY, 1983, p. 444).

Uma das grandes problemáticas em relação à forma como as personagens femininas são apresentadas é que, devido à hegemonia que a visão masculina cria, homens têm dificuldade em se identificar com personagens femininos. As mulheres que não seguem o clichê de representação feminina também não se sentem ficcionalmente representadas, e para se identificarem, recorrem por vezes a algum personagem do gênero masculino.

Isso acontece devido ao gênero ser visto binariamente. Se um ser é pertencente ao gênero masculino, ele carrega atributos estereotípicos do gênero, da mesma forma que ocorre com as mulheres e os estereótipos do gênero feminino. Qualquer ação que fuja desse binarismo é vista como sendo anormal. Assim, se uma mulher nos quadrinhos não é feminina o suficiente, ela é vista como um homem, e para isso todas têm de carregar os mesmos signos de feminilidade estereotipada, tornando-se apenas mais do mesmo. Essas limitações fazem com que as personagens não atinjam a pluralidade e um alto nível de representatividade, tanto para mulheres como para homens.

Os estudos de Butler (2003) desconstroem esse clichê do que é ser homem ou mulher. Para ela, o gênero não é natural. Já no momento do nascimento, ele é designado a uma pessoa, e não escolhido por ela.

O gênero para Butler são significados culturais assumidos pelo corpo sexuado “supondo por um momento a estabilidade do sexo binário, não decorre daí que a construção de “homens” aplique-se exclusivamente a corpos femininos ou que o termo “mulheres” interprete somente corpos femininos” (BUTLER, 2008 apud ARAÚJO, 2011, p. 36).

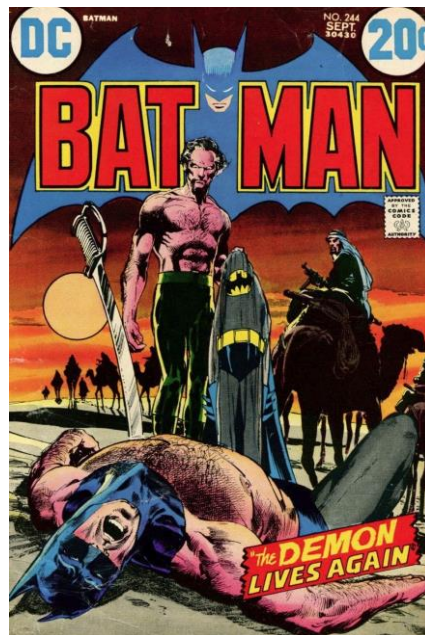
Como dito por Arán e Peixoto (2007, p. 134), “a nomeação do sexo é um ato performativo de dominação e coerção que institui uma realidade social”. Sendo assim, o gênero se constrói através do tempo por “repetição incorporada através de gestos, movimentos e estilos” (ARAN; PEIXOTO, 2007, p. 134). O gênero reflete e ao mesmo tempo se restringe ao sexo, e daí é gerada a importância de desconstruir a concepção do binarismo, que “acomoda gênero e sexo em corpos opostos” (ARAÚJO, 2011, p. 36).

Torna-se possível, portanto, um maior nível de identificação com a experiência das personagens, pois a partir do momento em que suas ações não precisam ser categorizadas entre femininas ou masculinas, personagens completas que representem os leitores com pluralidade podem ser criados. Através dessa forma de visualizar as personagens, é possível quebrar a construção hegemônica dos corpos femininos objetificados, já que as personagens deixarão de ser vistas apenas como fonte de prazer visual, para serem notadas como mulheres que carregam experiência de sentido.

Os corpos femininos e masculinos sofrem a mesma valorização da perfeição corporal, porém o físico masculino não é ofuscado pela narrativa e personalidade do personagem, fazendo com que leitores se interessem por um herói graças as suas histórias. Já no caso das personagens femininas, o corpo é a principal moeda para atrair a atenção dos leitores. As histórias

protagonizadas por homens geralmente os mostram como sujeitos de suas narrativas e em posição de poder, enquanto as mulheres, muitas vezes, aparecem ou em posições sensuais ou em situação de vítima. Até em momentos nos quais os heróis estão em perigo, enquanto os homens são colocados em uma posição tradicional de dor e derrota em combate (Figura 16), as heroínas ainda são sexualizadas e vitimizadas (Figura 17), como pode ser visto nos exemplos das capas dos anos 1970 abaixo:

Figura 16 - Capa da revista protagonizada pelo *Batman*, em 1972



Fonte: <https://comicsastonish.com/2012/02/24/the-top-ten-batman-covers-from-each-era-part-3-the-bronze-age/>

Figura 17 - Capa da revista protagonizada pela *Supergirl*, em 1972



Fonte: <http://www.tjfer.com/detail/i6234663912491450881/>

De acordo com Oliveira (2007), a sexualidade feminina ainda é utilizada nas HQs como algo a serviço do desejo masculino. Além dela, demais características que uma personagem poderia ter são encerradas para que a superioridade masculina, construída ao longo da história, não seja contestada.

Ainda segundo a autora, os *designs* das personagens permanecem os mesmos, pois elas estão sempre a mercê dos padrões de beleza aprovados pelo gosto masculino. Sem esquecer que os enredos das HQs são geralmente baseados em temas androcêntricos, com discursos que legitimam a sociedade patriarcal.

Segundo Katz (2008), o corpo está sempre coletando informações, as quais são constituídas em corpo, tornando-se um *corpomídia*. Estes conteúdos incorporados pelo ambiente “estruturam o que percebemos, como nos relacionamos com o mundo, com outras pessoas e também como nos comunicamos, [...] o modo como pensamos e agimos, o que experimentamos, e o que fazemos em nosso cotidiano” (LAKOFF; JOHNSON, 1998 apud KATZ; GREINER, 2005, p. 8). Katz (2008) escreve que o corpo expressa uma automídia determinada por uma coleção de informações que possibilitam investigar quais corpos são mais frequentes em certos ambientes.

A institucionalização de um modelo de corpo, seja ele qual for, será sempre um exercício de poder na fabricação de corpos dóceis. [...]. Afinal, há um corpo-modelo que hegemoniza as imagens difundidas pelos meios de comunicação. Ele suporta alguns traços distintivos (cabelos, olhos, cor de pele), desde que não violem o modelo-padrão que esteja em vigência, em um escandaloso exercício de exclusão pela inclusão praticado por todos os envolvidos (KATZ, 2008, p. 73-74).

O corpo dócil, de acordo com Foucault (1999, p. 118), é um corpo que pode ser submetido, utilizado, transformado e aperfeiçoado, o qual está preso no interior de poderes que lhe impõem limitações, proibições ou obrigações. Faz-se necessária uma teoria crítica do corpo para propor “uma formulação emancipatória - que pressupõe lutar contra o consenso”, que é regulado por uma predominância de corpos que revelam o “racismo eurocêntrico” vigente (KATZ, 2008, p. 73).

Quando ocorrem desvios dessa hegemonia, é devido à operação de “exclusão pela inclusão”, que Katz utiliza, baseado no conceito de Agamben (2004), para descrever as situações em que “a exceção serve somente para garantir a continuidade da regra universalizante” (KATZ, 2008, p. 73).

Nos quadrinhos, tanto o corpo masculino quanto o feminino são institucionalizados. O culto ao corpo perfeito é norma, de forma que os heróis sempre têm corpos padronizados pela indústria *fitness* (Figura 18) e os vilões possuem deformações físicas que não os tornam atraentes ao público (Figura 19). Esse padrão de *design* inconscientemente reforça a ideia de que o correto e socialmente aceitável é ter o corpo de acordo com a norma estética vigente.

Em relação às mulheres, o padrão de beleza deve ser mantido, independente do caráter da personagem, sendo herói ou vilã, representando a ideia de que os únicos corpos atraentes são os magros, atléticos, com seios grandes, traços faciais e cabelos característicos da raça caucasiana (Figuras 20 e 21). Isso reforça a ideia de que “todos aqueles preconceitos referentes ao corpo existente na sociedade estão presentes e são reforçados, explícita ou implicitamente, nas páginas dos *comics*” (GUEDES; OLIVEIRA, 2006, p. 6).

Considerando que os quadrinhos da década de 1970 até os atuais prezam por uma humanização dos personagens, desenvolver o seu físico de acordo com sua personalidade e poderes criaria uma maior pluralidade e maiores níveis de identificação com o público que, por sua vez, se sentiria representado nas narrativas. Dessa forma, não haveria necessidade de que todos os heróis fossem superatléticos, considerando que vários têm poderes psíquicos, ou seja, não possuem necessidade de desenvolver seu físico ao mesmo nível que os heróis que utilizam

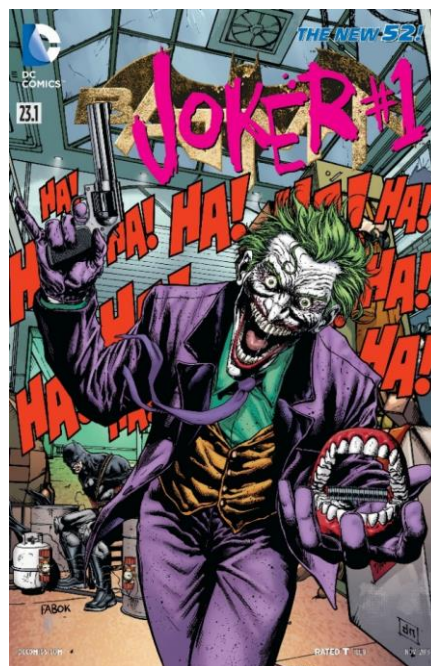
força física para o combate. Quanto maior for a variação de corpos, inclusive em questões como deficiências, orientação sexual, idade, etc., maior será o nível gerado de representatividade, que proporcionaria a identificação com um público mais diverso de leitores.

Figura 18 - Corpo perfeito e saudável do herói *Batman*



Fonte: http://batman.wikia.com/wiki/File:Batman_The_Dark_Knight-1_Cover-1.jpg

Figura 19 - Corpo demasiadamente magro e rosto deformado do vilão Coringa



Fonte: <http://www.cbr.com/all-time-greatest-comic-book-gimmick-covers/>

Figura 20 - Corpo perfeito da heroína *Batgirl*



Fonte: http://fr.dc.wikia.com/wiki/Batgirl_Vol_4

Figura 21 - Corpo perfeito da vilã Hera Venenosa

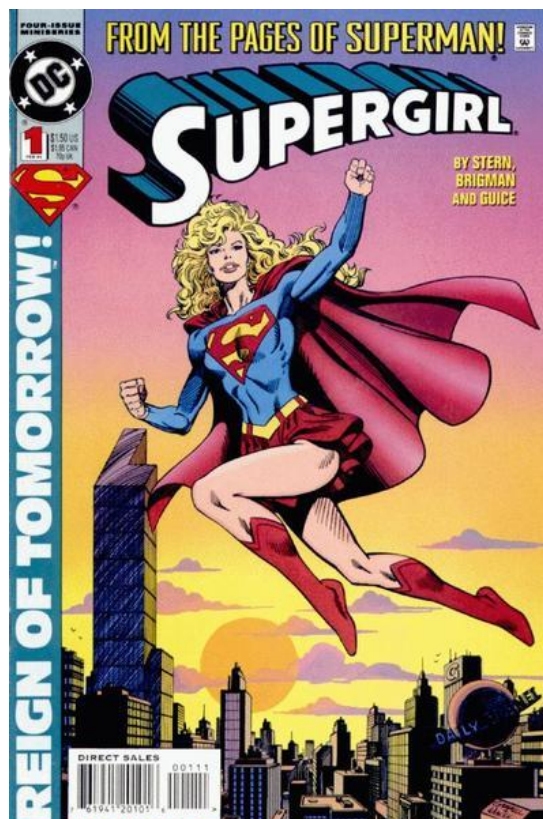


Fonte: http://devilcomics.blogspot.com.br/2013_09_01_archive.html

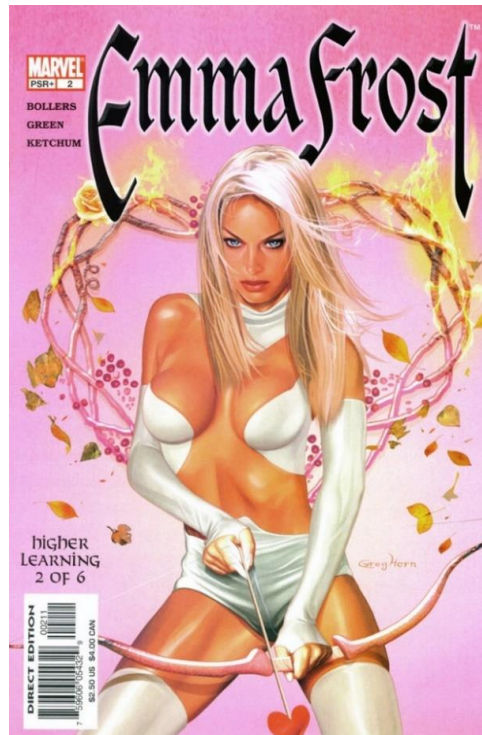
Em relação ao *design* dos personagens de histórias em quadrinhos, analisar o corpo é avaliar em conjunto o seu figurino, já que geralmente os uniformes são tão justos que formam uma pintura corporal. Os personagens são geralmente caracterizados por seus uniformes, cujas simbologias às vezes são mais reconhecidas do que os personagens em si. Dessa forma, corpo e uniforme se integram no mesmo plano de conteúdo, criando um corpo vestido que, segundo Oliveira (2008), é a forma pela qual o sujeito é capaz de produzir sua visualidade no mundo no contexto social em que ele se insere, mostrando os modos pelos quais é manifestada a sua presença no mundo.

Através da sua aparência, o sujeito é capaz de construir sua identidade e, por consequência, expressar seu estar no mundo. No entanto, os figurinos das personagens de HQs, apesar de caracterizá-las, acabam sendo desenhados mais em função de dirigir o olhar a determinadas partes do corpo do que reforçar suas individualidades. Isso acaba criando uniformes que são, por muitas vezes, inviáveis para uma heroína. Saia curta, maiô, corselete e salto alto são alguns dos figurinos mais encontrados nas personagens, os quais, caso fossem usados em uma batalha real, seriam possivelmente inadequados (Figuras 22, 23 e 24).

Figura 22 - Corpo vestido da heroína *Supergirl*



Fonte: http://www.angelfire.com/comics/supergirl_covers/supergirl_reign1.html
Figura 23 - Corpo vestido da heroína Emma Frost



Fonte: <https://www33.atwiki.jp/studentx/pages/85.html>

Figura 24 - Corpo vestido da heroína Estelar



Fonte: <https://br.pinterest.com/deanwkish/starfire/>

O corpo vestido das personagens femininas nas capas dos quadrinhos remete mais a revistas pornô do que a revistas de super-heróis. Este tipo de *design* reforça a percepção de que as heroínas servem meramente como fonte de prazer visual, ao invés de apresentar o enredo do quadrinho. Mesmo quando as capas remetem ao conteúdo narrativo da personagem, esse acaba sendo obscurecido pela carga sexual que as revistas apresentam.

Algumas tentativas de retratar o corpo vestido das personagens de forma menos erotizada foram feitas ao longo do tempo, principalmente visando a atingir o público feminino que. Na era do pós-feminismo, esse público está mais crítico às representações midiáticas, gerando diversos embates entre os leitores e destacando o machismo existente na comunidade *nerd*²⁸. Os consumidores ativos da atualidade têm mais recursos para criticar e influenciar a modificação de estereótipos criados pelas empresas. Apesar da mobilização em prol de personagens mais diversificados (isto será mais bem descrito no terceiro capítulo), reformulações como a da personagem *Batgirl*, em 2014 (Figura 25), ainda são representações pontuais em consideração a todas as personagens existentes.

Uma das formas encontradas para desconstruir o olhar viciado dos produtores de quadrinhos e se adaptar ao contexto histórico atual é dar mais espaço para que mulheres participem desse meio. Somente através disso é possível modificar os estereótipos e desenvolver personagens femininos que possibilitem a identificação com as diversas facetas do que é ser mulher.

À medida que mais mulheres se incorporaram ao mercado de trabalho de quadrinhos, a possibilidade de ter sua visão de mundo ali refletida aumentou exponencialmente. Por outro lado, a evolução social também possibilitou que muitos homens se aproximassem mais do universo de representação da mente feminina, criando personagens que buscaram refletir de forma mais próxima a *psique* feminina (VERGUEIRO, 2003, p. 3).

²⁸ *Nerds*, segundo Galvão (2009 apud MATOS, 2011), são pessoas que nutrem obsessão por um determinado assunto. Eles geralmente se interessam por tecnologia, histórias em quadrinhos, ficção científica e *games*.

Figura 25 - *Redesign* da heroína *Batgirl* por Stewart e Tarr



Fonte: <http://www.mtv.com/news/1864359/batgirl-exclusive-dc-comics/>

O figurino desenvolvido para a *Batgirl*, em 2014, foi feito pela colaboração do artista Cameron Stewart, com finalização da artista Babs Tarr. Através dessa união, foi possível desenvolver uma personagem melhor realizada e que reflete uma adolescente do século XXI, mesmo que ainda represente uma ditadura caucasiana. No entanto, até acontecimentos como esse serem possíveis, as heroínas e vilãs foram, e ainda são, vítimas de muitas representações problemáticas ao longo de seu desenvolvimento nas revistas.

Essas problemáticas comunicacionais serão verificadas através da análise da personagem Mulher-Gato e como o *character design* e narrativas dela se modificaram ao longo do tempo. Para isso, torna-se necessário entender como a anti-heroína se ajustou ao universo dos quadrinhos, dos anos 1940 até a atualidade.



**MULHER-GATO: CONTEXTO COMUNICACIONAL EM SUAS RELAÇÕES COM
MODOS DE PRESENÇA E O CORPO VESTIDO**

2 MULHER-GATO: CONTEXTO COMUNICACIONAL EM SUAS RELAÇÕES COM MODOS DE PRESENÇA E O CORPO VESTIDO

As representações problemáticas das personagens femininas nas revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis podem ser analisadas através seus modos de presença e regimes de visibilidade, presentificados nas narrativas. Nesta pesquisa o objeto escolhido para a análise foi a personagem Mulher-Gato (*Catwoman*, de 1941) pois, ao perceber como seu o corpo é construído e encenado nas revistas, é possível entender como os enunciadores reforçam a concepção hegemônica que a indústria dos quadrinhos cria em relação ao que assumem ser o papel temático da mulher em sociedade. Para melhor compreensão dos modos de existência da Mulher-Gato foi feito um estudo do seu contexto histórico e comunicacional, seguido pela análise das problemáticas acerca de seu corpo vestido. Por fim, foi traçada uma tipologia do corpo, baseada nos estudos de Oliveira (2008), onde será possível compreender os modos de presença do corpo da Mulher-Gato, correlacionados com os regimes de visibilidade de Landowski (1992), que contribui para perceber as relações que este corpo possui com a personagem e com o público.

2.1 OS MODOS DE PRESENÇA DA MULHER-GATO

A partir da sociossemiótica de Eric Landowski, das pesquisas sobre moda e identidade de Oliveira (2005), da semiótica de Algirdas Julien Greimas e da semiótica plástica de Jean-Marie Floch, foi possível traçar conexões com o universo das revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis e assim perceber como os corpos são presentificados nesta mídia. De acordo com Oliveira:

Na última década, com a metalinguagem sedimentada, a disciplina articulou modos para dar conta de como o sujeito inserido no seu contexto, sob as angulações desse seu envolvimento e também por ele, constrói modos de estar no mundo. Da perspectiva desses modos de interação, um outro nascedouro do sentido começou a ser explorado, tendo a dimensão interacional papel determinante nessa construção do sentido. Com a abordagem dos tipos de relacionamentos que caracterizam os modos de presença do sujeito em dado espaço e tempo, a significação mesma da vida e do que se vive tornaram-se o objeto de descrição, análise e interpretação da semiótica inaugurada com *Da Imperfeição* (1987). (OLIVEIRA, 2005, p. 1)

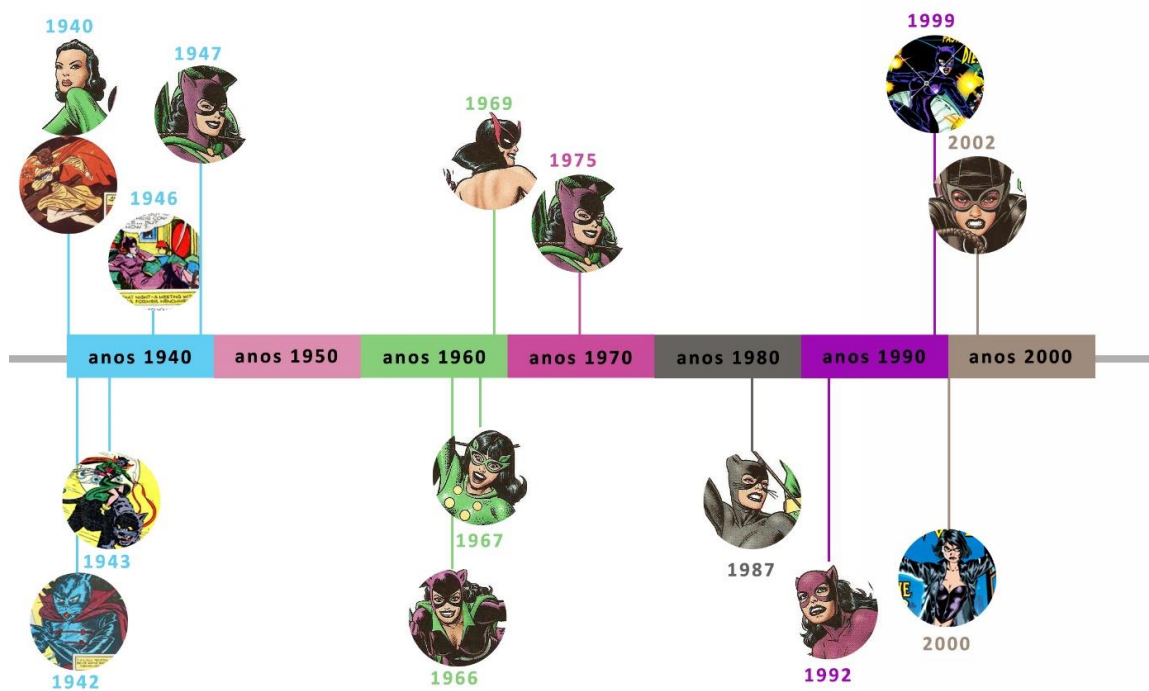
Um dos modos deste sujeito se construir é, como dito por Oliveira (2005, p. 5) “na e pela moda que veste”, já que nela nasce o sentido do sujeito e é fundada sua identidade. A roupa só se completa ao vestir um corpo, e deste modo o corpo vestido produz visualidades para o sujeito

e assim “mostra os modos de o sujeito estar no mundo, a sua presença” (OLIVEIRA, 2008, p. 93)

Nos palcos de exposição do sujeito, integram a cena não somente os modelos prescritos de corpo mas também os prescritos para a indumentária, e os tipos de articulação, que o sujeito realiza no processamento do corpo vestido, vão talhar a construção de sua aparência, na qual intervém a sua concepção de mundo, de vida e seus anseios e seus valores. (OLIVEIRA, 2008, p. 94)

Portanto, através da análise das marcas do corpo vestido da Mulher-Gato é possível compreender os modos de presença da personagem nas narrativas de super-heróis. Para isso, foram escolhidos os principais figurinos (Gráfico 1) utilizados dos anos 1940 até 2010 pela personagem; sendo assim divididos em três grupos: a gênese da Mulher-Gato (1940-1955), o retorno da Mulher-Gato (1966-1980) e Mulher-Gato emancipada (1980-2016).

Gráfico 1 - Principais figurinos da Mulher-Gato nos quadrinhos de 1940-2010



Fonte: Pesquisadora (2016)

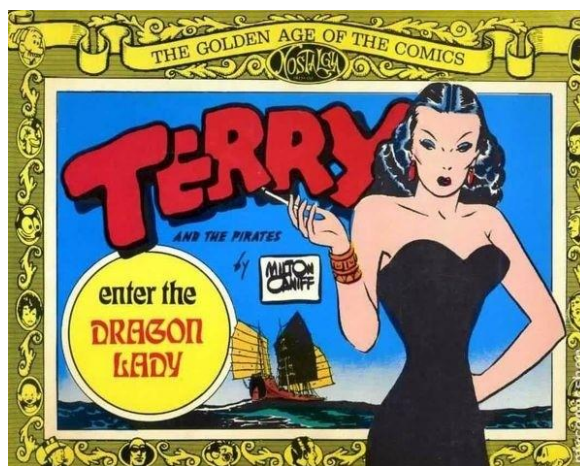
No entanto, torna-se necessário primeiramente conhecer o contexto histórico, social e comunicacional em que a Mulher-Gato se insere, a começar pela década de sua criação, os anos 1940, onde nasceram heroínas como *Lady Luck* (1940), *Miss Fury* (1941) e a primeira super-heroína, a amazona Mulher-Maravilha (1941), que se mantinha até a finalização desse trabalho um ícone do poder feminino. Durante a Segunda Guerra, personagens femininas como elas

eram necessárias, já que as mulheres deveriam sair do lugar determinado a elas durante muitos anos, e assumir postos de trabalho e funções necessárias, já que os homens estavam nos campos de batalha. Entre estas fortes protagonistas, surgia nas revistas de histórias em quadrinhos a vilã, e futuramente anti-heroína, Mulher-Gato.

Por ter participado de todas as mutações temporais observadas no capítulo um, ela foi contaminada pelos diversos modos de presença que uma personagem feminina pode possuir nos quadrinhos de super-heróis. Apelidada de *femme fatale* e *feline fatale*, a beleza e sensualidade sempre foram a essência da personagem. No entanto, sua personalidade forte e sagacidade a tornaram uma personagem, que mesmo sendo colocada como prazer visual para os leitores, consegue se tornar uma referência de empoderamento feminino e transgressividade em seu universo.

Na primeira edição da revista *Batman*, em 1940, a Gata (*The Cat*) foi introduzida. Ela foi criada por Bob Kane e Bill Finger, que tiveram como inspirações a personagem *Dragon Lady*, nascida nas tirinhas de *Terry and the Pirates* (1934) (Figura 26), além das atrizes Hedy Lamarr (Figura 27) e Jean Harlow (Figura 28).

Figura 26 - *Dragon Lady*



Fonte: <https://www.mycomicshop.com/search?SeriesID=24078355>

Figura 27 - Atriz e cientista Hedy Lamarr



Fonte: <https://www.meliuz.com.br/blog/mulheres-destaque-tecnologia/>

Figura 28 - Atriz Jean Harlow



Fonte: <http://pioneer.chula.ac.th/~tpuckpan/Fowler,%20Karen%20Joy-besideourselves.html>

Uslan (2004, p. 4) escreveu que, para Bob Kane, os motivos para a criação da Gata foram: para criar tensão sexual na saga do Batman, para despertar o interesse do público feminino, já que as mulheres poderiam se identificar com ela tanto quanto homens se identificam com o Batman, e pelo apelo erótico.

De acordo com Uslan, a Mulher-Gato é um símbolo do empoderamento feminino. Para Kane “um gato tem nove vidas e eu imaginei que quando ela fosse capturada ou machucada, ela sobreviveria e viveria novamente para outro turno contra o Batman” (USLAN, 2004, p. 4). O criador também considerava as mulheres inerentemente felinas, pois possuem um comportamento indiferente e não confiável (DANIELS, 2004 apud RACE, 2013).

A Mulher-Gato, apesar de ter sua primeira aparição como vilã, sempre mostrou que possuía uma personalidade que transitava entre boa e má, dependendo das circunstâncias. Ao longo de suas trajetórias nas revistas em quadrinhos, seu papel temático de anti-heroína é reforçado e melhor explorado.

Selma Oliveira explica que a “vilã é o desvio da luz”, pois representa “a sombra, o erro, o vício, o mal que deve ser subjogado, punido e exorcizado” (OLIVEIRA, 2007, p. 68). A autora acrescenta que, em razão disso, a vilã é a personificação dos maiores temores da sociedade patriarcal, já que ela antagoniza o modelo de virtude da mulher idealizada que a mocinha, tão sonhada, representa.

