

UM MAIS UM SÃO TRÊS

Selma Regina Nunes Oliveira – prof^a Doutora da Faculdade de Comunicação da
Universidade de Brasília

O artigo discorre sobre representações femininas na história em quadrinhos norte-americanas, do gênero de aventura, da era de ouro (1930-1947). Tem como objetivo examinar as personagens da mocinha e da vilã, dois modelos femininos básicos nesse tipo de história, a fim de encontrar sentidos possíveis. A Indústria Cultural, as questões de Gênero, as Representações Sociais e elementos da Análise do Discurso (AD Francesa) formaram um programa referencial e instrumental utilizado nessa reflexão.

Palavras-chaves: história em quadrinhos, mocinha e vilã.

Um dos gêneros de histórias em quadrinhos de maior aceitação entre o público é o de aventura. Os teóricos que pesquisam as histórias em quadrinhos classificam o período, mais ou menos compreendido entre o início da década de 30 e o fim dos anos 40, como sendo o apogeu dos quadrinhos norte-americanos, ou a era de ouro. A era de ouro pode ser dividida em duas fases: aventura e super-heróis.

A principal característica do gênero de aventura é a existência de um conflito. Na sátira familiar são mostradas situações que são resolvidas de maneiras inesperadas, e o mecanismo da piada é desencadeado pela surpresa. O mesmo acontece nas histórias de garotas. Conflito é a designação de embate ou confronto. No gênero de aventura, a ação e não somente a situação desenvolve-se no confronto entre as *forças* representadas pelos personagens. Em tese, o homem sempre se encontra entre uma coisa e outra, ou seja, está sempre diante de um problema, para o qual deve encontrar soluções e optar entre resolver ou não suas contradições. Nos enredos das histórias em quadrinhos desse gênero, não é diferente

Em geral, a trama das histórias em quadrinhos de aventura gira em torno da figura do herói e sua luta com o personagem antagonista, o vilão, que simboliza todas as transgressões e desvios das normas sociais em vigência. No decorrer do confronto, o herói recebe o auxílio de amigos, enquanto o vilão comanda um *bando de asseclas*. Todo herói de histórias em quadrinhos que se preze tem uma namorada ou uma noiva. E, como não poderia deixar de ser, todo vilão tem uma mulher ao seu lado, que pode ser sua namorada, sua filha,

sua irmã e, em raríssimos casos, sua mãe. Acontece que a parceira do vilão, nesse gênero de história, quase sempre se apaixona pelo herói e não só tenta seduzi-lo, e por isso acaba traindo o vilão, como transforma a vida de sua namorada em um inferno de intrigas e armadilhas. Em muitos casos, essa mulher má é a própria antagonista do herói, ou seja, é a vilã da história. Temos então, nas hqs do gênero de aventura, três elementos indispensáveis: um herói, uma namorada e uma vilã.

O herói de história em quadrinhos reúne o maior número possível de características positivas: beleza, força, bondade, inteligência, honestidade, lealdade e coragem, que costumam ser as mais comuns dentre muitas outras qualidades. A namorada, em geral, possui os seguintes atributos: beleza, lealdade, bondade, honestidade, romantismo, ingenuidade e castidade. A vilã, por sua vez, é caracterizada por sua beleza, sensualidade, perfídia, maldade, lascívia, deslealdade e ardileza.

Essa é a tipologia básica dos três personagens que formam uma espécie de triângulo, presente em quase todos os enredos das histórias em quadrinhos da chamada era de ouro. As relações que se estabelecem entre o herói, a namorada e a vilã dão forma à vida afetiva do protagonista que, em geral, está inserida nessa espécie de triângulo amoroso, no qual ele tem a oportunidade de confrontar dois tipos distintos de mulher: a namorada, que representa o padrão social idealizado; e a vilã, que representa o desvio das normas sociais. Na prática, os modelos da virgem e da vagabunda representam a garota decente e a piranha, a esposa e a prostituta ou ainda, a esposa e a amante. As representações da virgem e da vagabunda são derivações do modelo global da *Grande Mãe*. A virgem representa a sexualidade domesticada e a certeza da paternidade que dão segurança ao homem, pois da virgem ele sabe exatamente o que esperar. Por outro lado, a vagabunda representa a sexualidade controlada, não pelo homem, mas pela própria mulher e é nesse fato que reside o temor masculino: como controlar uma força que ele considera a materialização de própria natureza? Ele deve, então, aprender a optar por aquela que, num futuro qualquer, poderá ser a mãe de seus filhos, aquela cuja a sexualidade seja domesticada e que trará o *selo de garantia* da sua linhagem, a legitimação da sua paternidade; ou seja, ele deve optar pela virgem ao invés de pela vagabunda: “A cultura masculina contém uma forte veia de antidomesticidade, embora os homens mal possam ter a experiência do que as mulheres puseram dentro deles. A fantasia da parceira perfeita existe junto com as consciência do que a família significa para um rapaz em crescimento.” (Greer, Germaine, 1971, p. 193)