Ao contrário da mocinha, as vilãs das histórias em quadrinhos possuem uma personalidade forte e marcante. Podem ser encontradas nas aventuras espaciais de Flash Gordon, nas noites vigiadas por Batman ou no mundo do crime combatido pelo Espírito. Princesa Aura, Mulher-Gato, Satin ou P’Gell, todas são belas, sensuais, ousadas, aventureiras, mas também pérfidas, egoístas, maldosas e traiçoeiras. Nem sempre louras, mas sempre transgressoras, as vilãs eram donas de uma beleza exótica, e na maior parte das vezes, possuíam olhos levemente amendoados. [...] A beleza da vilã não é angelical; não é envolta por uma aura infantil, mas sim pelo mistério. O padrão da beleza da vilã parece ter sido retirado diretamente dos relatos de Marco Polo. Suas feições levemente asiáticas evocam a cultura oriental, e esta, em oposição à cultura cristã, é imaginada em lendas e magias. A pintura que cobre seu rosto denuncia a vagabunda. Contudo, a vagabunda exerce um grande encanto sobre o homem (OLIVEIRA, 2007, p. 70).

A autora descreve o modelo da vilã como o integrador da sensualidade associada ao amor apaixonado, pois através do amor do herói ela pode resgatar sua feminilidade desviada. A vilã é a tentação no caminho do herói, que, ao resistir a ela, prova a força de seu caráter. No entanto, para a vilã, “não há prêmios ou méritos para o desvio do modelo feminino, apenas um pesado ônus que a mulher deve pagar” (OLIVEIRA, 2007, p. 118).

Na sua primeira aparição (Figura 29), a Gata é uma ladra de jóias, e se assemelha fisicamente com sua musa inspiradora Hedy Lamarr e seu primeiro figurino é um vestido, reiterando suas inspirações nas divas do cinema. Na edição #3 da revista Batman, ela começa a ser chamada de Mulher-Gato (*Catwoman*), e passa a usar uma máscara que remete a imagem

do gato. Seu nome civil é modificado ao longo de suas aparições nas revistas, sendo eles: Marguerite Tone (*Batman* #10), Elva Barr (*Batman* #15) e por fim Selina Kyle (*Batman* #62), o qual é mantido até a finalização desse trabalho.

Figura 29 - Mulher-Gato na *Batman* #1



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

As revistas, ao longo de suas edições, apresentaram diversas origens para a Mulher-Gato, mas uma semelhança dentre todas era a de apresentar a personagem como proveniente de uma família desestruturada, que a fez tornar-se órfã e obrigada a sobreviver sozinha no mundo. Ao tornar-se adulta, ela incorpora o traje de Mulher-Gato assumindo a postura de vigilante e ladra durante a noite, e de socialite durante o dia em sua identidade de Selina Kyle.

O que todas as versões da Mulher-Gato têm em comum são os atributos que a identificam e reiteram suas semelhanças em uma espécie de figuratividade espelhada do gato como inteligência, independência, astúcia e poder de sedução. No entanto nos anos 1940 e 1950, essas marcas iam contra a concepção do padrão feminino da época. Em razão disso, no meio dos anos 1950 a personagem foi banida dos quadrinhos do *Batman* pelo Código de Ética.

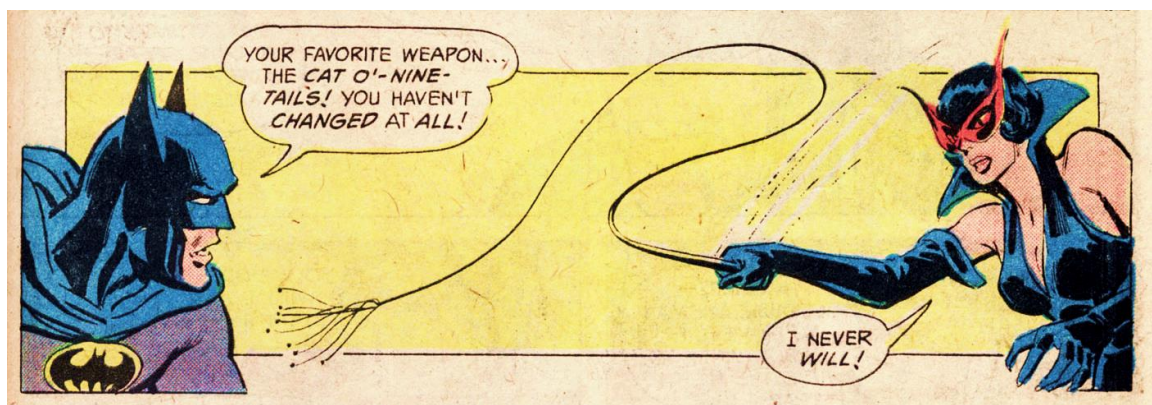
O Código de Ética instruíu os autores de quadrinhos a desenvolverem personagens femininas com participação tão somente secundária das narrativas. Sendo assim, Selma Oliveira (2007, p. 95) conta que as namoradas foram suprimidas das narrativas assim como as vilãs. As últimas principalmente, pois elas eram bonitas e sedutoras demais, e o Código de Ética era muito claro quanto a representação do físico feminino.

Apesar de ter sido banida por transgredir o papel feminino prescrito e esperado nos anos 1940 e 1950, a Mulher-Gato, apesar de forte e com habilidades de combate, era constantemente resgatada pelo Batman. Além disso, o herói tentava sempre converter a vilã para o *lado do bem*, enquanto ela, por sua vez, tentava seduzi-lo para uma vida de crime, construindo dessa maneira a personagem como um projeto de mulher que deveria ser domada e reeducada de acordo com os padrões de conduta aceitos pela ampla sociedade do período.

Embora ela seja escrita e desenhada para se provar efetiva em combate físico, a Mulher-Gato da Era de Ouro também é escrita como literalmente tendo nove vidas e morrendo de novo e de novo nas mãos do Batman ou de seus inimigos. Frequentemente ela se prova forte e capaz no campo de batalha e então toma decisões bobas que causam sua morte. Suas desnecessárias e repetitivas mortes são claramente punição por sua transgressão no lado errado da lei e do seu ideal de feminilidade²⁹ (RACE, 2013, p. 14, tradução nossa).

Race (2013) destaca também, que a arma principal da personagem é um chicote de nove pontas, chamado *cat-o'-nine-tails* (Figura 30), que é constantemente usado contra ela, fetichizando-a. E enquanto os demais vilões do Batman usam armas letais, a Mulher-Gato utiliza uma arma que tem como função imobilizar os inimigos, e não lhes causar danos. Desta forma, mesmo a personagem tendo características que a empoderam, elas são minimizadas pelos seus atributos físicos, tais quais armas de combate e figurino, assim como pelas narrativas que a subjugam aos papéis exercidos pelos sujeitos do gênero masculino.

Figura 30 - Mulher-gato e sua arma, o *cat-o'-nine-tails*



Fonte: <http://www.comicbookbrain.com/large-batman-256-page-with-catwoman.php>

²⁹ Citação original: "Although she is written and drawn to prove effective in hand-to-hand combat, the Golden Age Catwoman is also written as literally having nine lives and dying again and again at the hands of Batman or her fellow villains. Often she proves strong and capable in the field of battle and then makes a silly choice that brings about her death. Her needless and repetitive deaths are clearly punishment for her transgressing the wrong side of law and of ideal femininity".

Para Madrid (2009), a Mulher-Gato era a maior dominatrix das décadas iniciais dos quadrinhos. Ela era glamorosa em seu vestido e capa e exigia submissão de todos com seu chicote. Desta forma, a vilã representava “o único tipo de natureza sexual que uma mulher poderia ter nas histórias em quadrinhos: cruel, proibido e assustador ³⁰” (MADRID, 2009, p. 248, tradução nossa). Sendo assim, o autor diferencia a Mulher-Gato das demais *girls* virtuosas dos anos 40 como a *Hawkgirl* e *Flame Girl*, pois ao contrário delas, *Catwoman* era uma adulta, uma *woman*.

O autor cita Fredric Wertham, autor do livro “Sedução dos Inocentes”, mostrando como ele descrevia a relação entre *Batman* e Mulher-Gato: “uma personagem feminina típica é a Mulher-Gato, que é perversa e usa um chicote. [...] Se a garota é bonita ela é sem dúvida uma vilã³¹” (MADRID, 2009, p. 249, tradução nossa)

Depois das severas críticas e da censura que a personagem sofreu na década de 40, sua narrativa foi modificada e, assim, em 1954 foi relevado que Selina Kyle havia desenvolvido amnésia depois de um acidente de avião e que a criação de seu alter-ego foi devido ao seu amor de infância por gatos. Madrid (2009) conta que esta foi a forma encontrada pela editora para apagar o passado criminoso e o histórico sexual da Mulher-Gato. Ela, então, deixou de ser uma vilã, para se tornar uma dona de *pet-shop*, comportada e apresentando uma moral mais aprazível para uma mulher na sociedade do período. No entanto, isso não foi o suficiente para salvar a personagem e em 1955 ela foi suspensa das narrativas do *Batman*. Este acontecimento na história da personagem sugere, de acordo com Madrid:

A mensagem nas revistas em quadrinhos sobre mulheres e sexo era essa: mulheres ponderosas e intrigantes podem ser sexuais, mas isso também significava que elas seriam más. Assim que uma mulher começasse a se comportar como ela mesma, isso queria dizer suprir sua identidade sexual. As únicas mulheres que pareciam estar dispostas a ter relações sexuais eram rainhas da selva como a Sheena. No entanto, elas tinham um coração selvagem, e não eram sujeitas as mesmas leis que uma sociedade civilizada de heroínas deveria seguir³² (MADRID, 2009, p. 249, tradução nossa).

³⁰ Citação original: “*the only kind of sexual nature a woman could have in comic books: cruel, forbidding, terryfying*”

³¹ Citação original: “*a typical female character is the Catwoman, who is a vicious and uses a whip. The atmosphere is homosexual and anti-feminine. If the girl is good-looking she is undoubtedly the villainess.*”

³² Citação original: “*The message in comic books about women and sex was this: powerful and intriguing women might be sexual, but it also meant they were bad. Once a woman began to behave herself, it meant a suppression of her sexual identity. The only women who seemed to be willingly engaging in sex were the jungle queens like Sheena. But they were savages at heart, and not subject to the same laws of a proper society that civilized heroines had to follow.*”

A personagem ficou desaparecida até 1966, quando uma série de TV do Batman estreou, e com isso, uma nova Mulher-Gato para esta mídia foi criada. Ela foi interpretada por três atrizes: Julie Newmar, Lee Meriwether e Eartha Kitt (Figura 31). A última era uma mulher negra, que causou polêmica por interpretar uma personagem que era originalmente branca. Kitt disse em uma entrevista³³ que “uma gata é uma gata e não tem raça, credo ou cor”. Assim, inaugurou-se a possibilidade de que a personagem poderia transitar pelas mais diversas representações, e que mulheres de diferentes raças poderiam assumir o papel de Mulher-Gato em narrativa.

Figura 31 - As Mulheres-Gato da TV dos anos 1960



Fonte: <https://thenerdsofcolor.org/2015/08/19/character-study-barbara-gordon/>

A volta da Mulher-Gato na série de TV fez com que a Dc Comics decidisse trazer a personagem de volta às revistas de histórias em quadrinhos na edição *Superman's Girl Friend Lois Lane* #70³⁴. O figurino desenhado naquela edição de reestrela da personagem fora inspirado diretamente no utilizado pelas atrizes do seriado.

Nos quadrinhos, Madrid descreve a Mulher-Gato dos anos 60 como “menos uma amante selvagem cheia de desejo, e mais como uma mulher apaixonada que tentava se tornar a Sra. *Batman*³⁵” (MADRID, 2009, p. 251, tradução nossa). A partir disso, ocorreram diversas narrativas onde ela dizia ter abandonado o mundo do crime para com isso tentar conquistar

³³ *The Many Faces of Catwoman*, 2003.

³⁴ Revista protagonizada pela namorada do Super-Homem, *Lois Lane*.

³⁵ Citação original: “less as a savage mistress of desire, and more as a love struck woman trying to become Mrs. *Batman*.”

Batman, colocando o herói no papel de redentor, salvador e amante. Com o Código de Ética ainda em vigência, a sexualidade da Mulher-Gato só poderia ser plena se ela fosse casada com o herói. Sendo assim, o autor conclui que a “nova necessidade de validação fez com que ela desistisse do poder e independência que ela havia experimentado nos 20 anos anteriores³⁶” (MADRID, 2009, p. 252, tradução nossa).

Um exemplo dessa reconfiguração da personagem ocorre na narrativa da Mulher-Gato no universo Terra-2 na *Dc Super-Stars* #17 de 1977, onde a personagem é presa, e ao reformar-se, casa-se com o *Batman*. Selina Kyle e Bruce Wayne (as identidades civis da vilã e do herói), tem uma filha, Helena Wayne, a qual fica aos cuidados da mãe, enquanto Bruce torna-se um ativista social. Porém, Selina é chantageada a cometer um último crime e acaba sendo acidentalmente assassinada por Bruce. Assim, segundo Race (2013) ela recebe sua punição por uma vida de crimes e a escolha de ter abandonado a família à qual pertencia. Evidenciando, assim, uma sanção negativa dos editores ao que representa uma versão de mulher mais independente, com desejos e inspirações próprias para além da vida no seio familiar.

Somente no final dos anos 80 a Mulher-Gato passou a apresentar características que denotavam empoderamento feminino e independência da personagem masculina do herói à qual fazia contraponto. Novamente nas narrativas da Mulher-Gato no universo Terra-2, que ocorreram na revista *The Brave and the Bold* #197 de 1983, ela revela uma de suas origens, na qual ela era vítima de um casamento abusivo, e que, para conseguir escapar da relação, roubara o cofre do marido, conquistando assim sua liberdade e vindo a transformar-se, depois, em Mulher-Gato. Nesta mesma edição ela casa-se com o *Batman*. Esta origem é considerada uma investida feminista nas narrativas da personagem, pois incorpora elementos de resistência aos males sociais e sexistas³⁷.

Em 1987, na *graphic novel* *Batman: Ano Um* (*Batman: Year One*) de Frank Miller, tanto o herói *Batman* como a Mulher-Gato receberam uma nova origem. Naquela edição, sua narrativa é a de uma prostituta que fora violentada pelo seu cafetão, e abandonada num beco para morrer. Todavia, fora salva por freiras, e após receber, de um detetive, a recomendação de praticar artes marciais, Selina decide aprender a se defender de quem lhe oprime. Ao perceber que a roupa de morcego atribuí ao *Batman* um poder sobre seus inimigos, Selina Kyle decide vestir a roupa de gato, e assim incorpora a vigilante que protege os vulneráveis e oprimidos da sociedade e ao mesmo tempo rouba para sobreviver e garantir sua independência.

³⁶ Citação original: “newfound need for validation caused her to give up the power and independence she had tasted 20 years earlier.”

³⁷ Texto encontrado na compilação *Catwoman: A Celebration of 75 Years* (2015).

Selina Kyle tem de proteger sua irmã Magdalene, que é freira, e uma amiga menor idade que também é prostituta, Holy. Nesta narrativa, os homens mostrados são todos corrompidos e sexistas, Selena demonstra diversas vezes seu desprezo por eles (em destaque inserido no retângulo vermelho), e inclusive tem de salvar as mulheres da trama da violência deles (Figura 32).

Figura 32 - Quadros da minissérie em quadrinhos Mulher-Gato nas Ruínas da Inocência (*Catwoman: Her Sister's Keeper*), de 1989



Fonte: Arquivo (2016)

A partir dos anos 80 principalmente, os produtos da cultura de massa tiveram uma tendência a dar força a suas personagens através da extrema violência em suas narrativas. O tratamento que a Mulher-Gato recebe ao longo de sua história só demonstra intencionalidade dos editores de apresentá-la como uma mulher “domesticada”, dócil e para ser admirada, em vez de lhe conferir poder. Seu corpo torna-se um objeto a ser explorado para prazer visual masculino. A hiperssexualização da personagem vai ficando mais evidente nos seus quadrinhos nos anos 1990 onde, apesar de ser a protagonista, suas tramas são ofuscadas por um corpo desproporcional.

Nos anos 1990, os personagens dos quadrinhos de super-herói eram homens hiper musculosos que exaltavam uma masculinidade exacerbada, enquanto as mulheres foram hiperssexualizadas e se assemelhavam a atrizes de filmes pornô. Desde sua criação, a Mulher-Gato já era vista como um objeto de *male gaze* pelos leitores por ser uma *femme fatale*, nos

anos 1990 ela, assim como as demais personagens femininas, poderia ser utilizada dessa maneira sem restrições.

Em 1992, o diretor Tim Burton fez o filme “*Batman: O Retorno (Batman Returns)*”. Neste longa metragem, a Mulher-Gato é interpretada pela atriz Michelle Pfeiffer (Figura 33). Ao contrário da maioria das representações onde a personagem é morena, nesta versão ela é loira. Além disso, sua metamorfose em Mulher-Gato ocorre após uma tentativa de assassinato de seu chefe, a qual causa um surto psicótico na personagem, que a faz acreditar que ela foi ressuscitada pelo “poder dos gatos”. Em razão disso, Selina mostra uma perturbação mental ao longo do filme. O figurino da personagem apresenta inspiração fetichista, uma vez que é todo feito em látex, com costuras aparentes, garras metálicas e zípers metálico, essa ideia do fetiche sexual é reiterada pela atuação sedutora e erotizada de Michelle Pfeiffer. A repercussão da figuratividade daquela vestimenta no uniforme da Mulher-Gato nos quadrinhos dos anos 1990 aponta que essa versão fetichista foi uma representação icônica dentre os figurinos da personagem.

Figura 33 - Michelle Pfeiffer como Mulher-Gato



Fonte: <http://www.elle.nl/lifestyle/nieuws/g454714/10x-halloween-kostuuminspiratie/?slide=13>

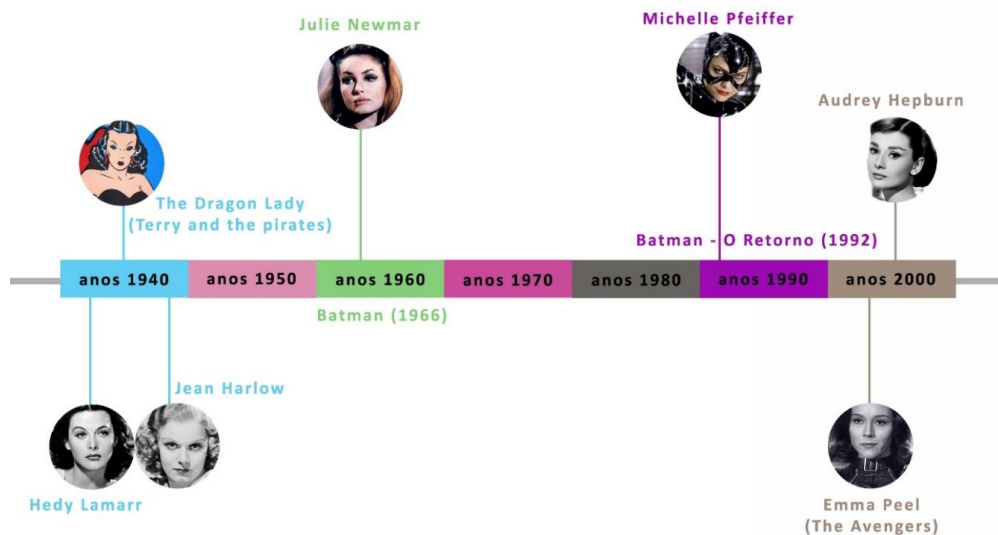
Em 1993 foi lançada a revista mensal exclusiva da Mulher-Gato como personagem principal, no entanto, a carga erótica depositada pelo artista Jim Balent ao desenhá-la, reduzia Mulher-Gato a mero prazer visual masculino. Essa estética, chamada de *Bad Girl Art*, segundo

Race (2013) era aplicada principalmente a vilãs ou mulheres de moral duvidosa, as colocando em roupas reveladoras e, assim, construindo personagens hipersexualizadas e deformadas fisicamente.

Nos anos 2000, o figurino da personagem foi redesenhado por Ed Brubaker e Darwyn Cooke, que se inspiraram no *catsuit*³⁸ utilizado por Emma Peel na série *The Avengers* (1960) e, assim, desenvolveram um traje prático baseado em roupas de combate do governo americano; que em conjunto com coturnos com titânio seriam ideais para acrobacias aéreas e performance em combate, e utilitário ao incluir acessórios como os óculos de visão noturna, além de manter a personagem sensual, porém sem hipersexualizá-la. Desde então, esse figurino foi apresentado em diferentes versões, contudo é o que se mantinha até o momento da finalização deste trabalho. Adam Hughes, que se inspirou em Audrey Hepburn para criar sua Mulher-Gato e Guillem March foram alguns dos artistas que desenharam suas versões mais atuais.

As inspirações e influências para o design da personagem nos quadrinhos, tanto o físico como o do figurino, podem ser vistas no gráfico a seguir (Gráfico 2).

Gráfico 2 - Inspirações dos autores para concepção do *design* da Mulher-Gato



Fonte: Pesquisadora (2016)

Nos anos 2010, as narrativas da Mulher-Gato focavam em suas aventuras como uma espécie de Robin Hood moderna, que roubava dos ricos e mafiosos e ajudava os marginalizados

³⁸ “O termo pode ser traduzido como roupa de gato. Espécie de macacão justo, com uma abertura frontal por zíper ou botões e, normalmente, com mangas compridas. Confeccionado geralmente em material elástico, como lycra e látex.” SABINO, Marco. Dicionário da moda. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. CATELLANI, Maria Regina. Moda ilustrada de A a Z. São Paulo: Manole, 2003.

da sociedade como pessoas em condição de rua e prostitutas. Em um dos números mais recentes dos quadrinhos da personagem, ela se assumiu como bissexual (*Catwoman* #39) e deixou de ser Mulher-Gato temporariamente para ser chefe da máfia (*Catwoman* #35).

Em 2012, uma nova origem foi designada à Mulher-Gato. Esta revista foi desenvolvida por Ann Nocenti, Adriana Melo e Rachel Gluckstern. Nesta história, Selina Kyle é uma órfã que é separada de seu irmão ainda na infância. Em sua adolescência, ao ser pega roubando, é humilhada e agredida fisicamente por um homem em um beco. Ela é, então, resgatada por um outro homem que oferece a ela uma nova vida no projeto Segunda Chance. Após sua readaptação social, Selina começa a trabalhar como secretária, e no escritório em que atua tenta descobrir o paradeiro de seu irmão e sobre seus arquivos pessoais que estão no sistema de dados dos computadores. Para entrar no sistema, ela recorre a um homem e então descobre que ela não existe na ficha dos cadastrados no programa que ela pensava estar. Quando o homem que a convidou para o programa descobre que ela estava pesquisando sobre seu passado, ela a joga de um prédio, e ao cair em um beco é cercada por gatos, e assim inicia sua transformação em Mulher-Gato. Este acontecimento possui semelhança com a origem da personagem em “*Batman: O Retorno*” (1992) descrita anteriormente. Apesar de ser uma narrativa escrita por mulheres, que deveriam destacar as marcas de empoderamento da personagem, ela é reduzida a uma vítima de violência masculina de diversas formas.

A Mulher-Gato, em todas suas versões, aparenta carregar as marcas de uma mulher forte, inteligente, independente, sagaz e sedutora. Por apresentar-se como uma persistência no mundo das revistas em quadrinhos de super-heróis, deveria ser vista como um símbolo do empoderamento feminino, superação das adversidades e capacidade de ajustamento em uma sociedade patriarcal. No entanto, suas narrativas acabam por reforçar sua vulnerabilidade perante a figura masculina, matando-a e agredindo-a repetidas vezes em distintas histórias. Apesar de sua aparente independência de figuras masculinas, ela é utilizada pelos vilões do herói *Batman* como forma de atingi-lo, o que reforça mais uma vez o aspecto de secundária, como um par do herói.

A personagem foi concebida no início dos anos 1940, como uma ladra inteligente que poderia ser reabilitada através do herói *Batman*. A relação dos dois é um ponto importante na narrativa de ambos os personagens. Na teoria de Laura Mulvey (1983), a importância da personagem feminina está no que ela representa para o herói. Por meio disso é possível ter empatia pela Mulher-Gato e perceber que ela não é uma vilã como os demais, que existe nela a possibilidade de reintegração social. Através da relação com o *Batman* é possível que o leitor, possa possuir a Mulher-Gato, proporcionando assim o *male gaze*. No entanto, através da relação

dela com o herói, é possível conhecer outras facetas da personagem, que se modificam ao longo dos anos 1950, 1960 e 1970, contaminando-se pela moda e exigências femininas da época. Em razão disso, de uma ladra ambiciosa ela vai tornando-se uma vilã apaixonada, onde o foco é mais conquistar o *Batman* do que realizar seus roubos. Na década de 1980 e 1990, ela consegue voltar a readquirir sua independência, conseguindo até um quadrinho próprio. Porém, além de suas narrativas ainda estarem ocasionalmente vinculadas com a do herói, ela vai sendo hiperssexualizada. Por fim, nos anos 2000 e 2010, apesar de ainda servir de objeto de prazer sexual masculino, suas narrativas, figurinos e modos de presença começam a fazer jus a personalidade que ela sempre teve e, no entanto, eram ofuscadas pelo papel que ela tinha de possuir na trama do *Batman* e a função que ela deveria ter com público masculino.

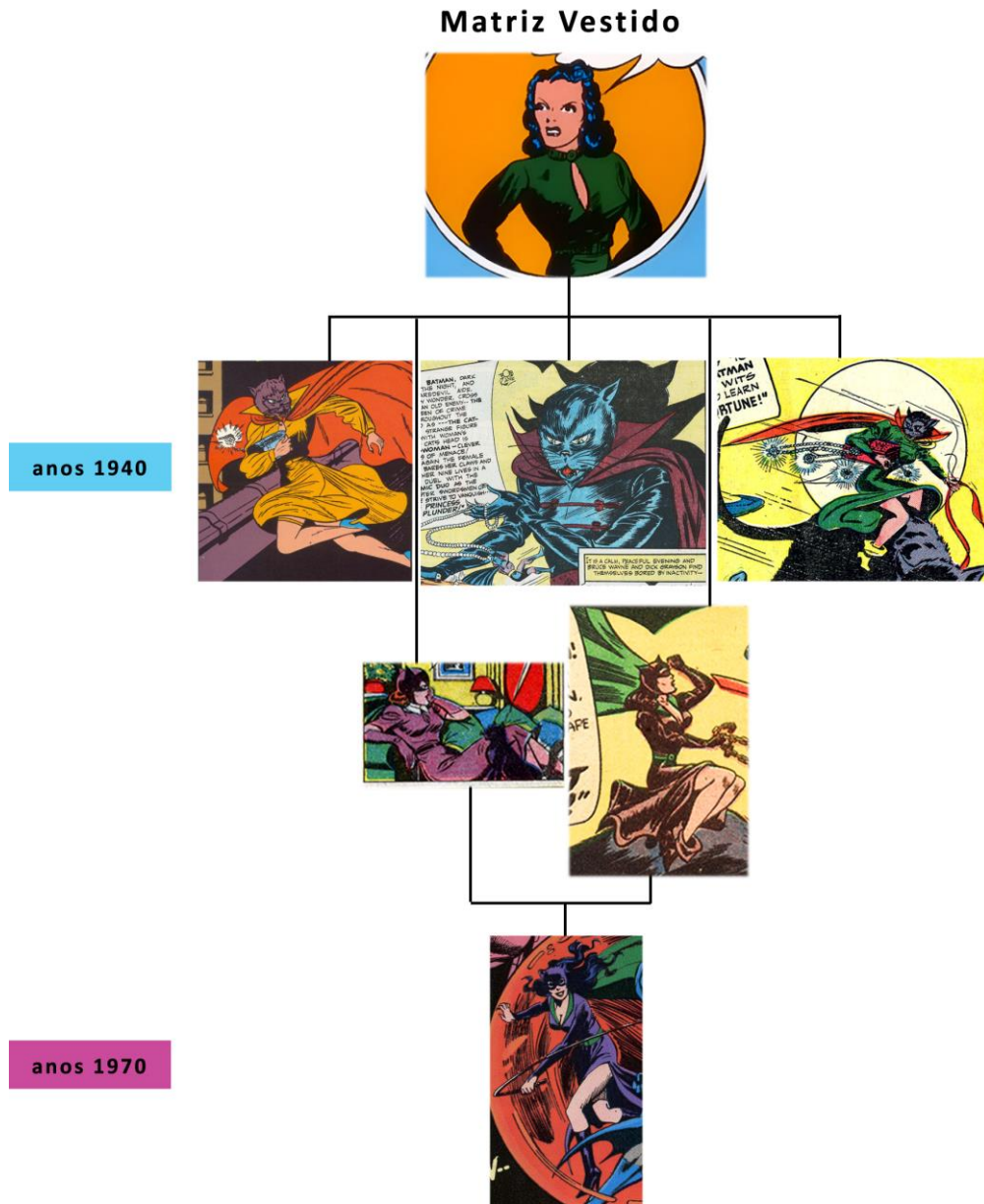
Na análise dos modos de presença da personagem nos quadrinhos, foi possível identificar as contaminações que ela sofreu através das décadas e como sua narrativa e modos de vestir configuram sua existência no universo dos super-heróis.

2.2 MULHER-GATO: VESTIDA PARA SEDUZIR

Para analisar os modos pelos quais o corpo vestido da Mulher-Gato são presentificados, foram criadas duas matrizes: a matriz vestido e a matriz *catsuit*. A primeira fase do corpo vestido da Mulher-Gato é marcada pelos vestidos esvoaçantes que a assemelham a uma diva clássica Hollywoodiana, como as que serviram de inspiração para sua criação, Hedy Lamarr (Figura 27) e Jean Harlow (Figura 28). Uma das características desta matriz é a ênfase na sensualidade da Mulher-Gato, a qual é reforçada pela exposição constante de suas pernas. A gênese da personagem é também marcada pelo exercício de sedução ao herói *Batman*. Através disso são marcadas a feminilidade e apelo ao sensual da vilã, que estimula o prazer visual do leitor ao colocá-la mais no papel temático de namorada do que de vilã.

Sendo assim, é possível desenvolver a primeira matriz de figurino da personagem. No período iniciado aos anos 1940, tem-se uma Mulher-Gato em cuja construção de seu papel actancial prevalecem os valores da sensualidade, esperteza, ganância e elegância, os quais são marcados pela matriz vestido (Figura 34). Ela compreende os figurinos das décadas de 1940, 1950 e a retomada dele na década de 1970 até meados de 1980.

Figura 34 - Matriz Vestido



Fonte: Pesquisadora (2016)

Esta matriz será explorada no subcapítulo seguinte, que compreende os modos de presença da personagem nas décadas de 1940, 1950 e 1980.

2.2.1 A gênese da Mulher-Gato

A gênese da Mulher-Gato compreende o tempo desde seu surgimento nas revistas de histórias em quadrinhos do *Batman* em 1940, até ser excluída das narrativas do *Batman* em

1955, pelo Código de Ética dos Quadrinhos, por não ser considerada uma boa influência para as mulheres da época.

A Mulher-Gato nasceu em uma época que as mulheres estavam sendo incentivadas a possuir uma vida profissional e a serem mais independentes. Estas marcas são perceptíveis nas narrativas da personagem, onde ela é retratada como sagaz e autossuficiente para realizar seus furtos, e ao mesmo tempo manipula sedutoramente o vigilante Batman para obter sucesso em sua performance criminosa. Madrid (2009) conta que a vilã possibilitava o tom de sexualidade necessária na narrativa. Ela nasceu com o intuito de provar a heterossexualidade do herói e também para incorporar “poder feminino combinado com desejo³⁹” (2009, p. 247, tradução nossa), uma vez que alega que a personagem extrai suas forças “poderes femininos da sedução⁴⁰” (2009, p. 247, tradução nossa).

Na primeira aparição da Mulher-Gato em 1940 na *Batman* #1 (escrita por Bob Kane e desenhada por Bill Finger), ela era denominada apenas de Gata (*The Cat*). O seu primeiro traje, um vestido verde escuro com corte militar, característico da época (Figura 35), apresentava ombreiras, cintura marcada pelo cinto do mesmo tom do vestido, corte reto e comprimento abaixo dos joelhos. O vestido possui decote em gota (era preso na gola e aberto em formato elíptico até o centro dos seios), mangas compridas e bufantes (Figura 36). A roupa cobre a maior parte do corpo da Mulher-Gato, direcionando o olhar do leitor às partes descobertas, sendo elas: o rosto, o busto marcado pelo decote e as pernas em evidência. O calçado é um *scarpin* branco e de salto. O cabelo da personagem é preto, até o ombro e com ondulações, sendo possível contextualizá-lo com o penteado característico de uma atriz famosa do período, Hedy Lamarr.

³⁹ Citação original: “*female power blended with desire*”

⁴⁰ Citação original: “*feminine powers of seduction*”

Figura 35 - Vestidos militares da década de 1940



Fonte: <https://mattsco.wordpress.com/2013/03/02/war-time-fashion-drab-dresses-in-1942/>

Figura 36 - Primeira aparição da Mulher-Gato na *Batman* #1



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

A Mulher-Gato, demonstra através da sua posição frontal e desafiadora no primeiro quadro; da postura relaxada e elegante quando está sentada na cadeira e pela forma como ela envolve com os braços o Batman, total controle da situação, mesmo em um momento narrativo no qual ela está sendo capturada (Figura 35). A manipulação por sedução que exerce em Batman é bem-sucedida. A Mulher-Gato como destinadora-manipuladora por meio de sua competência do saber-fazer (a ação de seduzir) opera uma transformação em seu destinatário Batman,

alterando sua competência em um querer-fazer que implica em permitir que a ladra escape ao final da história.

A aparição seguinte da ladra, agora designada como *Cat-Woman*, na *Batman #3* de 1940 (escrita por Bob Kane e desenhada por Bill Finger), em um primeiro momento da história, veste um vestido com cinto similar ao da edição #1. No entanto, seu cromatismo é modificado para o laranja amarelado claro e uma capa laranja avermelhada vibrante é acrescentada. O laranja vibrante do plano de fundo dos quadros em que a personagem aparece não contrastam com laranja dos seus vestidos e o tom levemente rosado de sua pele, fazendo a Mulher-Gato se camuflar com as paredes também alaranjadas dos quadros (Figura 36). A escolha do cromatismo do figurino se aponta a intencionalidade dos editores de trazer no figurino da personagem características felinas, remetendo à capacidade felina de se camuflar, se ocultar, se mesclar ao ambiente para passar despercebido e ser capaz de executar sua performance felina; no caso do gato a caça, no caso da Mulher-Gato os crimes. O decote em gota e as mangas bufantes são mantidos no figurino. Outras alterações na vestimenta são o acréscimo de uma gola em formato triangular invertido e a saia do vestido tem corte godê, que com o movimento da personagem, deixa suas pernas a mostra (em destaque inserido nos retângulos vermelhos na Figura 36). Apesar de nesta narrativa, a Mulher-Gato apresentar uma postura ativa, conseguindo realizar o roubo e fugir do herói *Batman*, o olhar do leitor ainda é direcionado para suas pernas e busto.

A gola em conjunto com a capa utilizada pela personagem, podem ser associados ao traje tradicional dos vampiros, especialmente o utilizado por Bela Lugosi em “*Drácula*”, dirigido por Tod Browning em 1931 (Figura 37). Na mitologia dos vampiros é comum a transfiguração em diversos animais sendo um deles o morcego. Contudo, estes seres são considerados vilões e, portanto, remeteriam a uma conotação negativa do morcego criando um contraponto ao animal característico do *Batman*. Isto reforça o papel da Mulher-Gato como antagonista do *Batman*, ao mesmo tempo em que a posiciona como uma semelhante dele.

Figura 37 - Drácula



Fonte: http://www.alemdaimaginacao.com/Obituario%20da%20Fama/Bela_Lugosi/bela_lugosi.html

Na maior parte da narrativa seu rosto está visível, porém é acrescentado pontualmente ao figurino uma máscara de gato cinza e peluda que cobre completamente seu rosto e a torna um híbrido de rosto de gato com corpo de mulher, eliminando sua identidade e reiterando o foco para seu corpo. O cromatismo do *scarpin* também é modificado para azul claro vibrante. Outra inovação apresentada é que a personagem faz uso de uma arma de fogo, um revólver, para executar seus crimes na narrativa dessa sua segunda aparição (Figura 38).

Figura 39 - Segundo figurino da Mulher-Gato na *Batman* #3



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Nesta narrativa ela é capturada por bandidos e salva pelo Batman. Esta ação contrasta com a posição de superioridade e controle que a Mulher-Gato possuía na edição #1, trocando com Batman a posição de sujeito da enunciação, deixando de ser sua destinadora para ser sua destinatária. Ao final da história, ela utiliza da manipulação por sedução para conseguir escapar do Batman, recuperando um pouco do controle narrativo perdido ao longo desta edição (Figura 40).

Figura 40 - Mulher-Gato manipulando por sedução o *Batman*



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Em 1942, na *Batman* #10 (escrita por Joe Greene e desenhada por Bob Kane e Jerry Robinson), a grafia do nome da personagem *Cat-Woman* é mantida. Nesta edição, a vilã recebe seu primeiro nome civil, o de Marguerite Tone, além de ganhar o apelido de *Princess of Plunder* (Princesa da Pilhagem). Apesar de ser designada como uma *Woman* (mulher), algo que era raro em relação aos nomes das personagens femininas em histórias em quadrinhos de super-heróis, seu apelido a coloca como uma *princess* (princesa). Como citado previamente, Mike Madrid destaca a diferença entre denominar uma personagem de *princess* ao invés de uma *queen* pois, a primeira é menos ameaçadora que a segunda, já que não precisará se tornar uma governante. Sendo assim, ao mesmo tempo em que sua sexualidade é reforçada pelo *woman*, esta é uma sexualidade controlada, e destituída da competência do poder-fazer, que implicaria torná-la uma destinadora forte; ao nomeá-la princesa a destinadora é enfraquecida, ficando à mercê de ser ofuscada pelos destinadores fortes da narrativa. Uma princesa, diferente de uma rainha, tem o intuito de entreter, e não de apresentar um grande perigo. A princesa é uma personagem que exerce na corte um papel temático mais ornamental, a partir do qual a beleza é moeda de troca com outros poderes, ela é menos sujeito e mais objeto na narrativa da corte; tomando posição de sujeito quando pode exercer o poder como rainha. Para tanto, denominar a *Cat-Woman* como princesa é doar a ela competências de seduzir sem torná-la de fato um destinador forte na narrativa, sem que isso implique uma verdadeira ameaça ao papel do protagonista, Batman.

A roupa é quase que inteiramente modificada, mantendo a máscara peluda de gato, a capa e o vestido, apesar do design dele ser diferente (Figura 41). O cromatismo da máscara mudou para azul, combinando com o vestido, e a capa agora é vinho. O novo traje cobre completamente a Mulher-Gato, pois é formado por um vestido azul com gola até o pescoço, ombros marcados, corte reto na saia e frente com detalhes em vinho imitando roupas tradicionais chinesas masculinas (Figura 42) e o figurino de outro vampiro clássico: Nosferatu (Figura 43), dirigido por Friedrich Wilhelm Murnau em 1922, reiteração da presença do morcego na vestimenta da Mulher-Gato como uma maneira de figurativizar seu antagonismo ao *Batman*. A personagem cobre as mãos com luvas com garras e possui um cinto com pedras encravadas, grosso e na cor vinho, combinando com a capa e os detalhes do busto. O calçado foi trocado por uma *ankle boot*⁴¹ com gola e salto alto nas cores azul e vinho.

⁴¹ “Calçado que caracteriza-se por ter o cano na altura do tornozelo (*ankle* significa tornozelo em inglês), com leves variações para cima ou para baixo.” (GLOSSÁRIO, 2016).

Figura 41 - Traje da Mulher-Gato em 1942



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Figura 42 - Roupas tradicionais chinesas masculinas



Fonte: <https://www.aliexpress.com/item-img/Traditional-Chinese-Clothing-Men-Casual-Tang-Suit-Jacket-Cotton-Linen-Mandarin-Collar-Trends-Chinese-Style-Tops/32376935692.html>

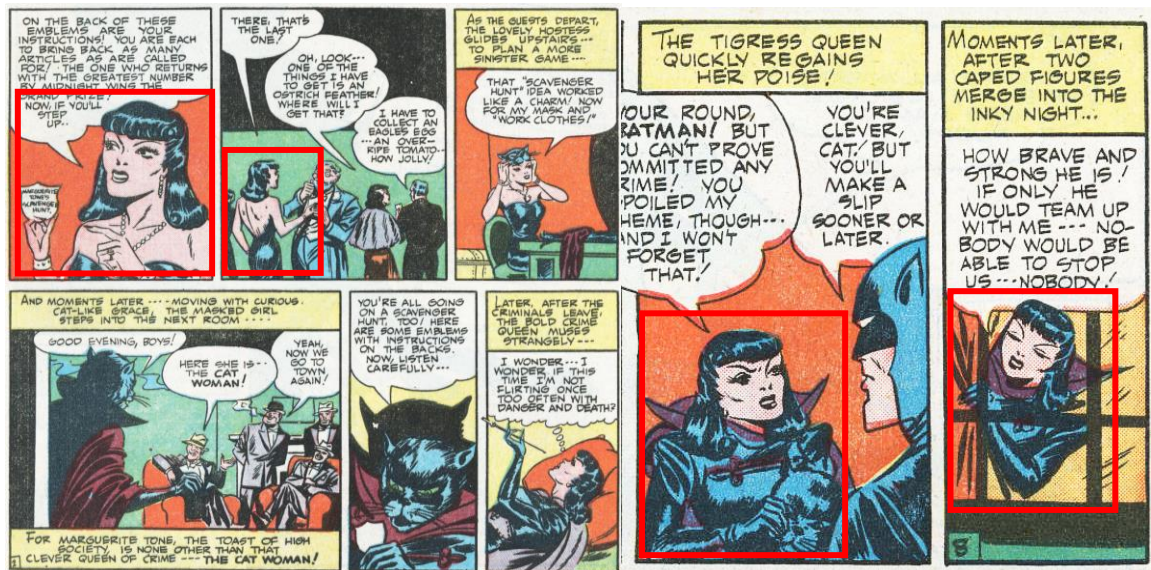
Figura 43 - Nosferatu



Fonte: <http://muscocenter.org/event/nosferatu-la-opera-orchestra-accompanies-1922-classic-horror-film/>

Em poucos quadros da narrativa a Mulher-Gato aparece sem a máscara, neles é possível perceber que o penteado foi modificado por um cabelo preto liso na altura do ombro e com uma pequena franja (Figura 44). A vilã aparece por um breve momento com um vestido preto com decote meia taça e aberto nas costas, dando ênfase ao busto e costas. Mais uma vez, as cores dos figurinos, tanto de sua personalidade civil como de sua face do crime, mantém o mesmo cromatismo, reiterando que são duas personagens que se concentram em um mesmo sujeito. Como acessório, usa um cinto com pedras, que reforçam características do sujeito Mulher-Gato na narrativa. Os crimes cometidos pela vilã geralmente são associados a objetos com a imagem de felinos ou a peças de jóias. Sendo assim, a personagem é colocada com uma relação de atração e desejo profundo por elas, isso faz com que a ambição e a ostentação se tornem uma característica marcante na construção da personalidade da personagem.

Figura 44 - Momentos onde o rosto e corpo da Mulher-Gato estão visíveis na *Batman* #10



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Nesta edição, a Mulher-Gato frequentemente se posiciona nas sombras, e se camufla com o plano de fundo da revista ainda mais do que na edição anterior. Reiterando que esse aspecto figurativo, o camuflar-se ao cenário é intencional na construção da personagem. Faz parte da edificação de um papel temático que evoca diretamente características felinas. Uma vez que, assim como um gato, a personagem tenciona passar despercebida. No caso do gato, a intenção é não ser visto durante suas atividades de "caça". E, quanto à Mulher-Gato também reconhecemos a mesma modalização do querer não-ser-visto que a competencializa, no caso, a exercer a performance criminosa dos furtos. Além disso, ao cobrir toda a vilã, além de desumaniza-la ao transformá-la em um gato gigante, ainda disfarça seu gênero colocando na parte superior do vestido uma imitação de um traje tradicionalmente masculino. Nos quadros da revista, que raramente mostram abaixo da cintura, a personagem tem sua feminilidade mascarada, e no único quadro em que ela aparece de corpo inteiro, suas pernas são novamente exibidas.

Sendo assim, este corpo vestido encobre o gênero da vilã, porém em momentos pontuais evidencia suas pernas, costas, glúteos e busto. A fala do herói Batman (figura 45): "Isso é bom? Tire um pequeno cochilo, você está muito animada!"⁴² (tradução nossa), reitera o controle sobre a vilã, a destituindo do seu potencial ameaçador, ao mesmo tempo em que expõe suas pernas.

⁴² Citação original: "Is that nice? Take a little nap---you're all excited.."

Desta forma, seu título de princess torna-se pertinente ao designar uma vilã que não intimida e é dominada pelo herói, assim como permanece, nos momentos devidos, bonita e sensual aos olhos do leitor.

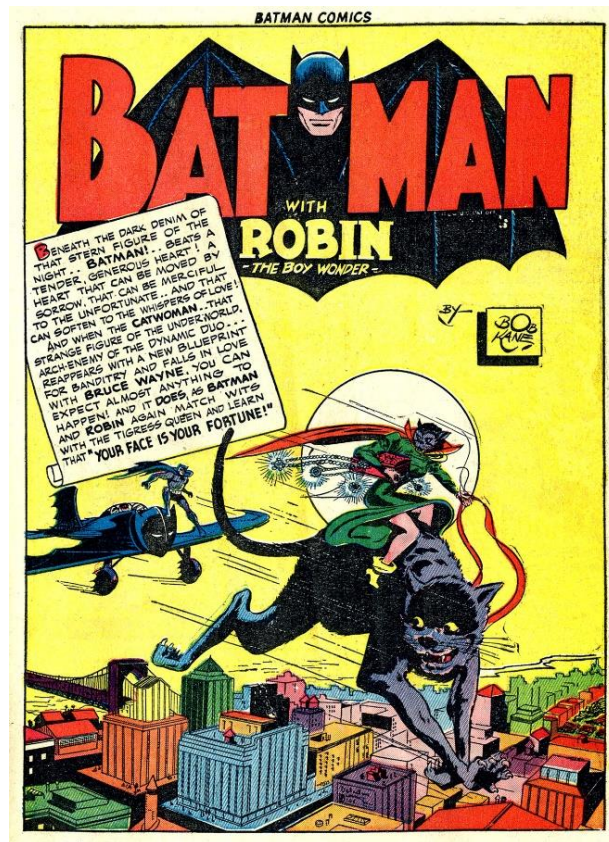
Figura 45 - Quadro da revista *Batman* #10



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Em 1943, na revista *Batman* #15 (escrita por Jack Schiff e desenhada por Bob Kane), diversas alterações são feitas em relação a Mulher-Gato, dentre elas seu nome civil é modificado para Elva Barr. O traje da Mulher-Gato mescla elementos das edições anteriores. O cromatismo repete o mesmo tom de verde do primeiro vestido, a capa, que remete aos vampiros, é igual à laranja avermelhada da edição #3 e o design do vestido em termos de manga, ombros e frente com estilo tradicional chinês masculino mantém-se o da #15 (Figura 46). O estilo da *ankle boot* com gola da edição anterior mantém-se, porém com o cromatismo modificado para amarelo vibrante. A saia do vestido tem corte godê, e aparece em constante movimento no decorrer da narrativa adicionando leveza nas ações da personagem, tal qual um gato ao mover-se; referência escolhida pela personagem Mulher-Gato para se afirmar um sujeito de ação criminoso na narrativa da cidade de Gotham, a temática do felino em relação à personagem é retomada a cada reiteração em uma nova edição.

Figura 46- Batman #15



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Uma das mudanças desta edição, é que pela primeira vez a Mulher-Gato aparece de cabelos ruivos, além do estilo do cabelo ter sido modificado, sendo agora acima do ombro, liso e com as pontas repicadas (Figura 47). Isso pode apontar uma nova tentativa de reiterar a competência da personagem em mesclar-se, e passar despercebida. Posto que, se a personagem modifica sua aparência quando exerce seu papel temático de civil na narrativa, existe uma intencionalidade de não ser identificada com sua personalidade criminosa, a qual mantém determinado estilo que se repete ou mescla a cada edição que aparece, novamente reforçando o desejo de não-ser-vista, de não ter sua imagem de civil associada à Mulher-Gato.

Figura 47 - Novo cabelo da Mulher-Gato na *Batman* #15



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Quando está em sua identidade civil, a Mulher-Gato usa um vestido no mesmo estilo dos anteriores, novamente o cromatismo das roupas das personalidades civil e criminosa da Mulher-Gato, reitera que as duas são o mesmo sujeito. O vestido é composto de um decote meia taça, aberto nas costas e na cor verde escuro, além de jóias (Figura 48). Desta forma, através da tonalidade do vestido é reiterada a intencionalidade em camuflar a personagem, e o *design* do vestido evoca seu status de *princess* por se tratar de um vestido muito elegante e sua competência de seduzir, porém sem torná-la uma destinadora forte que possa ameaçar o protagonista *Batman*. A utilização das joias, tanto reforça a ostentação e ambição características da personagem, como também contribuem para a figurativização de princesa ornamental da narrativa.

Figura 48 - Vestido da Mulher-Gato na *Batman* #15



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Em diversos momentos da ação da Mulher-Gato, a movimentação do vestido direciona o olhar do leitor para as pernas da personagem, mantentando-as como constante foco de atenção, especialmente por elas sempre estarem flexionadas e semi-abertas (como pode ser visto nos quadros destacados em vermelho da figura 40).

Figura 49 - Movimentação da Mulher-Gato



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Em 1946, a edição #35 (escrita por Bill Finger e desenhada por Bob Kane) trouxe novas configurações para a Mulher-Gato. Dentre elas, o cabelo que, agora, é loiro abaixo do ombro e com cachos nas pontas, similar ao da atriz Jean Harlow (Figura 28), modificando seu visual e assim dificultando a probabilidade de sua identificação. Nesta narrativa, a Mulher-Gato

consegue escapar da prisão feminina, e tenta voltar a vida de crimes, porém, seus capangas se recusam a auxiliá-la, pois ela é sempre capturada pelo *Batman*. Então para se provar uma grande criminosa ela decide cometer vários crimes mostrando que não teme a morte, e assim associando-se ao mito de que os gatos possuem nove vidas. No entanto, apesar da maioria dos crimes serem bem-sucedidos no último, para conseguir escapar do herói, ela acaba sofrendo um acidente aparentemente fatal. Segundo Race (2013), as narrativas de morte como punição pelas transgressões da Mulher-Gato são comuns, demonstrando que a penalidade das personagens femininas é mais rígida que as oferecidas aos vilões.

Nessa mesma edição #35 o traje da Mulher-Gato é novamente modificado, sendo que nessa história ele é um vestido rosa, com manga bufante e na altura do joelho com corte godê (Figura 50). O decote em gota, como na edição #1, retorna e é adicionada uma gola polo branca. A personagem volta a usar luvas, cinto discreto e uma ankle boot com gola do mesmo tom do vestido. A capa utilizada perde o triângulo invertido como apresentava anteriormente e agora fica abaixo da gola do vestido, ela é por vezes colorida de verde escuro ou rosa no mesmo tom da roupa. O novo vestido marca o quadril e coxas da Mulher-Gato, além de na maioria dos quadros as pernas da mesma estão expostas e flexionadas. Por razão disso, esta é o traje que mais expõe os atributos físicos da personagem, pois além das pernas, que são uma constante, parte do rosto e dos braços estão descobertos.

Figura 50 - Corpo vestido da Mulher-Gato na *Batman* #35



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

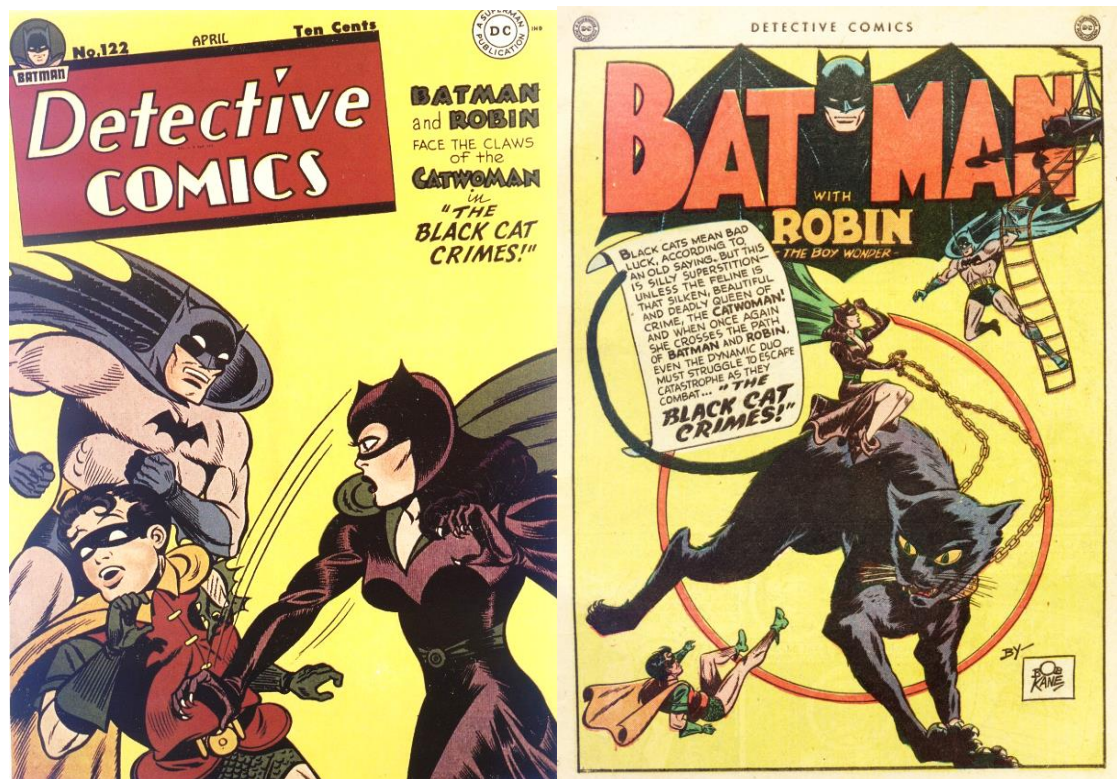
Uma das grandes mudanças é a nova máscara, que dessa vez cobre metade do rosto, deixando olhos, nariz e boca a mostra, com orelhas de gato no topo e na cor do vestido. O estilo assemelha-se com a máscara do *Batman*, fazendo com que o figurino da Mulher-Gato se torne uma versão feminina da roupa do herói. Sendo assim, as máscaras em conjunto com o restante da vestimenta do *Batman* e da Mulher-Gato, marcam estereótipos de modos de vestir de personagens masculino e femininos nos quadrinhos de super-heróis da época. Isto coincide com o final da Segunda Guerra Mundial, onde as mulheres deixam de ser necessárias nos ambientes de trabalho, e voltam a ser reforçadas normas de conduta femininas.

Além disso, a diferença entre a máscara dos dois personagens, é a de que da Mulher-Gato deixa os olhos expostos, e assim é possível perceber as expressões de vilã. Isto faz com que seja possível criar uma empatia maior com a personagem e também a destitui parcialmente de seu poder de intimidação, pois a humaniza. O mesmo não ocorre na máscara do *Batman*, que ao deixar o espaço dos olhos na cor branca, reforçam a imagem do personagem de vigilante assustador e misterioso.

Sendo assim, todos estes recursos acrescentados ao novo figurino da Mulher-Gato continuam a diminuir o potencial de destinadora forte que ela poderia ter na narrativa em relação aos demais personagens masculinos e principalmente do herói *Batman*, fazendo com que ela mesmo sendo uma vilã, não consiga atingir o mesmo poder ou capacidade dos demais inimigos do herói, revelando traços das relações de gênero do período, de como a mulher ainda não possuía um espaço bem definindo dentro do mercado de trabalho.

Muito anos depois, nos anos 1961, ocorria a segunda mobilização pelos direitos da mulher, que cobrava tratamentos e direitos igualitários aos dos homens. Nesta década surgia a personagem *Batgirl* que possui um traje similar ao da Mulher-Gato na edição #35, no entanto, ela é uma aliada do *Batman*, e não uma vilã, como a Mulher-Gato.

Em 1947 na edição *Detective Comics* #122 (escrita por Bob Kane e desenhada por Bill Finger), aparece o traje conhecido como clássico da Mulher-Gato (Figura 51). Ele permanece até a suspensão da personagem das revistas em quadrinhos, e é retomado em meados dos anos 1970. Esta revista é a primeira em que a Mulher-Gato aparece na capa e que possui seu nome com a grafia de *Catwoman*, unificando o signo do gato e da mulher, e não os separando pelo hífen.

Figura 51 - Capa e sub-capa da *Detective Comics* #122

Fonte: <http://getcomics.info/dc/detective-comics-1-881/>

De acordo com o dicionário Houaiss (2010), a palavra gato significa “indivíduo ligeiro, esperto; rapaz ou homem muito atraente” (HOUAISS, 2010, p. 384) e mulher: “ser humano do sexo feminino; esse ser na idade adulta; companheira conjugal, esposa” (HOUAISS, 2010, p. 535). Sendo assim, por meio da união das duas palavras, formando o nome o qual a personagem será conhecida daqui para frente, tem-se a relação de fusão do signo do gato com o da mulher, conferindo qualidades do gato, tais quais leveza e esperteza, à mulher, de modo a construir um terceiro sujeito. Um sujeito de fazer⁴³, que guarda características dos dois anteriores, e a partir do qual emergem novos sentidos que se revelarão conforme o observarmos.