De acordo com Román Gubern (Biblioteca Salvat, 1980, p. 97), o gênero de aventura teve maior aceitação entre o público masculino, portanto ele, o herói, é, na verdade,

o leitor transportado, em traços e em cores, para uma superfície de papel. Segundo Martin Cezar Feijó, o herói da Indústria Cultural constitui-se num modelo de identificação “(...) onde o sujeito massificado projeta seus anseios inconscientes e esquece sua impotência.” (Feijó, Martin C., 1984, p 92). E é somente a ele, herói e leitor, que pertence o direito de conhecer os dois modelos de mulher promovidos pela cultura de massa, para que, no futuro, ao desposar uma jovem, esteja convicto de que soube escolher a mulher que representa *sua* concepção da esposa ideal. Simone de Beauvoir compartilha essa idéia e diz: “(...) há de parecer-nos que o homem tem o direito de escolher uma mulher com a qual satisfaça seus desejos em sua generalidade, generalidade que é o penhor de sua fidelidade.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 180)

Quem são esses personagens? O que representam? Vamos examinar os modelos básicos femininos, começando por ela: a eterna namorada.

A eterna namorada

Dale Arden, companheira do herói louro Flash Gordon(...). Diana Palmer, a eterna noiva do Fantasma(...). Batmoça, atua sempre ajudando Batman e Robin(...). Lois Lane, eterna namorada do Super-homem (...). (Cavalcanti, Ionaldo, 1977, p. 26, 67, 70 e 141)

Elas são muitas, mas são como cópias de um só original, *sambas de uma nota só*. Mudam os nomes, as roupas, os cenários, mas no fundo, ou melhor, no interior de seus gestos, maneiras e falas, ou silêncios, nos deparamos com personagens reelaboradas a partir daquelas já existentes na literatura infantil, na mitologia, nos contos, enfim, nas narrativas que descrevem as mulheres como sombra de algum herói masculino. Eva, aquela que não foi criada para si, mas para ser companhia para Adão. Maria, mãe e virgem santificada. Afrodite, deusa fútil da beleza e do amor. A Pequena Sereia, que renunciou a seu reino pelo amor devotado a um mortal. A Bela Adormecida, cuja libertação dependeu do beijo de um príncipe. São inúmeras as histórias, mas todas parecem terminar da mesma forma: a tutela masculina.

Noivas, namoradas, irmãs, enfim as mocinhas são, invariavelmente, belas e indefesas. Algumas, como Lois Lane ou Bárbara Gordon (a Batmoça), exercem uma profissão; outras são simplesmente companheiras de aventura. Mas por que namoradas ou noivas e não esposas? Ora, porque é realizando-se com independência e liberdade que ele, o herói, adquire seu valor social e, conseqüentemente, sua virilidade. O herói deve ser livre, pois, só assim, poderá viver aventuras. Um homem casado deve abdicar de seu espírito aventureiro e ater-se ao trabalho, ao sustento da casa e dos filhos, ou seja, homens casados pertencem a uma família. A namorada é tão passiva quanto a esposa. Seja servil ou dinâmica,

todas abrem mão de seus ideais para se tornarem objeto do outro. É preciso ser dócil e frágil para ser feminina. A fragilidade da mocinha valoriza a virilidade do herói e reproduz a relação criança/adulto cujo duplo corresponde à relação obediência/autoridade. A fragilidade e a docilidade as fazem criança a ser protegida a todo momento. A ingenuidade transforma-a em presa fácil e constante de vilões. Mesmo que seja uma esportista, como Diana Palmer, que tenha uma profissão dinâmica, como Lois Lane ou mesmo que seja uma heroína, como a Batmoça, a mocinha deve ser protegida, pois nunca consegue sair das situações nas quais, geralmente, ela mesma se enreda. Algo parecido com uma criança levada.