O signo do gato é utilizado com frequência para designar personagens como: *Black Cat* (1941) criada por Al Gabriele, *Gata Negra (Black Cat)* de 1979 criada por Marv Wolfman e Keith Pollard, *Miss Fury* (1941), *Homem-Gato (Catman)* de 1963 criado por Bill Finger e Jim Mooney e *Pantera Negra (Black Panther)* de 1966 criado por Stan Lee e Jack Kirby (Figura

⁴³ De acordo com o Dicionário de Semiótica (2013), um enunciado elementar de fazer é correspondido por sujeitos de fazer, os quais são definidos pela relação de transformação que eles podem constituir com objetos ao efetuarem atos.

52). No entanto, enquanto ambos os gêneros possuem como qualidades a agilidade e malícia dos felinos, somente nas mulheres a sensualidade é marcada.

Figura 52 - Outros gatos: *Black Cat*, Gata Negra, *Miss Fury*, Homem-Gato e Pantera Negra



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁴⁴

Lecker (2007) destaca as duas principais diferenças entre personagens masculinos/felinos e femininos/felinos na citação a seguir:

Eu não quero ignorar o fato de que existem personagens masculinos que se apropriam de atributo felinos através da moda e nome no gênero de super-heróis. No entanto, a forma que estes personagens agem é muito diferente das personagens felinas femininas. Isso acontece por duas razões maiores: a história dos homens e felinos é muito diferente das mulheres e felinas e que personagens masculinos, no gênero de super-herói, são retratados radicalmente diferente das personagens femininas. Como a maior porcentagem da audiência base é masculino, o gênero de super-herói cede a fantasias masculinas de mulheres hiperssexuais ou de sexualidade desviante. Personagens homens, por outro lado, precisam lutar contra essas sexualidades mortais, enquanto a audiência aprecia a cena de mulheres lutando para conquistar homens sexualmente. (LECKER, 2007, p. 41, tradução nossa)⁴⁵

⁴⁴ Fontes utilizadas para composição da imagem:

<http://comicvine.gamespot.com/the-original-black-cat-1-ghost-of-blasco/4000-133734/>

<http://www.fantasymagazine.it/18443/felicity-jones-e-paul-giamatti-in-the-amazing-spider-man-2>

<http://magabase.com/spanish/194606-miss-fury-vol-1-1-3.html>

http://heroisamigos.blogspot.com.br/2006_06_01_archive.html

<http://nerdicetotal1.blogspot.com.br/2015/09/super-herois-negros.html>

⁴⁵ Citação original: *“I do not want to ignore the fact that there are male characters that appropriate through fashion and name feline attributes in the superhero genre. However, the way that the characters act is very different from the feline/female characters. This is because of two major reasons: the history of males and felines is very different from that of females and felines and that male characters, in the superhero genre, are depicted radically different than female characters. Since a large portion of the audience base is male, the superhero genre panders to male fantasies of hypersexual and sexually deviant women. Male characters, on the other hand, must fight off these deadly sexualities, while the audience enjoys the scene of women fighting to conquer men sexually.”*

Em relação à história de homens e felinos, Lecker (2007) observa que existem poucas conexões entre ambos, e que as encontradas os colocam em uma relação do homem domar a fera e apropriar-se dela. Logo, os personagens masculinos felinos meramente usam a roupa que remete aos felinos e não entram em conjugação com lado animal. Entretanto, as personagens femininas entram em conjugação com o lado felino, o que desperta nelas uma sexualidade que, para o autor (2007, p. 47), é considerada bestial e fora da norma. Sendo assim, as relações entre mulheres felinas nos quadrinhos de super-heróis, especialmente em suas aparições a partir da década de 1960 onde ocorreu a liberação sexual feminina, são utilizadas para desenvolver personagens que possuirão ainda mais apelo ao público masculino, e conseqüentemente serão menos representativas para as mulheres.

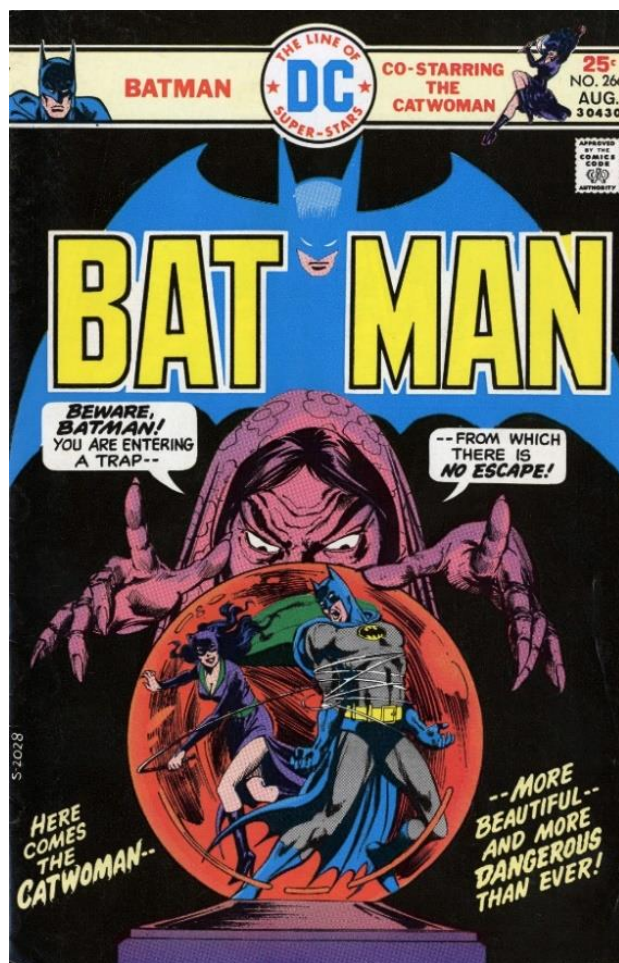
A Mulher-Gato, ao se apropriar da figura do gato, contribui para essa relação onde ela é colocada como uma mulher sexual que deseja conquistar o nobre *Batman*, o qual a recusa constantemente, pois ela é um desvio da norma. No entanto, ela é constantemente inserida nas narrativas para servir mais como interesse romântico do herói e como apelo ao público masculino que consome a revista, do que como uma vilã independente. As modificações de seu figurino que a cada edição expunham mais o corpo da personagem, evidenciando de alguma maneira sua sexualidade demonstram isso.

Na edição *Detective Comics* #122 (1947), o novo uniforme (Figura 53) consiste em um vestido roxo com gola V, de manga comprida e saia godê até o joelho. A luva com garra retorna, assim como as *ankle boots* com gola, todas no mesmo tom do vestido. O cinto e a capa são verdes escuros, e a última funde-se com a gola do vestido. A máscara é igual a descrita na edição anterior. Os cabelos voltam a ser pretos, abaixo do ombro e com leves ondulações. Desta forma, a partir desta edição a Mulher-Gato começa a consolidar seu traje ao manter cores específicas, assim como é construído o uniforme do *Batman*.

Figura 53 - Quadros da *Detective Comics* #122

Fonte: <http://getcomics.info/dc/detective-comics-1-881/>

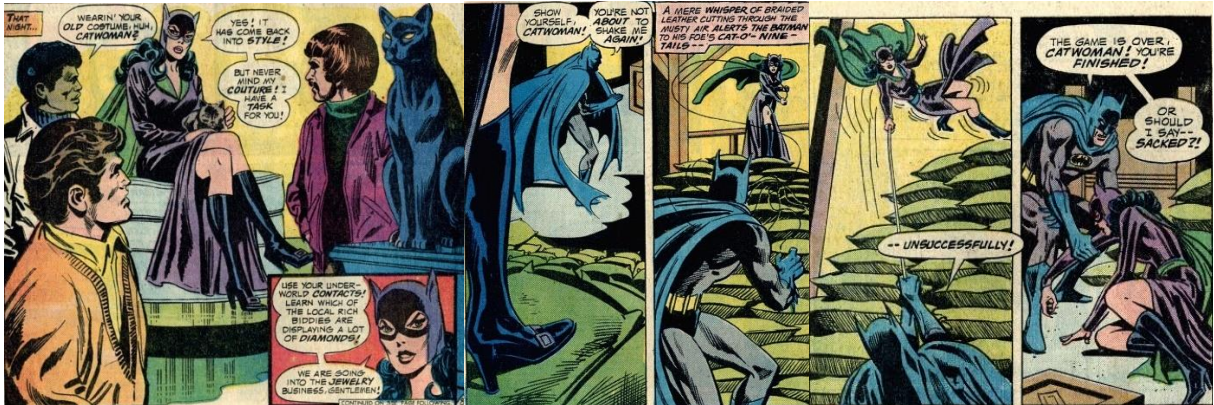
Este uniforme é retomado em 1975 (Figura 54), na *Batman* #266 (escrita por Dennis O'Neil e desenhada por Irv Novick). No entanto, algumas diferenças ocorrem na sua configuração como, por exemplo, as luvas que são retiradas, o cabelo está mais comprido e ao invés da saia godê, a nova saia possui fendas que chegam até o meio da coxa.

Figura 54 - *Batman* #266

Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Com o decorrer dos anos 1970 e 1980 as fendas sobem até o início da coxa e aparecem sobre as duas pernas. Desta forma, o novo figurino (Figura 55) retorna o foco para as pernas e busto da personagem, aumentando seu apelo sexual. Reiterando que os editores da revista não tinham interesse em edificar a personagem como uma figura feminista, mas mais como uma figura feminina, que se utiliza da sua feminilidade, de sua competência de fazer-fazer via manipulação por sedução para conseguir aquilo que deseja. Ainda, podemos observar também que esse novo movimento narrativo de alterar a figuratividade da personagem de modo a sexualizá-la reforça estereótipos e compactua com discursos de outras mídias (televisão, revistas femininas, publicidade, etc.) do período. Discursos estes que reforçavam que as mulheres exerciam um determinado papel temático, o de esposa e mãe – veladamente o de amante – com o qual os editores da revista do *Batman* não pareciam apresentar nenhuma disposição de romper esse contrato, já bem estabelecido com o público alvo da revista – o masculino.

Figura 55 - Corpo vestido da Mulher-Gato nos anos 1970



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Esta primeira fase do corpo vestido da Mulher-Gato é marcada pelos vestidos esvoaçantes que evidenciam as pernas da personagem na grande parte das suas movimentações. Deste modo, esse corpo vestido evoca o simbolismo de divas cinematográficas clássicas como Marilyn Monroe (Figura 56) e reforçam sua sensualidade pela ação de fuga constante, que permite que o vestido levante e exponha suas pernas, assim como pelas cenas constantes da vilã beijando ou seduzindo o herói Batman.

Figura 56 - Marilyn Monroe



Fonte: <http://pcwallart.com/marilyn-monroe-famous-picture-in-white-dress-wallpaper-3.html>

Os tons de verde, roxo, preto e laranja são predominantes nos figurinos, assim como o uso de salto alto e capa. Os tons das roupas reiteram a necessidade de se camuflar ao ambiente. A máscara esconde o rosto da personagem na maior parte dos figurinos, e modifica-se revelando parcialmente seus olhos e boca a partir das últimas aparições. Estes tornam-se, então, junto com as pernas, o ponto de marcação da feminilidade e sensualidade da vilã. O cabelo apesar de variar os tons, mantém-se predominantemente preto, na altura do ombro e com ondulações, assim como os da atriz Hedy Lamarr que inspirou o visual da personagem. Apesar de conseguir constantemente escapar do herói e de seu ajudante, Robin, as aparições da vilã ocorrem mais para servir como prazer visual ao leitor da década de 1940, 1950 e 1980 e marcar a sexualidade do herói, colocando-a mais no papel temático de par romântico do que de vilã.

Por meio dos vestidos, que revelavam as pernas, é figurativizada a sensualidade da Mulher-Gato e marcam esse tema como o principal e recorrente em associação à personagem em toda sua história. Os saltos altos, sejam eles em botas ou *scarpins*, reiteram a temática da sensualidade, e transmitem elegância, que é reforçada com as poses da personagem, que a assemelham a uma diva Hollywoodiana.

O visual clássico marca a presença de uma vilã, que, apesar de esperta para sempre escapar do *Batman*, também precisa contar com a ajuda e resgate do mesmo, como visto em revistas como a *Batman #3*, onde ela é sequestrada por criminosos e salva pelo herói. Ela é colocada como uma mulher bonita a ser admirada pelo herói, a quem ela tenta constantemente conquistar. Sua perspicácia acaba por ser negligenciada em relação à sua sensualidade.

Esta sensualidade é censurada durante a década de 1950, onde os valores femininos incentivados pelo pós-guerra eram em prol da dedicação ao lar e a família, em especial, a busca pelo marido. Sendo assim, o Código de Ética dos Quadrinhos de 1954 implementou regras sobre quais valores deveriam ser tematizados nas revistas. Em relação aos modos de vestir e ao casamento podem ser destacados:

Nudez de qualquer forma é proibida em razão de ser indecente e expor indevidamente; ilustração sugestiva e obscena ou posição sugestiva são inaceitáveis; todos os personagens devem ser representados vestidos de forma aceitável para sociedade; mulheres devem ser desenhadas realisticamente sem exagero de nenhum atributo físico; divórcio não deve ser tratado de forma humorística ou representado como desejável; relações sexuais ilícitas não devem ser sugeridas ou apresentadas; cenas amorosas violentas assim como anormalidades sexuais são inaceitáveis; o tratamento das histórias românticas deve enfatizar o valor do lar e da santidade do casamento; sedução e estupro jamais devem ser mostrados ou sugeridos; perversão sexual ou qualquer inferência ao mesmo são estritamente proibidos (COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA, 1954, tradução nossa).

A Mulher-Gato era considerada um desvio à norma que estava sendo imposta na época por ser atrevida e sedutora sendo assim, ela foi suspensa das publicações do *Batman* em 1955. Um dos apelidos da Mulher-Gato é *feline fatale*, apesar de isso poder remeter ao fato dela poder ser fatal com suas habilidades de combate e inteligência, esta designação é utilizada para justificar o uso exagerado do seu corpo como recurso para o *male gaze*, conceito de Laura Mulvey (1983) introduzido no capítulo um, onde a mulher é objetificada pelo olhar masculino, e utilizada nas mídias para seu prazer visual. Este tratamento dado à personagem será intensificado nas décadas seguintes devido às mudanças narrativas que ocorreram para cumprir com as exigências do Código de Ética dos Quadrinhos, como será melhor explorado nos subcapítulos a seguir.

2.3 RECONFIGURAÇÕES NO CORPO DA *FELINE FATALE*

As décadas seguintes da existência da Mulher-Gato foram divididas em duas fases, sendo elas: retorno da Mulher-Gato (1966-1980) e Mulher-Gato emancipada (1980-2016). Na segunda fase da Mulher-Gato são intensificadas as narrativas das décadas de 1940 e 1950 onde seu papel temático de amante prevalece sobre o de vilã devido à sua obsessão pelo *Batman*. Estas narrativas colocam a Mulher-Gato como uma mulher que apesar de ter interesses profissionais, os negligencia em prol do desejo de constituir uma família. Estes valores são pregados pelo Código de Ética dos Quadrinhos, o qual influencia toda sua segunda fase. Seu corpo vestido é modificado e torna-se mais prático com o uso do *catsuit*, entretanto, este traje é utilizado para criar apelo sexual a personagem. Deste modo, a figurativização do corpo vestido da Mulher-Gato ainda é mantido como um objeto sexual voltado ao prazer masculino.

Na terceira fase da Mulher-Gato, sua mutação narrativa a coloca como uma anti-heroína, entretanto os caminhos para sua emancipação são acompanhados de um corpo vestido hiperssexualizado nas décadas 1980 e 1990. Nos anos 2000 é desenvolvido um modo de presença mais independente que começa a colocá-la como um sujeito sexual que está em domínio e controle de sua sexualidade, usando-a de forma a exercer empoderamento feminino. Junto a isso, o novo design do corpo vestido da Mulher-Gato evidencia preocupação dos enunciadorees em figurativizar um uniforme que suprisse as necessidades de movimentação da personagem.

Assim sendo, o desenvolvimento da Mulher-Gato originado nos anos 1960, e consolidado na década de 1990 e 2000, originam mais uma matriz que denominamos aqui matriz *catsuit*

(Figura 57). Este visual justo ao corpo e que proporciona maior flexibilidade à personagem, permitiram uma Mulher-Gato que, ao longo do tempo, tornou-se uma ginasta com a competência de combate que a permite executar a performance de desafiar muitos homens e mulheres em suas narrativas, e que a possibilitam cuidar e proteger a si mesma e a quem era importante para a personagem.

Figura 57 - Matriz *catsuit*

Matriz Catsuit



Fonte: Pesquisadora (2016)

As versões iniciais desse figurino ainda continham botas que possuíam saltos, que se assemelhavam ao visual predominante da matriz vestido. No entanto, eles foram lentamente

sendo modificados até que nos anos 1990 foram substituídos por calçados sem salto que, em conjunto com o design prático desenvolvido em seu novo figurino, os tornam mais coerentes com uma anti-heroína acrobata que salta por edifícios no meio da noite e desempenha movimentações similares a ginastas e pessoas que praticam *parkour*⁴⁶; atividades cujos praticantes geralmente utilizam roupas específicas para a atividade ou vestimentas confortáveis, e calçados que possibilitem estabilidade, uma vez que precisam absorver os impactos dos saltos. A praticidade do visual dos anos 2010, deveria condizer com os modos de existir de uma vigilante urbana.

Apesar da matriz *catsuit* possibilitar uma melhor funcionalidade do corpo, a hiperssexualização que o acompanhou despertaram diversas problemáticas acerca do modo como mulheres são representadas no universo dos super-heróis. Estas problemáticas serão discutidas nos subcapítulos a seguir.

2.3.1 O retorno da Mulher-Gato

Após quase uma década de censura em 1950, o retorno da Mulher-Gato em 1966 na revista *Superman's Girlfriend Lois Lane* #70 (escrita por Leo Dorfman e desenhada por Kurt Schaffenberger), trouxe novas configurações na silhueta da personagem devido à forte influência da série de televisão *Batman* (1966), citada na primeira parte deste capítulo, e da atriz Julie Newmar (Figura 58).

⁴⁶ *Parkour* é uma atividade recreativa e esportiva, praticada em áreas urbanas ou rurais, que consiste em deslocar-se o mais rápida e eficientemente de um ponto a outro usando habilidades atléticas para superar os obstáculos (PRIBERAM, 2016).

Figura 58 - A primeira Mulher-Gato da série de televisão do *Batman* (1966)



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/417920040392003207/>

Na segunda metade da década de 1960, como explicado no primeiro capítulo, os valores de mulher dona do lar da década de 1950 haviam sofrido uma transformação que apresentava novas possibilidades de carreiras no mercado de trabalho; todavia, ainda exigindo que a mulher mantivesse, como segunda jornada de trabalho, os valores de mãe e esposa. É inserida nesse contexto social que a Mulher-Gato retorna aos quadrinhos na revista da namorada do Super-Homem, *Lois Lane*, e apesar de manter as ações referentes ao seu papel temático de vilã, a trama possuía muitas referências aos relacionamentos afetivos das duas personagens com personagens masculinos de suas respectivas revistas.

Na edição *Superman's Girlfriend Lois Lane* #70 (1966), o novo traje (Figura 59) substituiu o vestido por um *catsuit* com decote em V e a cor roxa do traje de 1947 foi mantida. A máscara, luvas com garras e *ankle boots* com gola combinando com o roxo do traje, além da capa e cinto verde continuam iguais aos do final da década de 1940. O cabelo continua preto, no entanto, seu comprimento aumentou. Apesar da pausa que Mulher-Gato teve nos quadrinhos, as similaridades deste uniforme com os anteriores mostram que ela está cada vez mais consolidada, e mesmo após a suspensão, sua identidade permanece.

Figura 59 - *Superman's Girlfriend Lois Lane* #70

Fonte: <http://comicvine.gamespot.com/superman-s-girl-friend-lois-lane-70-the-catwoman-s/4000-349909/>

Com o *catsuit*, a movimentação da vilã deixou de direcionar o olhar do leitor para suas pernas expostas, contudo, por ser um traje justo, ele permitiu que as formas da Mulher-Gato ficassem mais evidentes. Em razão disso, o ato de correr, e assim revelar as pernas, foi substituído por ações que demonstram maior flexibilidade, agilidade e mobilidade, assemelhando a personagem a figura do gato, além de colocá-la em diversas posições que destacam seu físico (conforme pode ser visto nos quadros destacados em vermelho na Figura 60). A personagem é mostrada contracenando com diversos felinos nesta narrativa (Figura 60), e forma como ela os trata e é respeitada pelos animais como uma deles, o que reitera a ideia de que ela é um híbrido de humano com felino.

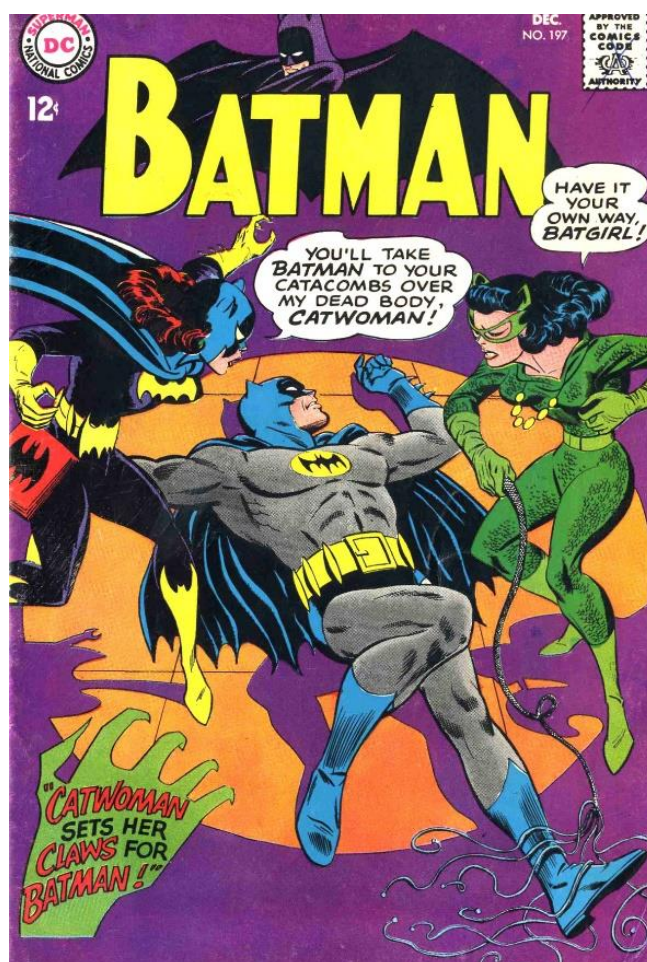
Figura 60 - Modos de presença da Mulher-Gato em 1966



Fonte: <http://readcomiconline.to/Comic/Superman-s-Girl-Friend-Lois-Lane/Issue-70?id=46367>

Em 1967, na *Batman* #197 (escrita por Gardner Fox e desenhada por Frank Springer), toda a composição do figurino da Mulher-Gato é reconfigurada (Figura 61) para se assemelhar mais ainda com o uniforme da série de TV do Batman de 1966. O *catsuit* texturizado com gola escafandro⁴⁷ na cor verde, um colar com círculos amarelos e as luvas com garras são algumas das inspirações diretas do uniforme da personagem na série. A máscara deixa de cobrir a maior parte da cabeça, passando a encobrir somente ao redor dos olhos, além disso, orelhas de gato foram acrescentadas no topo da cabeça da vilã. A nova bota tem salto e cano alto, atingindo até metade da perna. As cores da orelha, máscara, luvas, cinto e botas são verde limão. O cabelo volta a ser similar ao da atriz Hedy Lamarr por ser preto, liso, com franja e pontas onduladas.

⁴⁷ Tipo de gola em formato anelar fechado, que circula o pescoço, ficando levemente levantada. (GLOSSÁRIO, 2016)

Figura 61 - Corpo vestido da Mulher-Gato na *Batman* #197

Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

A mobilidade garantida pelo *catsuit*, proporciona novas perspectivas de visão do corpo da vilã, dentre essas maiores cenas de luta protagonizadas por ela e quadros que enfatizam as costas e glúteos da Mulher-Gato. Apesar de mais ativa em combate nas revistas dos anos 60, progressivamente os modos de agir da personagem tornam-se mais sexualizados, com mais aparições dela de costas, e marcação dos seios e glúteos.

A narrativa desta revista (*Batman* #197) consiste em uma disputa entre as personagens Mulher-Gato e *Batgirl* em relação a quem seria a melhor parceira para o *Batman*. Enquanto a Mulher-Gato procura na narrativa se afirmar mais competente como lutadora que a heroína *Batgirl*, para então executar a performance de conquistar sexualmente *Batman*, a *Batgirl* revela não possuir interesse romântico no herói, e afirma querer ser somente aliada de *Batman* no combate ao crime. Apesar de demonstrar competência para executar a performance do combate de maneira autossuficiente (Figura 62), a Mulher-Gato utiliza de suas habilidades somente para sancionar negativamente sua performance diante *Batman*

Figura 62 - Quadros da narrativa da *Batman* #197

Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

O narrador da revista também incita a rivalidade entre as duas personagens, e cria um ambiente de triângulo amoroso na trama (Figura 63) ao dizer: “Quando Mulher-Gato e Batgirl se encontram, o temperamento feminino está prestes a se exaltar! Que efeito isso terá no Batman?”⁴⁸ (tradução nossa). Durante a trama, a Mulher-Gato finge ter se reabilitado e estar combatendo o crime para seduzir o herói, e até é colocado em uma de suas falas que ela largou a vida de crime pois prefere ficar com o seu amor (Figura 64). No entanto, apesar de ter intenções românticas com o *Batman*, é demonstrado que ela estava fingindo e ainda exercendo suas performances criminosas

⁴⁸ Citação original: “When Catwoman and Batgirl meet – female tempers are bound to flare! What effect will this have on Batman?”

Figura 63 - Narrador incitando a rivalidade feminina em prol da disputa pelo amor do herói



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Figura 64 - Fala da Mulher-Gato na *Batman* #197



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

A partir desta edição, começam as falsas reabilitações da Mulher-Gato, geralmente motivadas pela paixão que ela possui assumidamente pelo *Batman*. Sendo assim, é iniciada uma fase na narrativa da personagem onde, como escrito por Madrid (2009) na primeira parte deste capítulo, a Mulher-Gato persiste em cada edição tentando se tornar a Sra. *Batman*. Falas da

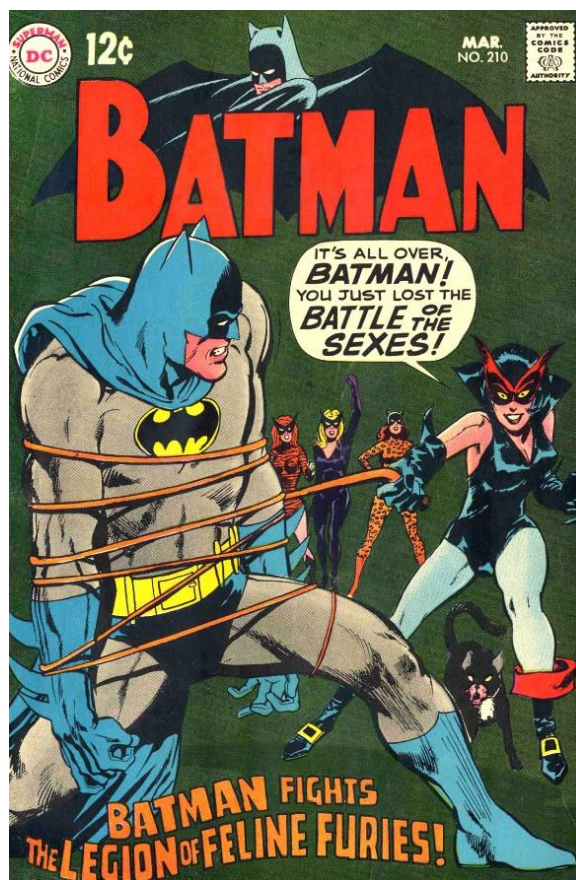
personagem como (Figura 60): “Oooh! Este homem faz eu sentir tanta raiva que tenho vontade de voltar a vida de crimes! Mas eu vou dar a ele mais uma chance! Já que eu sou uma mulher apaixonada... prefiro estar com o homem que eu amo!”⁴⁹ (tradução nossa), mostram que a paixão da vilã é suficiente para fazê-la desistir da vida de crimes, ou seja, de sua vida profissional, um comportamento que se adequa ao desejado nos anos 60, de uma mulher que pode ter uma carreira, mas a vida amorosa e familiar sempre será mais relevante.

A carreira de crimes da Mulher-Gato é retomada quando o figurino da vilã é modificado novamente (Figura 65) na *Batman #210* em 1969 (escrita por Frank Robbins e desenhada por Irv Novick). Apesar de continuar a marcar as formas da personagem, o *catsuit* é substituído por um *collant*⁵⁰ preto, de gola alta triangular e decote em V, sem manga, aberto nas costas e com rabo. A nova luva preenche a maior parte do braço, e assim como o *collant*, figurativiza ser feito de couro. A máscara é vermelha e se estende para fora do rosto; ela deixa os olhos em tons amarelos para representar o fator de visão noturna que esta nova versão do acessório possui. A partir deste acessório é reiterado o desejo que a personagem tem em consolidar todas as características felinas que forem possíveis, nesse caso a visão noturna apurada. As pernas são cobertas por meia calça azul claro e as botas são de couro preto com cano médio, salto alto, golas vermelhas e uma fivela quadrada amarela. O cabelo é preto com o corte *a lá garçonne*⁵¹.

⁴⁹ Citação original: “Oooh! That man makes me feel so mad – I feel like going back to cat-crimes again! But I’ll give him one more chance! Since I’m a woman in love...I’d rather be with the man I love!”

⁵⁰ “Peça elástica, bastante justa e decotada, cuja característica principal é estar colada ao corpo. Refere-se também à meia-calça ou blusa conjugada com calça.” (CATELLANI, 2003)

⁵¹ “À la garçonne”, que significa “à maneira de um menino”, é uma expressão utilizada na linguagem de moda quando algum item feminino carrega referências masculinas. A expressão deriva do corte de cabelo que foi sucesso na década de 1920, e que tinha a atriz Louise Brooks como referência do estilo. O corte tinha como características a nuca batida, fios retos nas laterais, usado com ou sem franja. (GLOSSÁRIO, 2016)

Figura 65 - *Batman* #210

Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

A flexibilidade e mobilidade felina é demonstrada em diversos quadros da narrativa, fazendo a vilã performativizar cenas de acrobáticas de combate (Figura 66). Os movimentos felinos, o acréscimo da máscara com visão noturna, a capa da revista com o gato nos mesmos tons do *collant* da vilã e em posição de ataque assim como ela, são diversas reiterações que ocorrem na revista que colocam a Mulher-Gato em conjunção com a figura do gato, e reforçam a ideia de que ao contrário dos homens felinos que somente vestem uma roupa de gato, as mulheres felinas incorporam o animal.

Figura 66 - Os movimentos felinos da Mulher-Gato



Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

A sinopse desta revista é a de que a vilã decidiu reunir um grupo de presidiárias para transformá-las nas *Feline Furies*, ladras à sua imagem e semelhança. A partir disso é formado um esquadrão de Mulheres-Gato, as quais se assemelham com o grupo das Coelhinhas da Playboy⁵² (Figura 67) em razão do uniforme constituído de um *collant*, meia-calça e salto.

⁵² As Coelhinhas da Playboy (*Playboy Bunnies*) eram funcionárias no *Playboy Club*, o qual pertencia ao dono da revista masculina *Playboy*, Hugh Hefner.

Figura 67 - Coelhinhas da *Playboy* e Hugh Hefner



Fonte: <http://www.vanityfair.com/culture/photos/2011/05/vintage-playboy-bunnies-slide-show-201105>

As Coelhinhas misturavam a figura da mulher e do coelho, um animal que também pode ser relacionado com sexualidade, assim como o gato. O material do *collant* das *Feline Furies* (Figura 68) também remete ao couro, e assim reforça a imagem de mulher *sexy*, além de em conjunto com o chicote utilizado pela personagem possibilitar relações com o sadomasoquismo⁵³. A postura de sádica da Mulher-Gato é reiterada pela frase presente na capa: “está tudo acabado *Batman!* você acabou de perder a Batalha dos Sexos!”⁵⁴ (tradução nossa) e pela ação de restringir *Batman* em seu chicote.

Na narrativa, a vilã convoca a colaboração entre diversas detentas com o intuito de vingarem-se dos homens que as colocaram atrás das grades. Apesar desta narrativa sugerir uma Mulher-Gato mais empoderada ao mostrar a união feminina e capacidade de se impor sobre a figura masculina, o corpo vestido da personagem reforça a necessidade de manter-se sempre *sexy*, feminina e desejável.

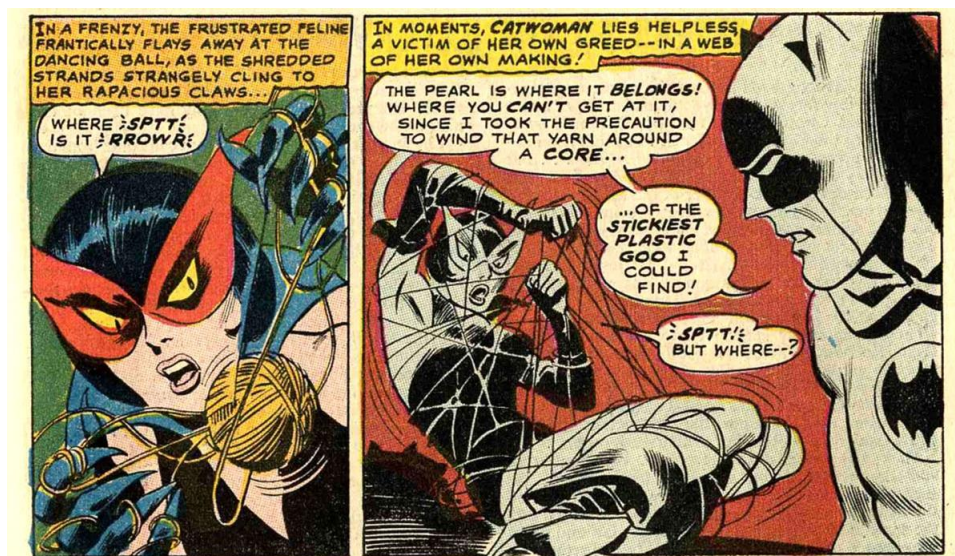
⁵³ Segundo o dicionário Aulete, sadomasoquismo é uma “prática sexual que combina sadismo e masoquismo”. O sadismo pode ser compreendido como uma “prática sexual que consiste em obter prazer com a dor e o sofrimento de outra pessoa” ou um “prazer experimentado com o sofrimento alheio”, enquanto o masoquismo como uma “atitude de quem tem prazer em sofrer ou em ser maltratado” (AULETE, 2016).

⁵⁴ Citação original: “*It’s all over Batman! You just lost the Battle of the Sexes!*”

Figura 68 - Mulher-Gato e as *Feline Furies*

Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

No final da narrativa, a Mulher-Gato em vez de enganar o *Batman* com suas sócias e provar sua esperteza para ele, é enganada pelo herói, que utiliza de um gato e um novelo de lã para distrair a vilã, a qual acaba amarrada entre os fios (Figura 69). Desta forma, se retomarmos as relações com o sadomasoquismo, a vilã é colocada na relação de submissa, negando a apologia à temática do empoderamento feminino que essa narrativa parecia inicialmente apresentar.

Figura 69 - Mulher-Gato derrotada pelo *Batman*

Fonte: <http://getcomics.info/dc/batman-vol-1-1-713-complete/>

Madrid (2009, p. 153) afirma que essa narrativa apontava críticas aos movimentos feministas do período:

No fim, o desejo por joias brilhantes da Mulher-Gato tirou o melhor dela, e seu próprio desejo servil fez com que ela abandonasse a campanha pela emancipação de suas irmãs. Histórias como essa sugeriam que a Libertação Feminina eram uma moda passageira, como um novo comprimento de saia ou penteado.⁵⁵ (MADRID, 2009, p. 153, tradução nossa)

O percurso narrativo da personagem nessa revista (*Batman* #210) indicia a ausência de um discurso, por parte dos autores, que respeitasse ou apoiasse a libertação feminina. A trama carrega elementos do feminismo e da sororidade⁵⁶, ao colocar a iniciativa da Mulher-Gato em formar um grupo só de mulheres, e não recorrer a capangas homens, como nas revistas anteriores; além de mostrar a união de mulheres em prol de um interesse em comum, ao invés de incitar a competição feminina pelo amor masculino, como na *Batman* #197. Porém, por outro lado, o enunciado ao mostrar mulheres como seres que vivem em função dos seus desejos efêmeros e que por mais que tentem superar a esperteza masculina, permanecerão na posição de submissão, se evidencia como um discurso contrário à emancipação feminina.

As cores da maioria dos seus figurinos desta segunda fase mantêm-se nas cores roxa e verde, os quais continuam a possibilitar a camuflagem da personagem pois, os tons escuros dos figurinos permitem que a Mulher-Gato se oculte na noite para realizar seus crimes. No entanto o uso das cores azul claro e vermelha do traje de 1969 quebram a isotopia de discricção da vilã, e colocam a sexualização como objetivo mais relevante do que continuar a consolidar a identidade visual da vilã. O uso de salto alto permanece e máscaras que expõem mais o rosto da personagem são utilizadas, de forma que todos os aspectos da sua feminilidade são marcados.

A segunda fase da Mulher-Gato, como dito na primeira parte deste capítulo, é marcada por narrativas onde a obsessão pelo coração *Batman* somente reforçam o que foi iniciado na fase anterior, onde seu papel temático de amante prevalece sobre o de vilã. Ela é mostrada como uma mulher insegura, carente e desajeitada, que parece não conseguir manter a carreira de criminosa, que parece descompetencializada das modalidades do poder-fazer que necessita para conseguir executar com sucesso a performance criminosa. Assim sendo construída como um sujeito frágil, desprovido das capacidades necessárias para entrar em conjunção com seu

⁵⁵ Citação original: “*In the end, Catwoman’s lust for sparkling jewels get the better of her, and her own slavish desired cause her to abandon her campaign to emancipate her sisters. Stories like this suggested that Women’s Lib was a passing fancy, like a new skirt length or hairstyle.*”

⁵⁶ O dicionário Priberam define sororidade como “relação de união, de afeição ou de amizade entre mulheres, semelhante à que idealmente haveria entre irmãs. União de mulheres com o mesmo fim, geralmente de cariz feminista” (PRIBERAM, 2016).

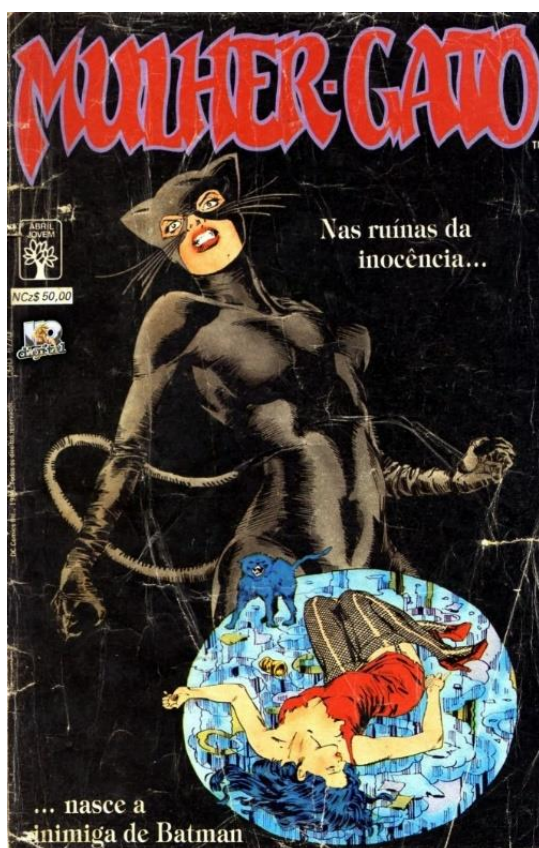
objeto de valor, assumindo aqui que, primariamente, seja o fruto de seus crimes (jóias, dinheiro, obras de arte), e em segundo plano, assumimos, se configura como objeto de valor o amor de *Batman*. Enquanto isso, seu corpo vestido torna-se mais sexualizado na medida em que seu corpo vai ficando mais exposto e os quadros enfatizam mais seus seios e glúteos. Sendo assim, a Mulher-Gato em sua segunda fase representa a visão da mulher que apesar de tentar possuir uma carreira de sucesso e ideais, possui como interesses maiores a caça por um marido e o desejo por jóias.

2.3.2 Mulher-Gato emancipada

Nos anos 1980, com as *graphic novels* e o tom realista que as editoras queriam transmitir nas revistas em quadrinhos, a Mulher-Gato, assim como muitas personagens femininas da época, teve sua narrativa e papel temático modificado, tornando-se uma anti-heroína, que rouba para sobreviver e ajudar aos que precisam.

Com a nova origem da personagem, um novo figurino (Figura 70). O *catsuit* retorna, desta vez cinza, cobrindo o corpo inteiro, deixando somente os olhos e boca a mostra. O figurino de 1987, apresentado na *Batman: Ano Um* (*Batman: Year One*, escrita por Frank Miller e desenhada por David Mazzucchelli) e posteriormente na minissérie Mulher-Gato - Nas Ruínas da Inocência (*Catwoman: Her Sister's Keeper*, escrita por Mindy Newell e desenhada por J.J. Birch em 1989), trazia também a volta das luvas com garras e rabo, que em conjunto com as vibrissas na máscara, figurativizam a personificação em gato da, agora, anti-heroína. Um dos aprimoramentos do figurino, que ratificava a mobilidade do gato no corpo vestido da personagem, é a utilização de botas com salto menor. O cabelo da personagem também mudou, tendo pela primeira vez corte curto, que poderia ser ocultado com facilidade debaixo da máscara, permitindo maior destreza em combate.

Figura 70 - Mulher-Gato - Nas Ruínas da Inocência



Fonte: <http://hq-deheroisdownload.blogspot.com.br/2010/12/batman-mulher-gato-siga-o-dinheiro.html>

As modificações ocorridas nesta nova caracterização da personagem podem ser atribuídas às formas encontradas para operar as reatualizações na representação feminina do final da década de 1980. As atualizações do modo como as mulheres deveriam ser apresentadas nas mídias foram influenciadas pelas ondas feministas. As mulheres pertencentes ao primeiro Movimento Feminista (*Woman's Movement*), que segundo Oliveira (2007), ocorreu a partir de 1848, eram abolicionistas que reivindicavam o direito ao voto, melhorias no mercado de trabalho, escolaridade obrigatória e direito ao divórcio. Apesar de conquistarem algumas de suas reivindicações, o movimento feminista despertou um antifeminismo que atingiu seu auge na década de 1950 nos Estados Unidos. Devido a isso neste período foi “negada a participação da mulher na política, ao mesmo tempo em que aumentaram as pressões moralistas sobre a mulher” (OLIVEIRA, 2007, p. 34). Como uma das consequências, dessas censuras às mulheres, surgem os movimentos da década de 1960 pela liberação sexual e o nascimento de uma segunda onda do feminismo que ficou conhecido como feminismo igualitário ou universalista, pois lutava pela igualdade de direitos e tinham na base do movimento autoras como Betty Friedan, como explica Oliveira (2007):

“A mística feminina, de Friedan, questionava a discriminação sexual e a divisão sexual do trabalho e propunha a abolição da segregação da mulher nas esferas da educação, do trabalho e da política. A pílula anticoncepcional reforçou a revolução sexual feminina” (OLIVEIRA, 2007, p. 35).

No entanto, com o decorrer das décadas, o movimento feminista foi se radicalizando. As feministas da fase radical lutavam pela “abolição das instituições patriarcais, exigindo o fim do determinismo biológico” (OLIVEIRA, 2007, p. 36). Desta forma, a autora escreve que enquanto a década de 1950 possibilitou a consolidação da mística feminina, os anos 1980 procuravam construir uma nova imagem para a mulher, que seria mais ativa, independente e agressiva.

Na medida em que a Mulher-Gato sofreu com os conceitos de feminilidade das décadas de 1960 até 1980, que a colocaram nas revistas em quadrinhos como uma vilã apaixonada pelo herói que tramava planos para conseguir conquistá-lo, perdendo assim sua independência e sendo ainda mais desconstituída de seu papel como destinadora forte da narrativa; ela também foi influenciada pela reatualização do final da década de 1980 e, em razão disso, apresentava esta nova configuração da mulher ativa, independente e agressiva, marcada pelo novo figurino, corte de cabelo e atitudes na narrativa, como por exemplo, em vez de competir com mulheres, a personagem as ajuda e protege.

Nestas narrativas a personagem expressa sua personalidade dúbia, ao ser colocada como uma ladra e ao mesmo tempo anti-heroína, e a partir disso ela começa a operar no regime do ajustamento. Este faz parte dos quatro regimes de interação desenvolvidos por Landowski (2005), os quais correspondem a modos de agir do sujeito no mundo, sendo eles a programação e o acidente (modos de existência, do “fazer ser”), e a manipulação e o ajustamento (modos de ação, do “fazer fazer”). De acordo com Fachine e Neto (2010), o regime do ajustamento é influenciado pelo contato, pois busca-se um fazer junto na medida em que sentem junto, desta forma a interação é baseada em um *fazer sentir* gerado pelo contágio entre sujeitos. Este contágio pode ser tanto uma “relação prenante de natureza físico-somática ou sensorial” como também pensado “em certas práticas sociais, como a constituição de vínculos decorrente de um convívio por meio do qual os sujeitos se (re)constroem” (FECHINE; NETO, 2010, p. 8).

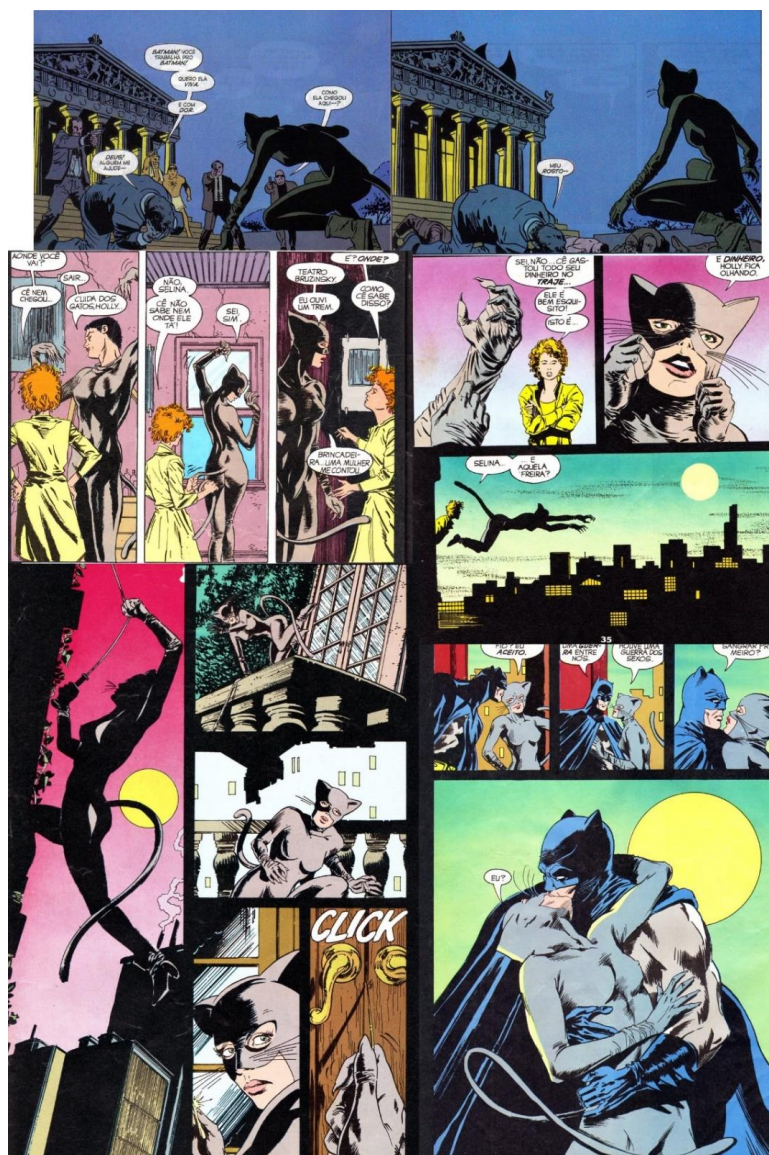
Nas interações por ajustamento, o actante com o qual se vai interagir não tem um comportamento previsível. Seu comportamento é dotado de uma dinâmica

própria e, por não ser redutível a condições preestabelecidas, não se pode circunscrevê-lo a um papel temático. Suas posições são flexíveis e plurais, suas identidades meramente prováveis. É na própria interação entre os interactantes – alçados agora à condição de parceiros – que os comportamentos, papéis, posições emergem pouco a pouco. Um não planeja o que vai resultar da sua interação com o outro, pois, nela, cada um dos interactantes descobre uma forma de realização mútua (FECHINE; NETO, 2010, p. 8).

Desta forma, a nova dinâmica estabelecida nas interações da Mulher-Gato com os demais personagens da narrativa a colocam em uma posição que não pode mais ser definida como uma vilã ou uma heroína mas, sim, de um híbrido de ambos pois seu comportamento é dotado de uma dinâmica própria e, sendo assim, não pode mais ser circunscrito em um papel temático. Desse modo, as diversas situações colocadas durante as narrativas permitem que ela opere no registro configurado como anti-herói, pois mescla atitudes pertencentes a uma heroína e uma vilã. A partir da maneira de existência que a personagem desenvolve, pode ser possível reconhecer motivos e comportamentos nossos.

O corpo da Mulher-Gato, a partir de agora, constantemente mimetiza os movimentos dos felinos, seus trejeitos são sinuosos e escorregadios, sempre prontos a se desvencilhar das situações (Figura 71). Assim, a figuratividade da personagem passa a representar o simulacro de um ser híbrido que compreende características tanto do gato quanto da mulher no mesmo sujeito do fazer.

Figura 71 - Corpo vestido da Mulher-Gato em 1987 e 1989



Fonte: <http://hq-deheroisdownload.blogspot.com.br/2010/12/batman-mulher-gato-siga-o-dinheiro.html>

Em 1993, a primeira revista em quadrinhos protagonizada pela Mulher-Gato, escrita por Jo Duffy e desenhada por Jim Balent, apresentava um novo figurino (Figura 72). Influenciado pelo figurino da personagem no filme de *Batman: o Retorno* (*Batman Returns*, de Tim Burton em 1992), o *catsuit* é retomado, só que com o cromatismo modificado para o roxo, cor que já era característica da personagem, como pôde ser visto na análise dos figurinos anteriores. As luvas com garras e botas cano alto eram em preto, similar ao *catsuit* de borracha do filme. Todos os componentes do novo uniforme, marcavam a anatomia da anti-heroína, como se fossem uma pintura sobre ela. A bota não possui salto, fazendo com que pareça que a personagem está descalça, se não fosse pela cor e materialidade que o desenho figurativiza. O cabelo da

personagem permanece preto, porém volta a ser comprido e com ondulações volumosas, que se assemelhavam aos estilos de cabelos utilizados pelas celebridades da época e doava a Mulher-Gato um tom mais selvagem, ao mesmo tempo que reforçava sua feminilidade.

Figura 72 - *Catwoman* (Vol. 2) #1



Fonte: <http://getcomics.info/dc/catwoman-vol-1-4-extras/>

A movimentação da personagem enfatiza suas formas através de poses que assemelham a flexibilidade do gato, ao passo que também intensificam a carga erótica da personagem. Desde os anos 1980 as personagens femininas eram desenvolvidas a partir do modelo *bad girl art*, o qual construía mulheres com proporções de músculos, glúteos, seios e pernas anatomicamente exagerados. Sendo assim, as proporções de busto da Mulher-Gato foram aumentadas, e com o uso de luz e sombra em conjunto com as posições em que ela aparecem, ratificam a intencionalidade dos enunciadorees em exprimir o potencial sexual da anti-heroína.

Apesar da similaridade entre os *catsuits*, enquanto o de 1987, apesar de sensual, concedia uma conotação empoderadora a personagem, na versão de 1993 o corpo vestido proporciona um foco maior na hiperssexualização do que no poder a personagem (Figura 73).

Figura 73 - Corpo vestido da Mulher-Gato em 1993



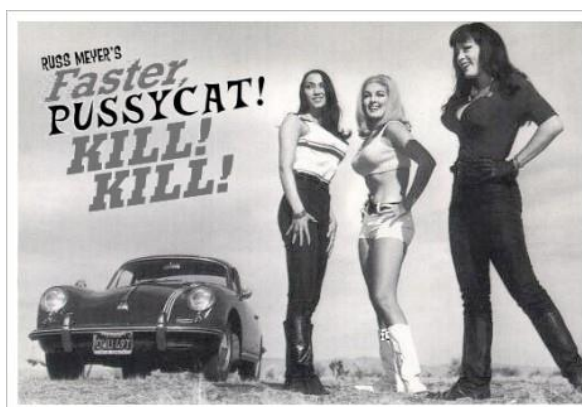
Fonte: <http://getcomics.info/dc/catwoman-vol-1-4-extras/>

O figurino de 1999, na edição #68 da Mulher-Gato (escrita por Devin Grayson e desenhada por Jim Balent), é uma repetição do figurino de 1987, só que na cor característica da personagem nos quadrinhos, o roxo (Figura 74). O *catsuit* de lycra cobrindo o corpo inteiro, inclusive os cabelos, com rabo, vibrissas na máscara e luvas. As botas permanecem iguais ao uniforme anterior, portanto sem salto, cano alto e de látex. As proporções da anti-heroína são ainda mais distorcidas, fazendo-a ter busto e glúteos bastante enfatizados.

Figura 74 - *Catwoman* (Vol. 2) #68

Fonte: <http://getcomics.info/dc/catwoman-vol-1-4-extras/>

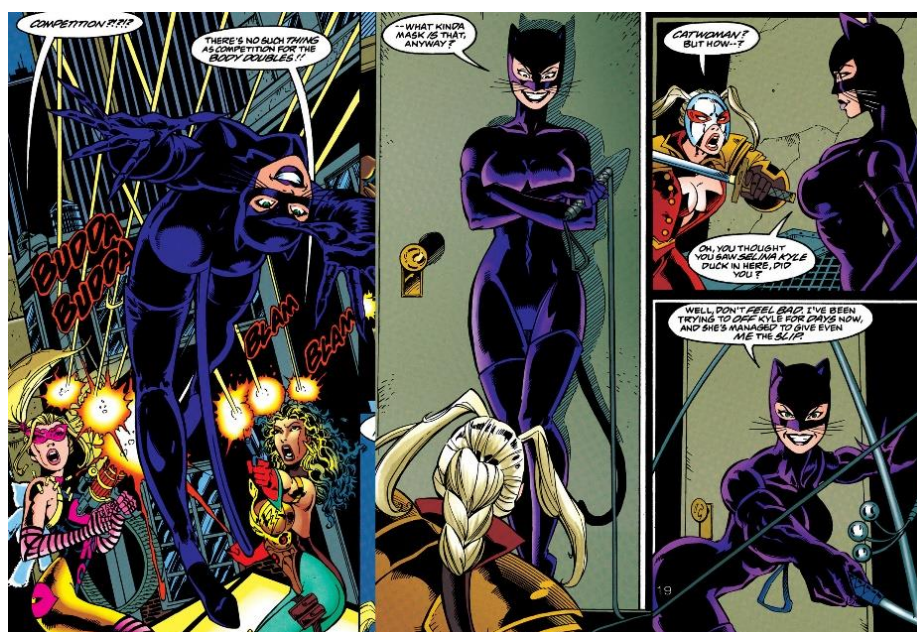
A máscara que evidencia olhos e boca, aumentam a expressividade da personagem, no entanto, são utilizadas para adicionar apelo sexual a ela, deixando-a parecida com mulheres que passaram por muitos procedimentos cirúrgicos com o intuito de atender à um padrão excessivamente exigente de beleza reforçado socialmente nos veículos midiáticos. O apelo ao público masculino nas revistas protagonizadas pela Mulher-Gato é reforçado pelos dizeres da capa, “*Faster, Pussycat! Die! Die!*”, que fazer referência ao filme *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* (1965) de Russ Meyer (Figura 75).

Figura 75 - Filme *Faster Pussycat! Kill! Kill!*

Fonte: <http://musicaecinema.com/faster-pussycat-kill-kill/>

O filme conta a história de três *strippers* que dirigem pelo deserto da Califórnia sequestrando e matando pessoas, até chegar à casa de um senhor deficiente e seus dois filhos pretendendo descobrir onde ele esconde uma fortuna. Sendo assim, *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* possui muitas cenas apelativas de violência e de nudez, típicas do gênero de *exploitation*⁵⁷. Enquanto isso, na narrativa da Mulher-Gato #68 (Figura 76), uma recompensa é colocada pela morte da Mulher-Gato e três mulheres a caçam para obter o prêmio. Em ambas as narrativas, a violência e representação de mulheres hiperssexualizadas são utilizadas para atingir o público masculino, demonstrando que mesmo após os movimentos feministas e as modificações feitas na figuratividade da Mulher-Gato influenciadas por estes movimentos, ela ainda é objetificada e relacionada com produtos midiáticos que intensificam essa objetificação do corpo da mulher. Essa ausência de adaptações da personagem aos padrões de gênero mais igualitários, que se apresentavam na sociedade, também aponta uma não-intencionalidade por parte dos editores de ampliar o público-alvo da revista tornando a personagem interessante, também, para o público feminino.

Figura 76 - Corpo vestido da Mulher-Gato em 1999



Fonte: <http://getcomics.info/dc/catwoman-vol-1-4-extras/>

⁵⁷ “A melhor tradução em português para o termo seria cinema apelativo. Popular entre os anos 60 e 70, o cinema de *exploitation* é considerado um gênero que apresenta temas sensacionalistas, violência extrema e exagero nos efeitos especiais como forma de suprir o baixo orçamento e a falta de estrelas nos elencos. Entre outras características destes filmes, podem ser citadas: explosões, coisas bizarras, excesso de sangue, nudez feminina, abuso de drogas e sexo”. (FELIPE ARAÚJO, 2016)

Em 2000, ainda durante o Vol. 2 #86 da revista da Mulher-Gato (escrita por Bronwyn Carlton e desenhada por Staz Johnson), o corpo vestido da personagem é modificado novamente (Figura 77). O *catsuit* é substituído por um conjunto de corselete, calça e jaqueta de couro. O corselete é na cor roxa, sem alça e deixa a barriga visível. Apesar do novo modelo de figurino, a cor característica da personalidade ainda é mantida. A calça, jaqueta e bota sem salto são em preto. As luvas com garras agora são curtas, na altura do pulso. A máscara somente sobre os olhos, como no uniforme de 1967. O cabelo é, desta vez, curto, no estilo *chanel* com franja. O corpo da personagem é menos distorcido que nas versões anteriores dos anos 1990, no entanto, a ênfase no busto ainda é utilizada.

Figura 77 - *Catwoman* (Vol. 2) #86



Fonte: <http://getcomics.info/dc/catwoman-vol-1-4-extras/>

Em 2002, na *Catwoman* #1 Vol. 3 (escrita por Ed Brubaker e desenhada por Darwyn Cooke), o uniforme da personagem é redesenhado com o intuito de ser mais prático e viável as necessidades da Mulher-Gato (Figura 78). Para isso, ocorre a volta do *catsuit* preto de couro, com zíper na frente, com o fecho tendo uma argola de metal, e abertura até a cintura. O figurino também é composto por um cinto com fivela de metal retangular, luva com garras e coturnos

de salto básico com golas. A máscara é de couro, reforçada com kevlar⁵⁸, cobre a cabeça inteira e possui óculos de visão noturna com a borda metalizada e visor vermelho. Os olhos são visíveis através dos óculos, porém só a boca e nariz estão expostos. O cabelo da anti-heroína volta a ser curto, no estilo *pixie*⁵⁹.

Figura 78 - *Catwoman* (Vol. 3) #1



Fonte: <http://getcomics.info/dc/catwoman-vol-1-4-extras/>

Nas primeiras ilustrações do novo figurino, que se mantinha até a finalização desse trabalho, o corpo vestido da Mulher-Gato exprimia a mobilidade e flexibilidade do gato, sem hiperssexualizá-la, contudo, mantendo a sensualidade recorrente da personagem. Deste modo, o corpo vestido de 2002 destacou as particularidades subjetivas da personagem ao unir corpo e vestir proporcionando. No entanto, apesar de no desenho inicial suas proporções estarem harmônicas, ao longo das diversas representações que este uniforme teve, dependendo do ilustrador, as proporções anatômicas da Mulher-Gato ficavam mais deformadas e evidentes de forma a hiperssexualizá-la com intuito de proporcionar prazer visual, e acabava por tirar o foco dos diversos aspectos mais complexos da construção da personagem, direcionando o olhar e a

⁵⁸ Kevlar é uma marca registrada da empresa DuPont para um “material muito resistente que não danifica em altas temperaturas. Capacetes e coletes a prova de bala são geralmente feitos de kevlar.” (CAMBRIDGE, 2006)

⁵⁹ Estilo de corte de cabelo curto.

atenção do leitor para somente seus atributos físicos (Figura 79). Estes corpos assemelham-se com a intenção dos corpos da década de 1990, assim, por meio da utilização do recurso de hiperssexualização o plano subjetivo da personagem é novamente colocado a margem pelo plano estético que visa objetificar a personagem.

Figura 79 - Comparação entre duas versões do corpo vestido atual, uma em 2002 e outra em 2009



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁶⁰

Na terceira fase da Mulher-Gato, seu corpo vestido recebe influências do realismo dos anos 1980 e das belas celebridades que se assemelham a estrelas pornô dos anos 1990. Nos anos 2000, foi feita a tentativa de desenvolver para a personagem uma fisionomia intelectual, conceito de Eco (2011) definido no primeiro capítulo, já que a partir do momento que ela seria bem realizada, se tornaria possível um maior grau de identificação com a anti-heroína, o qual permitiria compartilhar com ela níveis e experiência. Sendo assim, ela ganha a independência e domínio sobre sua sexualidade que lhe foram censurados na década de 1940 deslocando-a da

⁶⁰ Fontes utilizadas para composição da imagem:
<http://getcomics.info/dc/catwoman-vol-1-4-extras/>
<http://getcomics.info/dc/gotham-city-sirens-1-26/>

posição de objeto sexual para a de um sujeito sexual ao lhe conferir um corpo vestido que a empodera e supre suas necessidades de combate e movimentação. Entretanto, para este empoderamento se realizar deve ocorrer uma representação de corpo harmônica, e não hiperssexualizada como ainda é costume acontecer nas revistas de super-heróis.

As cores do figurino da Mulher-Gato se consolidaram em variações de roxo, cinza e preto, trazendo efeitos de sentido à sua figuratividade que carregam uma energia mais pesada e agressiva, uma vez que essas cores são ligadas à temas como morte e luto, tornando, assim, a personagem mais ameaçadora. O cabelo da personagem é comprido nas décadas de 1960 até o final de 1990, porém pontualmente em 1987 e 1989 e ao ingressar nos anos 2000 ele torna-se curto e prático. Os saltos ainda são utilizados com frequência, mas o uso de coturnos⁶¹ é presente também, o qual traz veracidade ao figurino da personagem, pois por se tratar de um calçado confeccionado para resistir a impactos e superfícies agressivas, se configura uma peça imprescindível para uma anti-heroína que luta e que mimetiza movimentos felinos nas ruas e prédios de uma metrópole contemporânea. A máscara cobre a maior parte do seu rosto, mas os olhos e, principalmente, a boca com batom escuro são uma característica que se reitera constantemente. As materialidades socialmente construídas do feminino são marcadas nessas novas versões pelo uso expressivo da maquiagem, da movimentação sensual e das formas do corpo enfatizadas.

2.4 PROBLEMÁTICAS DO CORPO VESTIDO DA MULHER-GATO

A Mulher-Gato foi redesenhada diversas vezes ao longo de seus mais de 70 anos de existência, e em cada figurino designado a ela, o papel temático de sua personagem na narrativa do *Batman* e em sua própria narrativa ia se desenvolvendo. Apesar de ter sido inicialmente representada como uma ladra com a possibilidade de correção, e em razão disso ter passado por diversas tentativas de ser reabilitada, no final dos anos 1980 foi que a personalidade de anti-heroína foi aprofundada e conseqüentemente o teor político de suas narrativas.

No início de suas representações, a sensualidade, esperteza, ganância e elegância eram seus atributos principais. Com suas transições plásticas ao longo dos anos, que modificaram seu corpo vestido, até ele atingir um estilo que pode ser considerado mais viável em relação ao papel temático de um super-herói; sua vivência como anti-heroína e suas atitudes que transitam

⁶¹ Coturno são um tipo de bota fechada que cobre parte da perna e possui geralmente fechamento por atacador e sola tratorada. Popularmente conhecida por serem as botas usadas por policiais, soldados e bombeiros, hoje é elemento de estilo e é visto compondo até mesmo looks mais delicados (SABINO, 2007).

entre o bem e o mal, que a aproximam dos conflitos e dilemas que uma pessoa real pode possuir; e sua preocupação com causas sociais, representadas pela seu fazer em prol dos marginalizados, a configuram como um sujeito de ação que não pode ser enquadrado nem como vilã tampouco como heroína, mas que opera no registro daquilo que configuramos como anti-herói, o sujeito do fazer que mescla o fazer o bem e o fazer o mal, no que concerne a seguir ou deixar de seguir a lei e em ajudar ou não os oprimidos socialmente. Esta configuração acrescentou à personagem profundidade e conseqüentemente criou uma Mulher-Gato que agrada não somente os leitores do gênero masculino, ao qual a revista tem sido orientada desde seus primórdios mas, também, afirma uma personagem com um papel temático com o qual leitoras do gênero feminino também poderiam se identificar.

No entanto, como pudemos observar nas análises, o empoderamento feminino e libertação sexual das décadas de 1960 e 1970, em vez de ajudarem a desenvolver uma personagem feminina protagonista de sua própria narrativa e dona de seu corpo e sexualidade, usaram o apelo sexual para novamente negligenciar os demais valores da personagem, reforçando, assim, nossa hipótese de que os editores, assim como muitos homens do período, demoraram a aceitar que o empoderamento feminino era uma realidade que iria se concretizar, e identificar que poderiam ter colaborado com essa mudança ao modificar o discurso de suas revistas. Caso os autores tivessem colaborado com o movimento feminista ao operar uma transformação discursiva não somente na figuratividade das ilustrações mas, também, nos diálogos das narrativas, teriam auxiliado não somente os jovens homens leitores da revista a vivenciar essa realidade com mais clareza mas, também, alçar um novo público para as revistas, o feminino.

Apesar da sensualidade ser uma característica importante na anti-heroína, as recorrências como aparecer com o zíper do *catsuit* aberto, posições que destaquem nos seus atributos físicos, movimentações de combate que parecem ter como referência modelos da *Playboy*, entre outras situações em que a Mulher-Gato é ilustrada indicam a hiperssexualização da personagem como uma forma de apelo sexual para manter a revista centrada no público masculino. Os movimentos da personagem, uma anti-heroína que salta e faz acrobacias, deveriam estar mais alinhados aos gestos típicos de lutadores, e não às poses sensuais das modelos eróticas. Ao passo que, a sensualidade da personagem deveria ser utilizada como fonte de poder para enganar seus oponentes, e não para prazer visual do leitor. Dentro de uma realidade em que a mulher em sociedade busca sua liberdade sexual, a Mulher-Gato poderia ser uma referência disso; tendo em vista que seus relacionamentos deveriam ocorrer nas histórias com quem narrativamente fizesse sentido ela se relacionar, e não para torna-la par romântico de

personagens somente com o intuito de proporcionar o male gaze. Além disso, colocá-la como ponto fraco do *Batman*, e conseqüentemente um alvo para inimigos do herói reforçam o papel feminino não como personagens independentes mas, sim, como interesses românticos, as destituindo da possibilidade de se tornarem destinadoras fortes para não afetarem a narrativa do herói ou vilão homem.

Apesar das narrativas tentarem ser mais realistas com as mudanças sociais que ocorriam, especialmente, ao final dos anos 1980, a hiperssexualização e a violência sofrida pela Mulher-Gato foram aumentando. Seu corpo vestido podia melhorar sua flexibilidade, porém na mesma medida marcava mais suas formas. Nos traços de alguns artistas, o *catsuit* parece uma segunda pele, como se ela não estivesse vestindo nada a não ser uma pintura corporal. Desta forma, ao passo que permite o movimento da anti-heroína, ele a deixa mais sexualizada e foca o olhar do leitor nos atributos físicos exagerados, que são reforçados por posições incoerentes, somente para instigar o apelo sexual da personagem.

Considerando, então, as análises previamente desenvolvidas, colocamos no quadro abaixo os valores expressos nos corpos vestidos pertencentes à matriz vestido e à matriz *catsuit*:

Tabela 1 - Corpos vestidos e matrizes

Matriz Vestido	Matriz Catsuit
Clássico	Contemporâneo
Elegância	Praticidade
Rigidez	Flexibilidade
Apelo ao sensual	Apelo ao sexual

Fonte: Pesquisadora (2016)

A constante da máscara, que por vezes esconde completamente o rosto da personagem, mas que na maioria das vezes expõe seus olhos e boca sempre com batons escuros, contribuem para a expressividade e conseqüentemente para a empatia dos leitores com a personagem. No entanto, estas marcas também podem ser utilizadas para reduzir a personagem a objeto de prazer visual, como na década de 1990, onde suas expressões a assemelhavam a de uma atriz de filmes pornográficos. O cinto, presente na maioria dos figurinos, marca a divisão entre parte superior e inferior do corpo, marcados pelo busto e pernas, respectivamente. As formas triangulares que podem ser encontradas nesses dois espaços direcionam o olhar para os atributos físicos da anti-heroína e marcam sua feminilidade (Figura 80).

Figura 80 - Formas que compõem o corpo vestido da Mulher-Gato



Fonte: Pesquisadora (2016)

Na matriz vestido, a elegância da personagem é marcada pelo estilo de cabelo, modelagem dos vestidos, do uso de salto alto e postura durante a narrativa. A rigidez nos movimentos é figurativizada pelas suas ações, que são limitadas pelo ato de correr ou arranhar para se defender. Os decotes discretos e o revelar das pernas através do tecido fluido ou das fendas, reforçam o apelo a sensualidade da vilã, sem no entanto expô-la completamente.

Enquanto isso, na matriz *catsuit*, a praticidade é marcada pelo estilo de cabelo, geralmente curto, e por progressivamente diminuir o tamanho do salto. O fato do catsuit ser muito justo no corpo facilita seus movimentos permitindo que ela faça acrobacias e execute cenas de combate mais complexas. No entanto, ele apela ao sexual ao marcar todas as partes do corpo da personagem, expondo-a exageradamente.

Desta forma, tanto a matriz vestido, quanto a matriz *catsuit*, sufocam a personalidade e empoderamento que a Mulher-Gato poderia ter, em razão de seus desenvolvedores a hiperssexualizarem constantemente, tratando-a como prazer visual e objeto sexual para o público masculino, ao invés de um sujeito sexual detentora e agente de seu próprio prazer e protagonista de sua narrativa. O *redesign* feito para a heroína *Batgirl*, além do novo tipo de narrativa desenvolvido para a revista dela, mostram formas de criar personagens interessantes e cativantes, sem usar o recurso da sexualização. No entanto, heroínas desenvolvidas como A

Batgirl são raras, já que os modos de vestir das personagens femininas possuem intuítos diferentes do que os modos de vestir dos personagens masculinos nos quadrinhos de super-heróis. Essa diferente concepção para o desenvolvimento destes personagens será melhor desenvolvida no subcapítulo seguinte.

2.5 TIPOLOGIA DOS MODOS DE VESTIR E SEUS REGIMES DE VISIBILIDADE

A partir dos modos como o corpo vestido da Mulher-Gato é presentificado nas histórias em quadrinhos pode ser visualizada uma tipologia dos modos de vestir em relação aos modos de presença da personagem no mundo dos super-heróis. Esta tipologia proposta por Oliveira (2005), em conjunto com os estudos sobre regimes de visibilidade de Landowski (1992) estabelecem modos de como o corpo de um sujeito pode construir sua identidade e a intencionalidade que seus modos de vestir exprimem. Silva (2007) explica a relação destas narrativas corporais existentes em um plano de visibilidade:

A *héxis* corporal – “maneira de manter o corpo, de apresentá-lo aos outros, de movê-lo, e ocupar o espaço, [...] que dá ao corpo a sua fisionomia” – cumpre a função de comunicar o modo de presença do sujeito no social. Com efeito, as narrativas corporais, partilhadas em um mesmo tempo e espaço, organizam-se, sobretudo no plano da visibilidade, entendido como uma dimensão do fazer sentido, e a rigor, definidor dos “sujeitos escópicos”, que se colocam em relação, inscritos em regimes de visibilidade, desenvolvidos em torno de uma “sintaxe do ver” (SILVA, 2007, p. 2).

Baseado nisso, podem ser observadas modalidades do “ver” *versus* “ser visto”, onde são encenadas estas corporeidades, pois, de acordo com Silva (2007, p. 5), “os modos de encenação do corpo indicam a presença de diferentes programas narrativos, os quais implicam em maneiras diversas do sujeito se relacionar e perceber o próprio corpo”.

Em relação aos diversos corpos vestidos que a Mulher-Gato possuiu ao longo de seus 70 anos de existência, as influências e transformações que sofreu são provenientes de acontecimentos históricos e principalmente pela moda de cada época. Tendo isso em mente, consideramos o que desenvolve Oliveira (2005):

Os criadores de moda mostram nas suas tendências sazonais que são eles os animadores dessas transformações subjetivas. Eles buscam modos de operá-las na tradição, na cultura, nas imagens em circulação nas demais mídias, marcando sempre a moda como uma possibilidade de fazer ser o que a adere, idealizadamente. No entanto, se o mundo da criação é infinito as ousadias da moda estão nas suas transcrições do já existente e do que sempre existiu: o

corpo. Com o seu compasso e descompasso, nas passarelas da vida, é que o corpo vestido pode encontrar o seu sentido. Esse então é derivado do contato entre duas plásticas que se interagem ininterruptamente: a plástica da moda e a plástica do corpo. Elas se defrontam, se coordenam, se contradizem, se negam e assim produzem a diferença que marca o tipo de roupa e o estilo do criador. Entre os tipos de vestir, há tipos básicos a partir dos quais outros são derivados (OLIVEIRA, 2005, p. 6).

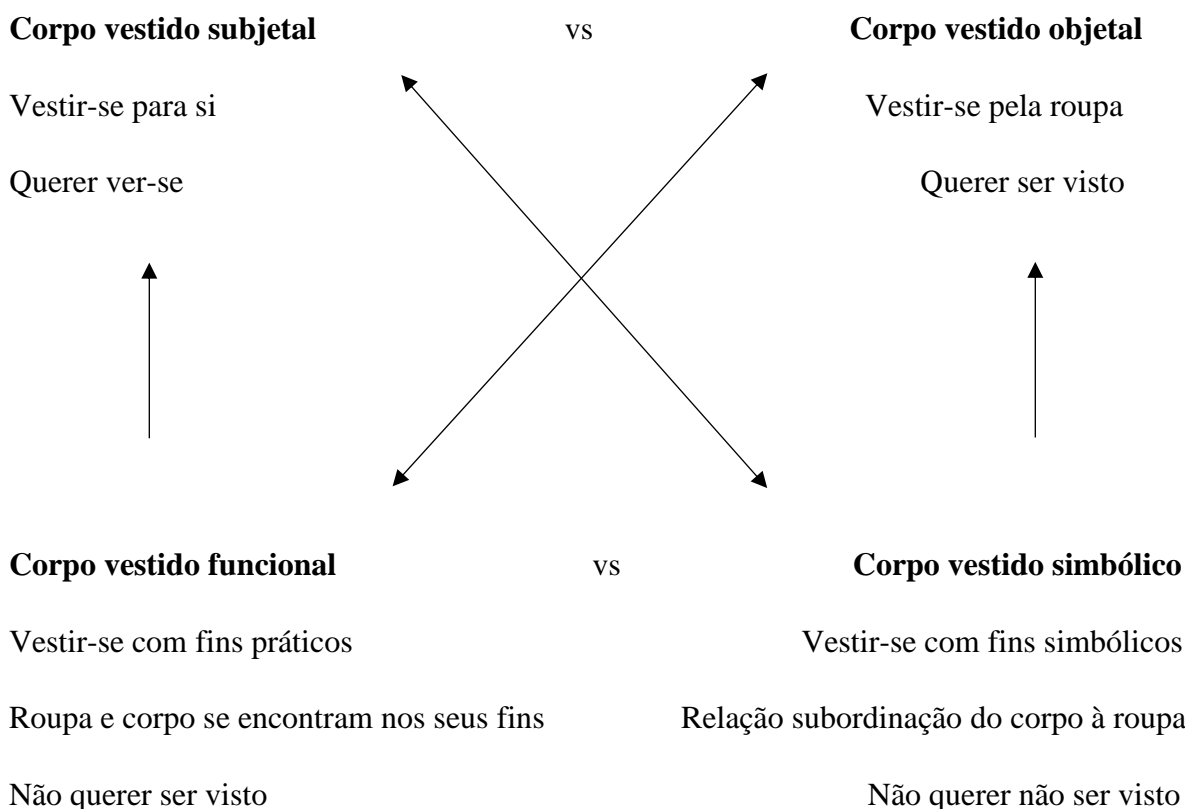
Desta maneira, Oliveira (2005) desenvolveu um diagrama das tipologias dos modos de vestir, onde podem ser encontradas quatro posições, sendo a primeira delas a do corpo subjetal, um corpo que se veste para si. Nele ocorre uma união entre o corpo e a roupa, pois um ajusta-se ao outro. Com isso, é possível uma conjunção e identificação entre o sujeito e seu corpo. Em posição contrária, está o corpo objetal, um corpo que se veste para o outro. Nesta posição o sujeito é escondido, seja pela roupa ou, como dito por Silva (2011), por uma estética corporal que vai substituir a dimensão orgânica do corpo pelo corpo padronizado e idealizado pela sociedade. Assim sendo, tem-se como oposição de base o /ser/ vs /parecer/, no nível fundamental, sendo representada respectivamente pelo corpo subjetal e pelo corpo objetal.

Na posição de subcontrariedade ao corpo objetal encontra-se o corpo funcional, onde um corpo se veste visando seus fins práticos, um propósito, não se importando com a dimensão estética do parecer. Em oposição a este, está o corpo simbólico, um corpo que através da roupa pretende atingir um status social ou maior visibilidade. Este corpo segue tendências impostas em prol de ser socialmente aceito e apreciado.

Em relação aos regimes de visibilidades que estes modos de vestir viabilizam através da encenação do corpo, é possível perceber no corpo objetal um modo de encenação baseado em um encontro consigo mesmo, já que é composto mediante um “sujeito modalizado por um “querer ver-se” no próprio corpo (SILVA, 2011, p. 73). Em contrapartida, o corpo subjetal é fundamentado em um “querer ser visto” pelo outro.

Enquanto isso, nas posições subcontrárias, encontram-se as relações de “não querer ser visto” do corpo funcional, em razão da relação com o corpo ser orientada “por um “fazer” para si” (SILVA, 2011, p. 73), ao contrário do “não querer não ser visto” do corpo simbólico, onde a o intuito é encenar um corpo que será apreciado pelo outro.

A diagramação destas relações ocorre então desta forma:



O corpo vestido da Mulher-Gato é desenvolvido geralmente para ser objetificado pelo público masculino, no entanto, o *catsuit* desenvolvido por Darwyn Cooke em 2002 foi o que mais apresentou alterações que propiciavam utilidade, mobilidade e conforto para a personagem. O modo como o corpo vestido da Mulher-Gato é tematizado pelo ilustrador a colocam em enquadramentos e acrobacias que não sexualizam seu corpo e demonstram o ajustamento e a união entre o corpo e a roupa da personagem, caracterizando-o como um corpo subjetal. Através disso, é composto um sujeito modalizado pelo *querer ver-se*, pois as necessidades narrativas da personagem são respeitadas pelo enunciador.

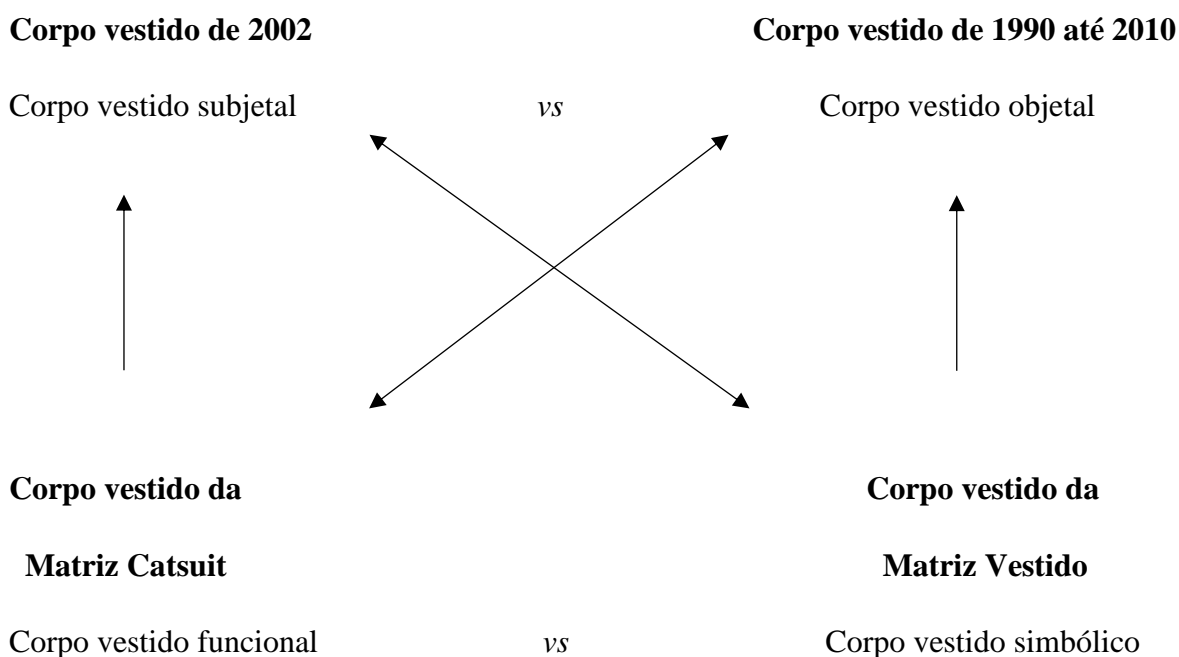
Em oposição é situado o corpo vestido da década de 1990, o qual foi marcado pela hipersexualização da Mulher-Gato ao exagerar seus atributos físicos. O ilustrador Jim Balent desenvolveu uma Mulher-Gato objetificada através do uso de enquadramentos e movimentações da personagem que enfatizavam o corpo que *quer ser visto* pelo outro. Deste modo, este corpo vestido é considerado objetal, pois a dimensão estética com o intuito de despertar desejo sexual aos leitores subordina a dimensão subjetiva.

O corpo vestido que integra a matriz *catsuit*, compreendidos entre 1960 até 2010, propiciaram maior mobilidade à personagem ao serem coerentes com sua necessidade de combate e métodos de execução de seus crimes. Deste modo, eles permitem que o corpo da Mulher-Gato cumpra a função ao qual ele está destinado narrativamente. Sendo assim, este

corpo vestido pode ser caracterizado como um corpo funcional. Os tons e a silhueta justa dos catsuits, possibilitam uma camuflagem mais apropriada para ser usada à noite em um ambiente urbano, pois o cromatismo do uniforme do período (predominantemente roxo, cinza ou preto) melhor competencializam a Mulher-Gato na modalidade do *não-querer-ser-vista*.

Em contraponto, encontra-se a matriz vestido, onde os trajes das décadas de 1940, 1950 e 1970 evocam a figura de uma diva Hollywoodiana que deverá servir de ornamento e interesse romântico para o *Batman*. Os vestidos esvoaçantes combinados com *scarpins* não são coerentes com as necessidades de uma criminosa que precisará executar fugas e passar despercebida pelo ambiente. Deste modo, ele é concebido como um corpo com dimensões amplamente estetizadas nas mídias como o ideal de corpo feminino que deve ser admirado, colocando a constituição corpórea emblemática acima da dimensão subjetiva. Isto o configura como um corpo simbólico, que modaliza o seu desejo de um *não querer não-ser-visto*, pois evidencia a construção corporal ligada ao *querer ser* apreciada por outros sujeitos.

A partir desta análise, o corpo vestido da Mulher-Gato pode ser articulado de tal modo:



Apesar de um corpo vestido subjetal ser uma raridade em personagens femininas nos quadrinhos, pois as mulheres são concebidas com uniformes incoerentes que servem para exaltar a beleza e o apelo sexual, com o passar dos anos determinados autores têm investidas para melhorar essa representação, como no uniforme de 2002 da Mulher-Gato, o uniforme da *Batgirl* e o da atual *Miss Marvel*. Ao ocorrer a convergência entre o universo dos quadrinhos com o do cinema, *videogame*, animação, etc., outros autores tem a possibilidade de interferir

na representação da Mulher-Gato e de demais personagens, conforme ampliaremos a análise no capítulo seguinte



**EXTREMIDADES DA MULHER-GATO: RESSIGNIFICAÇÕES A PARTIR DAS
NARRATIVAS TRANSMÍDIAS E DA CULTURA PARTICIPATIVA**

3 EXTREMIDADES DA MULHER-GATO: RESSIGNIFICAÇÕES A PARTIR DAS NARRATIVAS TRANSMÍDIAS E DA CULTURA PARTICIPATIVA

O corpo da Mulher-Gato, em seus mais de 70 anos de existência nos quadrinhos, foi desconstruído diversas vezes, para ser encaixado nas exigências de cada época. Em sua extensão para múltiplas plataformas, como cinema, televisão e *videogame*, foi permitida uma ressignificação dos valores da personagem em seus novos modos de presença. Essas mídias, ao se contaminarem constantemente, possibilitaram o desenvolvimento de uma heterogeneidade em sua construção, devido ao compartilhamento de autoria. Esse sistema de cocriação trouxe novas formas de abordar a Mulher-Gato, as quais ofereceram a ela possibilidades de uma representação feminina mais plural e democrática, ao proporcionarem à personagem facetas mutáveis que viabilizaram um maior grau de identificação com o público feminino.

Para compreensão de como a Mulher-Gato tem sido ressignificada a partir das narrativas transmídia e da cultura participativa, será necessário, primeiramente, uma compreensão de como a convergência midiática tem modificado as relações entre produtores e consumidores.

3.1 A CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

As revistas em quadrinhos já demonstraram diversos modos de presença que a Mulher-Gato pode ter, e em suas mudanças midiáticas ela apresenta novas subjetividades no mundo contemporâneo. A hibridez das passagens entre as histórias em quadrinhos, o cinema, as séries de televisão, as animações e os *videogames* faz convergir os sistemas de origem analógicos da personagem, com os sistemas digitais, aumentando a complexidade dos dois sistemas, pois permitem uma participação mais democrática de outros criadores que podem propiciar novos modos de pensar e representar personagens e narrativas onde ocorram a identificação de um público mais diverso.

Segundo Mello (2008), o período de experiência digital entre os anos de 1940 e 1980 foi marcado pelo desenvolvimento em contexto neutro e isolado à percepção cotidiana. No entanto, a partir de 1990, ele começa a ocorrer nas práticas sociais, devido à tecnologia móvel.

Esse novo ambiente de experiência com os meios digitais é denominado cultura digital. Nele, os meios digitais deixam de ser considerados como contextos particulares de linguagem e passam a promover a conexão e o compartilhamento das mais diversas informações, como ambientes propícios para toda a comunicação contemporânea. A cultura digital é compreendida como um estado de experiência híbrida, na medida em que nela há o constante confronto entre realidades diferentes, fazendo com que haja a mistura de diferentes naturezas de linguagem. Esse fenômeno conhecido como convergência das mídias, diz respeito aos processos de digitalização da imagem, do som e do texto, assim como permite a tradução de todo e qualquer meio analógico (como fotografia, o cinema e o vídeo) para os meios digitais (MELLO, 2008, p. 199).

Já a partir dos anos 2000, o fenômeno da convergência midiática foi também explicado por Jenkins (2009, p. 29), que a designa o século XXI como um “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia”. Ela ocorre em razão da “cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, p. 29).

Num conceito mais amplo, a convergência se refere a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente. Convergência é entendida aqui como um processo contínuo ou uma série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídia, não uma relação fixa (JENKINS, 2009, p. 377).

De acordo com o autor, a convergência tecnológica cria uma mudança nos padrões de propriedade dos meios de comunicação, já que desloca o foco das mídias tradicionais para os novos conglomerados comunicacionais-empresariais, que possuem interesse em controlar toda a indústria de entretenimento. Um deles é a Time Warner, detentora de muitas subsidiárias, dentre elas, a DC Comics, editora das revistas em quadrinhos do *Batman* e da Mulher-Gato.

O pessoal da indústria usa o termo “extensão” para se referir à tentativa de expandir mercados potenciais por meio do movimento de conteúdos por diferentes sistemas de distribuição; “sinergia”, para se referir às oportunidades econômicas representadas pela capacidade de possuir e controlar todas essas manifestações; e “franquia”, para se referir ao empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais, sob essas condições. Extensão, sinergia e franquias estão forçando a indústria midiática a aceitar a convergência (JENKINS, 2009, p. 47).

O fenômeno da convergência cria uma oportunidade de expandir os conglomerados empresariais das mídias, pois contribui para estender o conteúdo do seu meio de origem para múltiplas formas de produção. As narrativas da Mulher-Gato foram iniciadas nos quadrinhos, porém desde meados da década de 1960, tem começando sua expansão para outras plataformas

mediáticas, começando pelos seriados televisivos em 1966 e posteriormente no cinema, em animações, nos *videogames* e na internet. Esta expansão desenvolve narrativas transmídia da Mulher-Gato onde seu público pode conhecer novos modos de presença da personagem.

A convergência midiática, de acordo com Jenkins (2009), ao permitir a criação de narrativas transmídia, também altera as relações de funcionamento da indústria midiática e de processamento dos consumidores. Deste modo, assim como ocorrem convergências corporativas, também ocorrem convergências alternativas realizadas pelos consumidores. Esta nova forma de relação com o conteúdo é movimentada por consumidores ativos, denominados assim por Jenkins (2009) em razão de serem mais conectados socialmente e possuírem uma postura migratória, onde podem tanto apresentar lealdade a um produto que os interesse, como também produzir pequenas revoluções online quando não se sentem representados ou ouvidos.

Para relacionar as narrativas transmídia com a cultura participativa e suas relações com a Mulher-Gato será necessário o aprofundamento desta discussão nos subcapítulos a seguir.

3.2 A NARRATIVA TRANSMÍDIA

Em razão do fenômeno da convergência midiática, são concebidas narrativas em múltiplas plataformas comunicacionais, amplas o suficiente para não serem contidas em uma única mídia. O mercado das revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis tenta se manter também atualizado, ao expandir seus universos para séries de televisão, filmes, animações, *videogames* e demais produtos. A Mulher-Gato, por ter se tornado uma personagem de destaque no universo do *Batman*, teve suas versões em diversas plataformas, e com isso foi desenvolvida sobre ela uma narrativa transmídia.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances, quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentando como atração de um parque de diversões. Cada acesso a franquia deve ser autônomo, para que não seja

necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. [...]. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor (JENKINS, 2009, p. 138).

Para o desenvolvimento de uma narrativa transmídia é necessário a colaboração entre *designers*, diretores e demais profissionais que realizam um sistema de cocriação que, como dito por Jenkins (2009), fazem com que durante a expansão da uma franquia sejam criados sobre elementos encontrados nos filmes pontos e intersecções com seu próprio trabalho. Isto causa uma contaminação de visões de mundo e linguagens que possibilitam novas formas de se pensar um conteúdo.

Os modos de presença da Mulher-Gato nos quadrinhos exprimem um modo sexista em relação ao que assumem ser o papel temático da mulher em sociedade. No entanto, esta visão pode ser subvertida ao possibilitar a colaboração entre diversos produtores e assim, descentralizar o controle criativo da personagem.

Para perceber outros modos de presença da Mulher-Gato, foram escolhidas seis versões da personagem em diversas plataformas midiáticas como a televisão na série *Batman* (1966) e na animação *Batman: The Animated Series* (1992); o cinema, através dos filmes *Batman: O Retorno* (1992), *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012) e do curta metragem animado *DC Showcase: Catwoman* (2011); e no videogame *Arkham City* (2011).

3.3 MODOS DE PRESENÇA DA MULHER-GATO NAS NARRATIVAS TRANSMÍDIA

A primeira forma de oferecer novos níveis de revelação, experiência, e explorar novas plataformas midiáticas com a Mulher-Gato foi através da televisão, com a série de 1966 do *Batman*, desenvolvida por Lorenzo Semple Jr e William Dozier. A série tinha um tom humorístico e retratava a Mulher-Gato como uma ladra. Informações sobre seu passado, assim como o alter ego de Selina Kyle, não eram tratadas nas narrativas. O propósito era cometer delitos e seduzir o herói *Batman*. Durante os anos da série, ela foi representada pelas atrizes Julie Newmar e Eartha Kitt. Em um filme baseado na série, ela foi interpretada pela atriz Lee Meriwether.

A mais icônica delas, Julie Newmar (Figura 82), possuía um *catsuit* feito de lurex preto, que era uma lycra brilhante. Ele cobria o corpo inteiro e tinha um decote circular próximo ao pescoço. A Mulher-Gato usava botas de salto alto e luvas com unhas de gato douradas para

compor o figurino. Além disso, tinha como acessórios as orelhas de gato preto no topo da cabeça, presas entre o cabelo, que era usado solto. Outros acessórios eram o colar dourado em pingentes circulares e o cinto dourado, utilizado para marcar o quadril da atriz. Em razão de Julie ser dançarina, seu traje e seu cinto eram localizados de forma estratégica para marcar suas formas. A maquiagem era discreta, com olhos marcados e sobrancelhas penteadas para cima, dando destaque ao olhar da atriz. Julie tinha o cabelo castanho claro, liso e na altura dos ombros. O figurino servia de base para a matriz *catsuit*, contanto que após o corpo vestido da Mulher-Gato ter aparecido assim, o uniforme das histórias em quadrinhos foi alterado. O sucesso que a personagem teve durante a série também contribuiu para que ela voltasse nas revistas em quadrinhos.

Figura 81 - Julie Newmar como Mulher-Gato



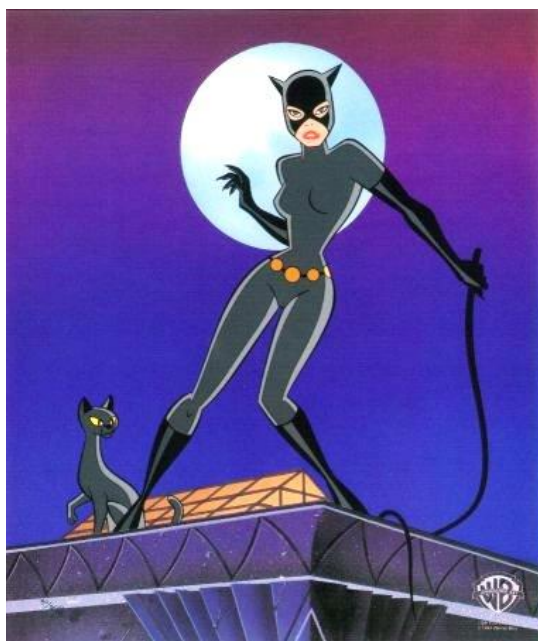
Fonte: <http://www.fansshare.com/focus/julie-newmar/>

A Mulher-Gato da série de televisão de 1966 era uma criminosa, que também desempenhava a função de servir de prazer visual aos telespectadores masculinos, ao executar suas investidas para seduzir o *Batman*. Apesar de modificar o figurino da personagem para algo mais coerente com as suas atividades de furto, do que o vestido que era utilizado nos quadrinhos, a posição de par romântico do *Batman* da personagem ainda permanecia. Deste

modos, os valores de sensualidade, esperteza, ganância, elegância e apelo ao sensual foram reiterados.

Uma nova versão da Mulher-Gato na televisão ocorreu em 1992, com a estreia da série animada *Batman: The Animated Series*, a primeira de muitas séries em animação feitas sobre o herói. O produtor artístico da série era Bruce Timm, que posteriormente faria diversas colaborações com as animações da DC. A animação possuía um visual que misturava *art deco* com *film noir*. Apesar de ter o público infantil como alvo, a atmosfera complexa e *dark* que a série tinha a fazia atraente para pessoas de diversas faixas etárias.

O *design* da Mulher-Gato (Figura 82) na animação era minimalista e angular, como geralmente são as ilustrações de Timm. O *catsuit* possui similaridade cromática com o uniforme da revista *Batman: Year One* (1987) e inspiração no filme *Batman Returns* (1992). O uniforme era cinza, com luvas e botas pretas. Tanto as luvas quanto as botas se alongavam pelos membros da personagem, sendo que a primeira cobria a maior parte do braço e a segunda ia até um pouco abaixo do joelho. A máscara era cinza com preto na parte frontal do rosto, cobria a maior parte do rosto, deixando olhos e boca visíveis. Os acessórios eram um chicote preto e um cinto com círculos dourados no quadril, similar ao colar que Julie Newmar usava e posicionado no mesmo local no qual ela utilizava o cinto. A maquiagem era composta por olhos marcados e boca vermelha, como a da versão cinematográfica. O uniforme seria inicialmente na cor preta, no entanto, pelo visual da série ser escuro, o cinza foi uma escolha mais viável para dar contraste. Apesar de manter os valores de sensualidade durante a narrativa, a arte de Timm não exagerava proporções e a deixava hiperssexualizada.

Figura 82 - Mulher-Gato na *Batman: The Animated Series*

Fonte: <http://www.lauraukaj.se/?author=1>

Na história, o alter ego de Selina Kyle foi apresentado, e nele, ela era uma *socialite* e ativista do direito dos animais. Como Mulher-Gato, na noite ela era uma ladra, porém mantinha suas convicções políticas. Seu cabelo era à altura do ombro e loiro e seus olhos eram verdes. Algumas das narrativas que a envolviam na série condiziam com tópicos como proteção dos animais, especialmente felinos, sendo que, em uma delas, ela foi inclusive transformada em um híbrido de tigre e humana. Sendo assim, essa foi uma das produções que explorou bastante o lado ambíguo da Mulher-Gato, além de adicionar convicções políticas à personalidade da personagem. Esta série animada desenvolvia uma versão de Mulher-Gato que possuía todas as suas marcas características como a sensualidade, a ganância e a esperteza. Contudo, ao criar uma anti-heroína politizada, com um corpo harmônico e atitudes que a colocavam como um sujeito sexual, esta animação demonstrou uma representação feminina mais representativa e que apelava ao público feminino.

Devido ao sucesso da animação, foram desenvolvidos diversos quadrinhos com o mesmo *design* e ambientados no mesmo universo da série. Eles foram lançados a partir de 1992. Os títulos eram: *The Batman Adventures Vol. 1* (1992-1995), *The Batman e Robin Adventures* (1995-1997), *The Batman Adventures: Lost Years* (1998), *Batman: Gotham Adventures* (1995-1998) e *Batman Adventures Vol. 2* (2003-2004).

Dentro do *DC Animated Universe*, onde estão as produções de séries em animação para televisão, existe a *DC Universe Animated Original Movies*, a qual produz os filmes animados.

A maioria deles são histórias das revistas e *graphic novels* adaptadas para o vídeo, entretanto, existem animações originais. Uma categoria específica dentro deste núcleo são os *DC Showcase*, curtas com personagens que não têm destaque individual e acompanham os longas animados. Em 2011, para acompanhar o filme baseado na *graphic Batman: Year One*, foi lançado o *DC Showcase: Catwoman*. Ele foi dirigido por Lauren Montgomery, e escrito por Paul Dini, que colabora com Bruce Timm em diversas animações da DC. O curta tem 15 minutos e conta uma aventura individual da Mulher-Gato, na qual ela tem que desvendar o mistério de uma carga misteriosa de um traficante de diamantes de Gotham City.

O figurino da personagem no curta é o mesmo das revistas de 2002 até a atualidade, e é composto de um *catsuit* preto com zíper, luvas com garras, coturno e máscara que cobre a maior parte da cabeça, deixando o rosto em evidência, o qual é coberto com os óculos de visão noturna em formato gatinho (Figura 83). A maior parte da roupa é preta, com exceção do metal dos óculos e da argola circular do zíper.

Figura 83 - Mulher-Gato no *DC Showcase: Catwoman*



Fonte: <https://casualcomixcritique.wordpress.com/2015/03/25/>

Os filmes em animação têm como foco um público mais velho do que o das séries, então abordam temas maduros, como violência, linguagem pesada, entre outros, em sua narrativa. Na história da Mulher-Gato, além das duas temáticas citadas, existe o conteúdo categorizado como nudez/sexo, de acordo com o *Parentes Guide*. Uma das cenas se passa em um clube de *strip*.

Nela, aparece uma *stripper* de lingerie, tirando o sutiã, embora nada apareça, seguida por uma cena na qual a Mulher-Gato seduz o traficante que ela persegue, fazendo uma dança de *pole dance* para ele e abrindo o zíper até o meio da barriga, para então tirar o chicote que está dentro do *catsuit* e começar a batalha contra o vilão. As cenas seguintes contêm bastante violência, ao ponto de a personagem atingir o final da aventura com diversos machucados e roupa destruída.

Apesar de possuir o papel temático de heroína na narrativa, o recurso de sexualização é bastante utilizado. As armas da personagem recaem sobre a exposição do seu corpo, com o intuito de seduzir os inimigos e o uso de violência. Ao fim da história, a carga misteriosa era de mulheres vítimas de tráfico humano. É mantido um percurso narrativo utilizado constantemente nas histórias da Mulher-Gato, que é o de salvar as minorias e os invisíveis, com frequência mulheres, de homens agressivos.

A partir disso, é possível perceber como a influência da colaboração entre a diretora Lauren Montgomery e o roteirista Paul Dini modifica aspectos da narrativa da Mulher-Gato. Desde a série animada *Batman: Animated Series* (1992), Dini vem desenvolvendo uma Mulher-Gato relacionada com políticas dos direitos dos animais, que consegue ser sedutora, porém utiliza esse atributo a seu favor, de uma forma que não a hiperssexualiza. O seu corpo é construído de uma forma mais equilibrada, e as movimentações, mesmo felinas e sensuais, empoderam a personagem, ao invés de objetificá-la. Ao se unir com Montgomery no curta, as políticas da mulher são acrescentadas, trazendo para a narrativa acontecimentos identificáveis no mundo contemporâneo, e colocando a Mulher-Gato como uma guardiã das mulheres. Com isso, é apresentada uma Mulher-Gato mais próxima de ser considerada um sujeito sexual, empoderado e que pode servir de inspiração para o público, principalmente feminino.

Os modos de presença da Mulher-Gato no cinema começaram no ano de 1992, quando foi desenvolvido o filme *Batman Returns*, do diretor Tim Burton, continuação do primeiro longa do herói *Batman*. A atriz que a interpretava era Michelle Pfeiffer (Figura 84), que apresentou uma Mulher-Gato loira, diferente das versões padrão nas revistas. Ela trajava um *catsuit*, desenvolvido por Bob Ringwood, feito de látex preto, que marcava todas as formas da atriz e era complexo de vestir por ser muito justo, fazendo com que a atriz tivesse que colocar talco antes de utilizá-lo.

Por interferência do diretor, a roupa possuía costuras em linha branca, para simbolizar que a roupa havia sido confeccionada pela personagem. O látex brilhante e as costuras também fazem parte de marcas de Burton em seus filmes. O figurino era composto também por botas de salto alto, luvas de látex com garras e o chicote característico da personagem. A maquiagem era marcada nos olhos, com sombra preta e lábios com batom vermelho vibrante. A máscara

cobria o cabelo de Michelle e parte do rosto, os olhos e boca eram evidenciados pelas aberturas existentes nela.

Figura 84 - Michelle Pfeiffer como Mulher-Gato



Fonte: <http://bilder.4ever.eu/tag/27887/catwoman?pg=2>

O alter ego Selina Kyle é introduzido na trama, no entanto, ela tem uma carreira de secretária, que é assassinada pelo seu chefe ao descobrir seus segredos administrativos. Para evitar que descoberto se torne público, ele a joga do topo do prédio da empresa. Ao cair no chão do beco, morta, ela sofre um surto psicótico e acredita ter sido ressuscitada pelo poder dos gatos. Enquanto vivia o alter ego de Selina, ela era uma mulher submissa e infeliz na vida profissional e amorosa, no entanto, após ser ressuscitada, ela assume a personalidade de Mulher-Gato. Ao performativizar atitudes características dos felinos, confecciona o próprio figurino e busca vingança contra seu chefe. Ao se transformar, ela demonstra uma personalidade forte, decidida, sedutora, porém beirando a insanidade. Apesar de se apaixonar por Bruce Wayne/*Batman*, sua missão principal é a de assassinar seu chefe.

Conforme a trama vai ocorrendo, ela demonstra o rancor que possui em relação aos homens e defende mulheres em perigo, além de possuir falas que a empoderam. No entanto, a longo da concretização sua missão principal, ela vai enlouquecendo e seu figurino vai se destruindo, figurativizando a perda de suas nove vidas e de sua sanidade (Figura 85). Desta forma, a transformação narrativa de Selina para Mulher-Gato é motivada pela vingança ao homem que tentou assassiná-la, ao invés de ser pelo desejo de ser uma criminosa ou anti-

heroína, como demonstrado em outras versões da personagem, como nos quadrinhos, por exemplo.

Figura 85 - Corpo vestido figurativizando seu descontrole emocional



Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁶²

A narrativa do *Batman: O Retorno* (Figura 86) cruza referências com a narrativa das revistas de histórias em quadrinhos, no momento em que ocorre a metamorfose de Selina para Mulher-Gato. Na história de 1989, *Nas Ruínas da Inocência* (*Her Sister's Keeper* de Mindy Newell e J.J. Birch), Selina é abandonada para morrer em um beco pelo seu cafetão, em meio a lixo e gatos, similar à versão do filme, no qual ela é ressuscitada pelos gatos no beco, tendo sido vítima também de um homem em posição de poder sobre ela, seu chefe (Figura 87).

⁶² Fontes utilizadas para composição da imagem:

<https://thethoughtexperiment.wordpress.com/tag/burtonverse/>

<http://forums.superherohype.com/showthread.php?t=362091&page=28>

<http://rebobinandovhs.blogspot.com.br/2015/05/top-20-femmes-fatales-las-chicas-malas.html>

Figura 86 - Começo da metamorfose da Mulher-Gato no filme *Batman: O Retorno* (*Batman Returns*, 1992)



Fonte: <https://theiapolis.com/movie-09FY/batman-returns/quotes/catwoman-selina-kyle.html>

Figura 87 - Começo da metamorfose da Mulher-Gato na revista *Nas Ruínas da Inocência* (*Her Sister's Keeper*, 1989)



Fonte: <http://hq-deheroisdownload.blogspot.com.br/2010/12/batman-mulher-gato-siga-o-dinheiro.html>

possível, as orelhas dessa Mulher-Gato eram na verdade óculos de visão noturna, que quando levantados davam a impressão de orelhas. O salto que a atriz usava era alto e feito de metal, e era utilizado como uma arma, apesar de não ser o ideal de conforto e praticidade. A máscara cobria somente os olhos, como em alguns figurinos do quadrinho, e como o da série dos anos 1960. A maquiagem era composta de olhos marcados na cor preta e batom vermelho.

Figura 89 - Anne Hathaway como Mulher-Gato



Fonte: <http://film.thedigitalfix.com/content/id/75481/new-dark-knight-rises-character-posters-updated-with-main-one-sheet.html>

Nessa narrativa, o alter ego de Selina é abordado. Sua identidade secreta é de uma ladra chamada apenas de *Cat*, assim como ela era denominada nos quadrinhos na década de 1940. A trama envolve uma perspectiva política, e se assemelha com a das revistas das décadas de 2000, pois ela é uma gatuna que rouba dos ricos, e faz o que precisa para, principalmente, sobreviver e ajudar os que precisam. Ela é salva pelo *Batman* em um determinado momento, porém também o auxilia a salvar a cidade de Gotham City, além de demonstrar diversas vezes que é uma boa lutadora e muito astuta em seus planos. Ao final do filme, ela desenvolve um romance com Bruce Wayne, e ambos aparentemente abandonam suas respectivas identidades secretas.

Batman e Mulher-Gato foram casados em algumas edições dos quadrinhos, no entanto, elas geralmente colocavam a Mulher-Gato na posição de mãe e esposa, enquanto o Batman exercia funções fora do ambiente familiar. Neste filme não é possível perceber a dinâmica que o casal possui, porém pelo desenvolvimento dos personagens na trama, ela parece ser menos sexista do que a apresentada nos quadrinhos. Apesar de possuir uma personalidade sedutora e ser interesse amoroso do herói, a Mulher-Gato não é apresentada como um objeto sexualizado, já que seus modos de presença a colocam na trama como uma mulher esperta e empoderada, transitando entre o espectro de vilã e anti-heroína.

Em 2009, a subsidiária da Warner Bros. Games, uniu-se com o Rocksteady Studios para produzir a série de *videogame Arkham*⁶³, pertencente ao universo *Batman*. Desde então, foram lançados os jogos *Arkham Asylum* (2009), *Arkham City* (2011), *Arkham Origins* (2013) e *Arkham Knight* (2015). Os dois primeiros foram escritos por Paul Dini, que colaborou em animações da DC Comics. Os jogos são categorizados como ação e *stealth*, que valorizam o ataque cauteloso e planejado para atingir seus objetivos, e não a violência descontrolada.

A Mulher-Gato (Figura 90) aparece nos três últimos jogos, sendo que é um personagem jogável em *Arkham City* (dirigido por Sefton Hill e escrito por Paul Dini) e *Arkham Knight* (dirigido por Sefton Hill e escrito por Martin Lancaster). Sua movimentação é rápida, ágil e acrobática. Seu uniforme é similar à versão das revistas atuais, no entanto, seu *catsuit* é na cor grafite, texturizado, com gola levantada e zíper frontal, que fica aberto, criando um decote e evidenciando o busto. A luva e a bota de salto até a altura do joelho são na cor preta. A máscara cobre a maior parte da cabeça da personagem, deixando o rosto à mostra, e os óculos com visão noturna (chamado no jogo de *Thief Vision*), em formado de gatinho, cobrem a área dos olhos. Uma mecha de cabelo na cor preta aparece por debaixo da máscara. A roupa tem alguns detalhes na cor prateada e ela tem como acessório uma gargantilha com pingente de gato. A maquiagem é escura nos olhos e a boca tem o tom vermelho.

⁶³ *Arkham* é o nome do manicômio de alta segurança onde são presos os principais inimigos do *Batman*.

Figura 90 - Mulher-Gato em *Arkham City*

Fonte: <http://www.adventuregamestudio.co.uk/forums/index.php?topic=53156.0>

As missões que envolvem a personagem durante a narrativa do *game* a colocam geralmente na posição de vítima, que precisa ser resgatada pelo herói *Batman*. Ela é capturada três vezes ao longo dos jogos, sendo duas por homens, e uma por uma mulher. A única que ela escapa sozinha é da vilã. Apesar de ser inteligente e resolver charadas para conseguir completar suas missões ou utilizar de sua habilidade de combate para vencer diversos inimigos menores, ela é utilizada como isca para atrair a atenção do *Batman*. Além disso, o uniforme permanece com o zíper parcialmente aberto e a câmera focaliza seus glúteos durante seus movimentos, que geralmente envolvem andar de quatro e se pendurar no teto. Mesmo o andar normal da personagem é feito com movimentos de quadris exagerados para sexualizá-la. Durante os diálogos, ela também é frequentemente chamada de *bitch*, pelos demais vilões. Seu rosto vai ganhando diversos machucados por ter sua casa explodida pelo vilão Duas-Caras, além de ter sido capturada diversas vezes, e dos combates com seus oponentes. A personalidade da Mulher-Gato permanece sedutora, criando diálogos com o *Batman* de propostas sexuais, manipuladoras

e astutas, fazendo-a agir em prol de seus interesses e desenvolver rivalidades com outros personagens.

Em geral, sua presença na sequência de *videogames* a coloca como vítima a ser resgatada, constante vítima de xingamentos de gênero e violência masculina e objetificada. As demais presenças femininas nesse jogo são também colocadas de forma sexualizada.

Além das mídias citadas, a Warner e a DC Comics exploraram também as séries para *web* focadas no público feminino, como *Gotham Girls* (2002) e *DC Super Hero Girls* (2015). Essas são mais algumas das diversas formas que o conglomerado da *Time Warner* utiliza como meio de atingir nichos de mercados diferentes. Como dito por Jenkins (2009, p. 138) “uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia”.

3.4 CULTURA PARTICIPATIVA E AS POLÍTICAS DA MULHER

As contribuições entre diversos produtores criativos propiciaram novos modos de presença para a Mulher-Gato, como pôde ser observado no subcapítulo anterior. Apesar das narrativas transmídia permitirem que novos valores fossem agregados à personagem, foi devido ao compartilhamento coletivo de autoria proporcionado pelo fenômeno da cultura participativa que a Mulher-Gato, e demais personagens femininas, puderam ser desenvolvidas de modo mais democrático.

A internet fertilizou um espaço no qual os consumidores ativos podem participar dos acontecimentos relacionados ao seu *fandom*. A internet se tornou um veículo de ações coletivas e poder midiático. A evolução tecnológica, com *smartphones* e demais meios de comunicação contemporâneos, por serem móveis, descentralizados e facilmente disponíveis, facilitam a interação entre os consumidores dispersos e democratizam conteúdos que agora podem fluir em diversos canais e com formas distintas de recepção. Enquanto os antigos consumidores eram passivos, os atuais são ativos, migratórios e conectados socialmente. Essas características fazem com que eles exijam o direito de participar intimamente da cultura, quando e onde desejarem, obrigando as empresas a serem mais sensíveis a seus gostos e interesses. A existência de consumidores ativos cria uma cultura participativa, na qual fãs e consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos.

Com a narrativa transmídia, a Mulher-Gato, apesar de manter a sedução como arma principal, teve profissionais que contribuíram para novas concepções da sua narrativa e souberam aproveitar, melhor dos que os integrantes do mercado dos quadrinhos, suas demais

características, como astúcia, inteligência e habilidade de combate. No entanto, em alguns, a hiperssexualização ainda é presente. Apesar de melhor colocada como sujeito dentro da trama, o cinema, a televisão e principalmente os *videogames* ainda apresentam dificuldades em lidar com personagens femininas empoderadas.

Os movimentos em prol dos direitos humanos, como feminismo, combate à homofobia, racismo, transfobia, e demais tipos de preconceitos, puderam se unir no mundo virtual, e assim procuram combater uma visão preconceituosa e conservadora que tenta se instaurar nos *fandons* e nas construções midiáticas. Dessa forma, pensamentos como os da década de 1950, sobre personagens femininas nos quadrinhos, assim como a representação idealizada e hiperssexualizada delas, estão sendo ativamente combatidos nos fóruns, Facebook e demais mídias sociais. As comunidades de justiça social não permanecem mais passivas e travam uma luta contra a visão hegemônica nas mídias, não sendo mais silenciadas nem por grandes corporações da indústria do entretenimento nem por pessoas que endossam tais olhares.

Em relação às consumidoras ativas, que se deparam com a representação atual de muitas mulheres na cultura de massa, ocorre uma crise da representação vs representatividade, onde elas não se reconhecem no corpo vestido estereotipado que é mostrado nas personagens de quadrinhos, televisão, cinema, *videogames*, capas de revista, etc. Consequentemente, grupos em mídias sociais como *Minas Nerds* (Figura 91) e *Collant Sem Decote* (Figura 91), sites como *Women in Refrigerators* (Figura 92) que lista personagens femininas sofreram algum tipo de abuso em prol de dar sentido a narrativa de vingança do herói ;e *The Hawkeye Initiative* (Figura 93) que redesenha personagens masculinas nas poses das personagens femininas; além de diversos vídeos satíricos no *Youtube*, foram criados para deixar explícito o descontentamento e críticas feitas à representação feminina na mídia.

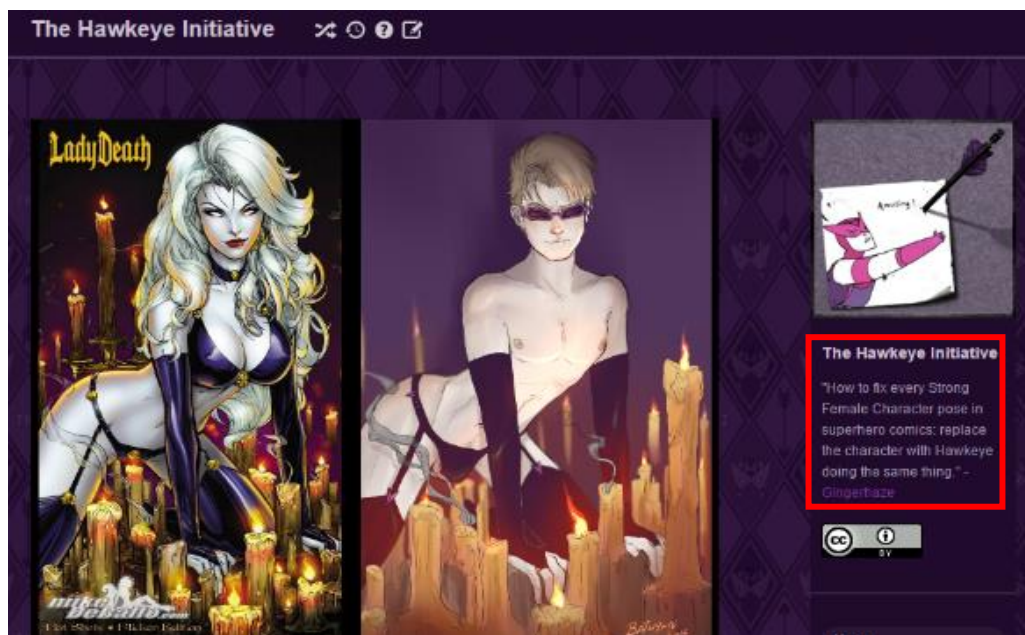
Figura 91 - Fanpage dos sites Minas Nerds e Collant Sem Decotes

The image displays two screenshots of Facebook fanpages. The top screenshot is for 'MinasNerds', a personal site. The 'SOBRE' section is highlighted with a red box and contains the following text: 'Coletivo formado por mulheres que produzem e consomem literatura, games, quadrinhos, RPG e tudo que engloba a cultura Geek/Nerd e Cultura Pop em geral.' Below this is the website URL: 'http://www.minasnerds.com.br/'.

The bottom screenshot is for 'Collant Sem Decote', a site. The 'SOBRE' section is also highlighted with a red box and contains the text: 'Feminismo, cultura pop e opinião.' Below this is the website URL: 'http://collantsemdecote.com/'.

Fonte: Adaptado pelo autor (2016)⁶⁴

⁶⁴ Fontes utilizadas para composição da imagem:
<https://www.facebook.com/minasnerds/?fref=ts>
<https://www.facebook.com/collantsemdecote/?fref=ts>

Figura 92 - Site *The Hawkeye Initiative*

Fonte: <http://thehawkeyeinitiative.com/>

Figura 93 - Site *Women in Refrigerators*

Fonte: <http://lby3.com/wir/>

A Mulher-Gato foi uma das personagens que, por pressão da sua base de fãs, sofreu alterações em seu modo de representação. Quando uma de suas capas (Figura 94) foi desenhada de uma forma anatomicamente desfigurada, pelo desenhista Guillem March, com o intuito de mostrar peito e glúteo ao mesmo tempo, os leitores, tanto homens como principalmente as mulheres, criticaram e exigiram que uma nova capa fosse feita. A posição que a anti-heroína estava colocada é chamada de *brokeback pose*, e é comumente usada nas mulheres das histórias

em quadrinhos, com o objetivo de hiperssexualizá-las. Após as críticas, a capa foi refeita por Adriana Melo, mantendo ainda a sexualização, mas sem distorcer completamente a personagem.

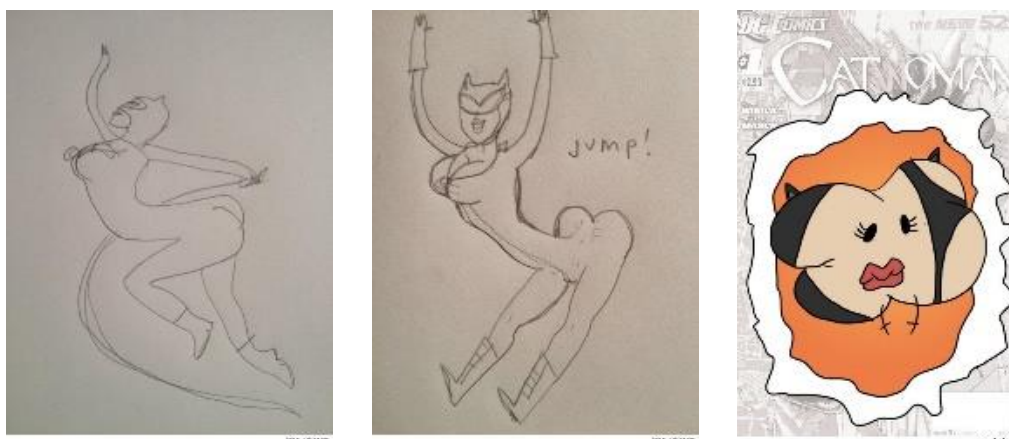
Figura 94 - À esquerda a capa de Guillem March e à direita a capa de Adriana Melo



Fonte: <http://comicbook.com/blog/2012/09/09/catwomans-controversial-brokeback-cover-changed-for-publication/>

Mesmo após a mudança da capa, o assunto continuou a ser discutido na internet. Diversas pessoas começaram a desenhar sátiras da versão da capa desenhada por March, algumas delas foram selecionadas abaixo (Figura 95):

Figura 95 - Paródias da capa da *Catwoman* #0 feitas por artistas



Fonte: <http://www.themarysue.com/catwoman-0-cover/>

A cultura participativa desconstrói a hierarquia de produção ao permitir que os consumidores ativos possam influenciar no desenvolvimento dos personagens. Com isso, a concepção hegemônica do que seria o papel temático de uma mulher é negada por estes consumidores e novas reformulações sobre a forma como as minorias são percebidas na sociedade são propostas.

3.5 OS PROCEDIMENTOS DAS EXTREMIDADES NA CULTURA PARTICIPATIVA

A partir dos diversos modos de presença observados na narrativa da Mulher-Gato, é possível encontrar sua ponta extrema em suas narrativas transmídia. Desta forma, podem ser conectadas suas três pontas através dos procedimentos de desconstrução, contaminação e compartilhamento. Segundo Mello (2016, p. 125), através deles é possível “pensar os trânsitos e diálogos entre diferentes espaços, circuitos e linguagens, em seus procedimentos interconectados”.

O conceito de desconstrução de Mello é de que “um procedimento criativo em que há a intenção consciente de desmontar a linguagem videográfica, desmontar um tipo de contexto midiático ou uma imagem” (MELLO, 2008, p. 115). Com isso, são desconstruídos significados para outros serem concebidos.

O corpo vestido da Mulher-Gato foi concebido na década de 1940, para ser uma vilã sedutora que transgredia a visão idealizada da mulher da época. Ele foi desconstruído nos anos 1950 e 1960 para se ajustar aos tempos conservadores. A partir do final dos anos 1980, ele foi novamente desconstruído, desta vez para tentar representar a imagem da mulher contemporânea, tendo agregado diversos sentidos conforme transita entre outras mídias e nas mãos de outros criadores, todos eles tentando, da sua forma, representar a sua visão de mulher.

Nestes inúmeros modos de presença desenvolvidos para a Mulher-Gato é possível perceber o procedimento da desconstrução da concepção hegemônica em relação ao que assumem ser o papel temático da mulher em sociedade. A personagem teve de ajustar-se a todas as atualizações de conceitos tradicionais de feminino de cada época, os quais a objetificavam ao configura-la para o olhar do público masculino. No entanto, suas narrativas transmídia permitiram sua extensão para o público feminino, ao criarem uma anti-heroína que valorizasse seu aspecto subjetivo.

As narrativas transmídia também causaram uma contaminação na personagem. Segundo Mello (2008, p. 137), a contaminação é “um tipo de ação estética descentralizada” em que uma mídia “se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem”.

A série de televisão dos anos 1960 causou uma influência direta no modo de presença que a Mulher-Gato teria no seu retorno aos quadrinhos, assim como a narrativa *dark* dos quadrinhos dos anos 1980 influenciou a visão que Tim Burton teria da personagem em *Batman: O Retorno* (1992); este que influenciou a animação para a televisão *Batman: Animated Series* de 1992, e assim por diante. Os quadrinhos, para se adaptar aos desenvolvimentos tecnológicos, foram trafegando e contaminando o cinema, a televisão, os *videogames* e quaisquer outras mídias possíveis. Deste modo, o procedimento da contaminação de linguagens é perceptível na narrativa da Mulher-Gato, já que com isso, os criadores tiveram um fluxo mais livre de ideias e conteúdo, permitindo-os desenvolver versões distintas da mesma personagem, agregando novos valores ou destruindo valores anteriores.

Por fim, essa pluralidade de modos de existência da Mulher-Gato, reforçados pela cultura participativa, propiciou o debate sobre como personagens da cultura de massa são desenvolvidos e como pode ser trilhado um caminho rumo a mais representatividade e diversidade na cultura *pop*. A partir disso, é possível enxergar o conceito de compartilhamento. Segundo Mello (2008, p. 195), o compartilhamento de uma mídia “diz respeito às transformações que ocorrem na produção, na recepção e na distribuição”, já que a partir dele é possível “representar a passagem de uma narrativa acabada para a construção dinâmica e interativa de narrativa” (MELLO, 2008, p. 196).

Dessa maneira, o procedimento do compartilhamento encontra-se na descentralização do controle criativo da Mulher-Gato, que permite que suas representações sejam desenvolvidas não somente por produtores diferentes, mas também pelo público que deseja se ver representado nesta personagem.

Sendo assim, a convergência midiática permite aos consumidores a subversão e participação ativa dos ambientes midiáticos, seja satisfazendo seu desejo por mais produtos referentes à sua base de fãs, seja através de uma participação ativista, para modificar estruturas preestabelecidas. A contaminação das linguagens oriunda das narrativas transmídia, colabora para diversificar os modos como essas narrativas são pensadas e desenvolvidas, proporcionando a desconstrução de visões hegemônicas e desenvolvendo um sistema de compartilhamento de autoria entre produtores e no qual os fãs podem descentralizar o controle criativo e influenciar novas concepções dos seus personagens favoritos. Deste modo, são produzidas diversas intervenções criativas que desenvolvem sistemas regidos pela diversidade, já que a possibilidade de maior discussão, criação e circulação de mídias e informações abre espaço para a democratização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos modos de presença da Mulher-Gato nas revistas de histórias em quadrinhos, desde a década de 1940 até a década de 2010, foi possível perceber que seu corpo vestido mantém modos de vestir que a objetificam, ao recorrerem para o *male gaze*, conceito de Mulvey (1983), no qual a mulher é vista como um objeto sexual pelo olhar masculino, e utilizada nas mídias para seu prazer visual. Ela é colocada como um desvio à norma, por possuir características como malícia, ganância e sensualidade, entretanto, os valores que a definem também a tornam alguém em que não se deve confiar e, portanto, precisam ser controlados pelo *Batman*. Desse modo, apesar de seus valores permitirem à Mulher-Gato a capacidade de empoderar o público feminino, eles são utilizados para colocá-la como par romântico do herói, tornando sua sexualidade em prol do olhar do outro em vez do seu, caracterizando-a como um objeto sexual e não um sujeito sexual.

Ao desenvolver as narrativas da Mulher-Gato, nesse sentido, é demonstrada uma visão de que a sexualidade feminina é algo perigoso ao homem e que deve ser domesticada. Isso ocorre devido à concepção ultrapassada de que quadrinhos, como produtos da cultura *pop* e *nerd*, ainda são focados no público masculino, e, por este motivo, devem produzir super-heroínas, vilãs e anti-heroínas que apelem somente a este público.

A evidência de que vivemos em um mundo sexista é que, de 1940 até a atualidade, pouco se mudou em relação à representação das mulheres em mídias controladas pela produção masculina. A concepção que essa produção possui é a de que personagens femininas, para sobreviverem no mercado editorial dos quadrinhos e serem vendáveis, precisam recorrer à hiperssexualização e exploração de seus corpos. A mensagem que pode ser lida é que, para o público ao qual são direcionados estes produtos, nenhum superpoder ou narrativa será mais relevante do que corpos que se encaixem em padrões de beleza preestabelecidos pela mídia. Em razão disso, a Mulher-Gato continua a ser produzida com o intuito de agradar consumidores masculinos, e, sendo assim, tem sua sexualidade direcionada ao olhar do outro, ao invés de a si.

O fato que muitas super-heroínas são personagens fortes e poderosas, pode ser negado pela forma como elas são desenhadas, e vestidas. Uma leitora se sentiria desencorajada pelo modo como essas heroínas são visualmente

representadas da maneira que ela o faria em relação a modelos magras em uma revista de moda⁶⁵ (MADRID, 2009, p. 298, tradução nossa).

No entanto, através do fenômeno da cultura participativa, foi possível a descentralização dessa produção, o que proporcionou a uma pluralidade de novos autores compartilhar suas visões e ideias sobre representações femininas. Além disso, o egresso crescente da participação feminina no mercado de quadrinhos, apesar de ainda ser pequeno, permitiu que mulheres pudessem se representar com maior veracidade nessas mídias. Como consequência disso, parcerias oriundas da união entre criadores homens e mulheres promoveram a troca de ideias e concepções sobre proporcionar maior nível de diversidade a estas personagens.

Como consequência desse fenômeno da cultura participativa, apesar das representações que a Mulher-Gato possui nos quadrinhos e *videogames* ainda a objetificarem e hipersexualizarem, suas versões no cinema, na televisão e em animações trazem uma postura mais independente e empoderada para a personagem. Em razão dos quadrinhos e *videogames* ainda serem vistos como território do público masculino, a representação feminina neles é mais problemática do que em outras mídias como cinema e televisão, que em razão de atingirem um público mais amplo, há maior probabilidade de buscarem uma representatividade mais efetiva para mulheres, e assim conseguirem atrair e fidelizar esse público.

Um dos fatores que contribuem para isso é a existência da cultura participativa, que desconstrói a hegemonia de um produto midiático e pressiona os conglomerados comunicacionais-empresariais a desenvolverem personagens e narrativas que irão fazer o público se sentir representado. Sendo assim, ocorre a existência de um sistema de coautoria, entre os produtores e os consumidores, no qual não é mais aceita a concepção hegemônica nas mídias, e são propostos novos modos de representar comunidades consideradas minorias, como as mulheres, negros, a comunidade LGBTT, entre outras. Como consequência disso, as corporações que se recusarem a escutar sua base de fãs sofrem com todas as formas de críticas e boicotes que as comunidades interligadas em redes permitem produzir.

A produção criativa que concebe o universo dos super-heróis está em mutação. Ao desenvolver representações que constroem a realidade, precisa elaborar referências que permitam a identificação e uma representação mais plural e democrática. A força que a participação dos consumidores ativos possui em reivindicar das corporações o desenvolvimento de personagens mais representativos demonstra o quão é importante a capacidade de se

⁶⁵ Citação original: “*The fact that many superheroines are actually strong, powerful characters, can be negated by the way they are drawn, and are dressed. A female reader would be put off by the way these heroines are visually represented in the same way she might be to the skinny models in a fashion magazine.*”

enxergar nessas plataformas midiáticas, bem como a potência que isso pode proporcionar em suas vidas. Isso tudo por meio do reconhecimento de sua existência no mundo e da possibilidade de inspiração que esses personagens permitem ao público.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Homo sacer: o poder sobrenado e a vida nua**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

ARÁN, Márcia; PEIXOTO JUNIOR, Carlos Augusto. **Subversões do desejo: sobre gênero e subjetividade em Judith Butler**. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010483332007000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 15 set. 2015.

ARAÚJO, Jair Bueno de. **A desconstrução dos processos identitários dos gêneros sexuais em Judith Butler**. 2011. Disponível em: <<http://www.uniesp.edu.br/revista/revista11/pdf/artigos/03.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2015.

AULETE. Dicionário Caldas Aulete. 2016. Disponível em: <<http://www.aulete.com.br/>>. Acesso em: 10 set. 2016.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CATELLANI, Regina. **Moda Ilustrada de A a Z**. Barueri: Manole, 2003.

CAMBRIDGE. Dicionário Cambridge. 2016. Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/pt/>>. Acesso em: 10 set. 2016.

COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA (Estados Unidos). **The Comics Code of 1954**. 1954. Disponível em: <<http://cblfd.org/the-comics-code-of-1954/>>. Acesso em: 25 out. 2015.

DUTRA, Joatan Preis. **História & História em Quadrinhos: a utilização das HQs como fonte histórica político-social**. 2002. Disponível em: <http://mutacao.com.br/joatan/docs/200210--DUTRA_Joatan_Preis--bachelor_ufsc_thesis--historia_hq.pdf>. Acesso em: 14 out. 2010.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

FECHINE, Yvana; VALE NETO, João Pereira. Regimes de Interação em Práticas Comunicativas: experiência de intervenção em um espaço popular em Recife (PE). In: COMPÓS, 19., 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Compós, 2010. p. 1 - 15. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1475.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2016.

FELIPE ARAÚJO. Infoescola. **Cinema de Exploitation**. 2016. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/artes/cinema-de-exploitation/>>. Acesso em: 13 maio 2016.

FLEXA, Rodrigo Nathaniel Arco e. **Super-Heróis da Ebal:** A publicação nacional dos personagens dos 'comic books' dos EUA pela editora Brasil-América (EBAL), décadas de 1960 e 70. 2006. 211 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27142/tde-11122006-153644/pt-br.php>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir.** Petrópolis: Vozes, 1999.

FREITAS, Fátima Regina Almeida de. **Bondage, Dominação/ Submissão e Sadomasoquismo:** Uma Etnografia Sobre Práticas Eróticas Que Envolvem Prazer e Poder Em Contextos Consensuais. 2012. Disponível em: <https://www.sertao.ufg.br/up/16/o/Dissertação_Fátima_Freitas.pdf>. Acesso em: 25 out. 2015.

FURLAN, Cleide. HQ e os 'Syndicates' norte-americanos. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. (Org.) **Histórias em quadrinhos:** leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

GLOSSÁRIO da moda. 2016. Disponível em: <<http://glossario.usefashion.com/Verbetes.aspx>>. Acesso em: 17 maio 2016.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

GUEDES, Itauan Pinheiro; OLIVEIRA, Alexsandro A. **Super-Homens, Super-Mulheres e Vilões:** o corpo nas histórias em quadrinhos de super-heróis. 2006. Disponível em: <<http://rquadrinhos.blogspot.com.br/2011/02/super-homens-super-mulheres-e-viloes-o.html>>. Acesso em: 26 jul. 2013.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna.** 25. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

HOUAISS, Antônio. **Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** 4. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das Histórias em Quadrinhos.** 2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>>. Acesso em: 23 jun. 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

KATZ, Helena. Por uma teoria crítica do corpo. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; CASTILHO, Kathia (Org.). **Corpo e Moda:** por uma compreensão do contemporâneo. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2008.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. **Por uma teoria do corpomídia ou a questão epistemológica do corpo.** 2005. Disponível em: <<http://artesescenicass.uclm.es/index.php?sec=texto&id=237>>. Acesso em: 20 set. 2015.

LANDOWSKY, Eric. **A Sociedade Refletida.** São Paulo: Pontes, 1992.

_____. **Interações arriscadas.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2005.

LECKER, Michael. **Treacherous, Deviant, and Submissive**: female sexuality represented in the character Catwoman. 2007. Disponível em: <https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/bgsu1174668318/inline>. Acesso em: 23 mar. 2016.

LIMA, Sávio Queiroz. Garra de Pantera: os negros nos quadrinhos de super-herói dos EUA. **Identidade!**, São Leopoldo, v. 18, n. 1, p.90-102, jan. 2013. Semestral. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/identidade/article/view/618/685>>. Acesso em: 22 mar. 2015.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **A Mulher e as Histórias em Quadrinhos**: sua produção e retratação no ocidente e no oriente. 2002. Disponível em: <http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/6/6f/HQ_MULHERES.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2014.

MADRID, Mike. **The Supergirls**: fashion, feminism, fantasy and the history of comic book heroines. Estados Unidos: Exterminating Angel Press, 2009.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global. Tradução de Marilena Moraes. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac SP, 2008.

_____. Extremidades: leituras entre arte, comunicação e experiência contemporânea. In: PRADO, Gilberto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (Org.). **Diálogos Transdisciplinares**: arte e pesquisa. São Paulo: Eca/USP, 2016.

MCLUHAN, Marshall; WATSON, Wilfred. **Do clichê ao arquétipo**. Rio de Janeiro: Record, 1973.

MINAS nerds. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

MONFARDINI, Juliana Costa de Góes; GRAZINOLI, Daniele de Carvalho; FERREIRA, Marlene Nunes. **As epistemologias do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula**: uma abordagem histórica. 2012. Disponível em: http://www.infoteca.inf.br/endipe/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/3959p.pdf. Acesso em: 20 abr. 2015.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012.

MULVEY, Laura. **Prazer Visual e Cinema Narrativo**. 1983. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/71180142/Prazer-Visual-e-Cinema-Narrativo>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

NETO, M. M. ; LOPES, A. E. Machado. **Mulher-Maravilha**: a representação do feminismo ou dos fetiches masculinos nos quadrinhos? 2012. Disponível em: <http://www2.ufpel.edu.br/cic/2012/anais/pdf/CH/CH_00489.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2014.

OLIVEIRA, Ana Claudia de. **Semiótica e Moda**: por um estudo da identidade. 2005. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/1-Coloquio-de-Moda_2005/PALESTRAS-E-MESAS-REDONDAS.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2016.

_____. Visualidade Processual da Aparência. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; CASTILHO, Kathia (Org.). **Corpo e Moda: por uma compreensão do contemporâneo**. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2008.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1985-1990)**. Brasília: Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

PRIBERAM. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. 2016. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/Default.aspx>>. Acesso em: 10 set. 2016.

RACE, Kristen Coppess. **Batwoman and Catwoman: treatment of women in DC Comics**. 2013. Disponível em: <https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/wright1370512348/inline>. Acesso em: 27 maio 2016.

RODRIGUES, I. N. A. **Mulher-Gato: o feminismo e o fetichismo por detrás da máscara**. 2012. Disponível em: <http://strabalhoegenero.cienciassociais.ufg.br/up/245/o/Mulher-Gato_O_Feminismo_e_o_Fetichismo_por_detr%C3%A1s_da_M%C3%A1scara.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2014.

SABINO, Marco. **Dicionário da moda**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SENNA, Nadia da Cruz. **Deusas de papel: a trajetória feminina na HQ do ocidente**. 1999. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000175860>>. Acesso em: 13 fev. 2014.

SILVA, Simone Bueno da. **A Construção do Corpo na Mídia Semanal**. 2007. Disponível em: <[https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/4987/1/Simone Bueno da Silva.pdf](https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/4987/1/Simone%20Bueno%20da%20Silva.pdf)>. Acesso em: 23 ago. 2015.

_____. **Regimes de sentido e interação na construção do corpo na mídia semanal**. 2011. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/esse/article/view/35266/37986>>. Acesso em: 23 ago. 2015.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. **De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos**. 2008. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/132>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

USLAN, Michael. Introduction. In: DC COMICS (New York) (Comp.). **Catwoman: nine lives of a feline fatale**. New York: Dc Comics, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos e seus gêneros V: os quadrinhos protagonizados por mulheres**. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=146>. Acesso em: 13 out. 2014.

AUDIOVISUAIS

ARKHAM city. Direção: Sefton Hill. Produção: Daniel Bailie e Nathan Burlow. Estados Unidos: Rocksteady Studios, 2011.

BATMAN. Criação: William Dozier. Estados Unidos: 20th Century Fox Television, 1966. 1 DVD, color.

BATMAN returns. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton e Denise Di Novi. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1992. 1 DVD, color.

BATMAN: the animated series. Produção: Bruce Timm, Alan Burnett, Paul Dini e Eric Radomski. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, Dc Comics, Sunrise, 1992. 1 DVD, color.

DC SHOWCASE: Catwoman. Produção: Lauren Montgomery, Alan Burnett e Paul Dini. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, Dc Comics, 2011. 1 DVD, color.

THE DARK knight rises. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Charles Roven e Emma Thomas. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2012. 1 DVD, color.

REVISTAS EM QUADRINHOS

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1940. Mensal. #1.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1940. Mensal. #3.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1942. Mensal. #10.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1943. Mensal. #15.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1946. Mensal. #35.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1947. Mensal. #39.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1967. Mensal. #197.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1969. Mensal. #210.

BATMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1975. Mensal. #266.

BATMAN: YEAR ONE. Estados Unidos: Dc Comics, 1987.

CATWOMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1993. Mensal. #1.

CATWOMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 1999. Mensal. #68.

CATWOMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 2000. Mensal. #86.

CATWOMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 2002. Mensal. #1.

CATWOMAN. Estados Unidos: Dc Comics, 2012. Mensal. #0.

CATWOMAN: HER SISTER'S KEEPER. Estados Unidos: Dc Comics, 1989.

DETECTIVE COMICS. Estados Unidos: Dc Comics, 1947. Mensal. #122.

GOTHAM CITY SIRENS. Estados Unidos: Dc Comics, 2009. Mensal. #1.

SUPERMAN'S GIRLFRIEND LOIS LANE. Estados Unidos: Dc Comics, 1966. Mensal. #70.