A infantilidade das mocinhas fica claramente evidenciada quando o herói possui um parceiro. O parceiro de aventuras, categoria que se consolidou a partir da criação de Robin, o garoto prodígio, representa, obviamente, a figura do filho. Eles são, em sua maioria, adolescentes órfãos que foram salvos de alguma situação de perigo pelo herói, mas possuem habilidades inatas que, num dado momento do perigo, acabam sendo de grande auxílio para o protagonista. Bem, o parceiro é um adolescente habilidoso, porém imaturo, e mesmo assim suas ações são mais independentes e eficientes do que aquelas empreendidas pela mocinha; ou seja, na ausência do herói, não é a mocinha que salva o adolescente, mas é ele quem a salva. O herói é o *pai* do parceiro, mas a mocinha, ainda que seja uma heroína como a Batmoça, não é sua mãe; é, no máximo, sua irmã mais nova e como tal, na ausência do pai, deve ser por ele protegida. Nas histórias de heróis criados a partir do conceito de dupla, como Aquaman (Homem Submarino) e o Arqueiro Verde, a figura da mocinha acabou sendo suprimida e substituída pela figura da parceira adolescente. Vamos retomar esse ponto mais adiante e analisar as possíveis implicações dessa modificação, que foi introduzida no final da década de 40.

Passemos então a um atributo indispensável na concepção de uma típica mocinha: a beleza. Elas eram imaginadas sempre jovens e belas. A juventude é uma característica que abrange tanto o herói quanto a mocinha. A velhice – idade e rugas – era reservada ao vilão. A juventude evoca a modernidade que se contrapõe aos sentidos de decrepitude e decadência incorporados à vilania do antagonista. Então, obviamente, ela, na condição de namorada ou noiva, deveria ser jovem. No que diz respeito à beleza, a cultura de massa desenvolveu um padrão que privilegiava o ar de inocência infantil - mais uma vez a característica infantil. A aparência física das mocinhas é uma releitura do modelo proposto na concepção de Betty Boop - rosto angelical e corpo escultural: a mulher-menina. A diferença está na carga de erotização. Betty Boop possuía um rosto angelical, porém seus longos cílios e sua boca eram pintados. Era o modelo que Morin (Morin, Edgar, 1969, p. 147) denominou de *boneca do*

amor. Esse modelo de mulher, segundo o autor, foi exaustivamente divulgado pelos meios de comunicação da década de 50, porém nas histórias em quadrinhos ele foi atenuado por serem os quadrinhos, como já foi dito anteriormente, um produto destinado, essencialmente, ao público infantil. Meninas deveriam identificar-se com suas heroínas e meninos deveriam apreender que características eram desejáveis em uma mulher; portanto, as protagonistas de suas histórias favoritas teriam que ser belas e, ao mesmo tempo, doces, dóceis e frágeis.

Naomi Wolf (Wolf, Naomi, 1992, p. 12) denominou de Mito da Beleza a supervalorização da beleza feminina ocorrida depois da revolução industrial. Ela afirma que sempre houve, desde os primórdios do patriarcado, um mito da beleza, mas que, em sua forma moderna, é uma invenção recente. Seu vigor atual está ligado às invenções da tecnologia de produção de massa, ou seja, ao aparecimento da Indústria Cultural e seus dispositivos de produção de massa. O ideal de beleza física começou a ser infinitamente reproduzido em fotos, figurinos, películas. A beleza podia ser estampada em revistas e jornais, projetada nas telas de cinema ou impressa em histórias desenhadas diariamente para milhares de crianças, jovens e adultos.

O Mito da Beleza é uma das formas de controle sobre a mulher. Nas palavras de Simone de Beauvoir, a suprema necessidade da mulher consiste em seduzir o coração masculino e para isso é indispensável que ela seja bela, pois: “(...) a feiúra associa-se cruelmente à maldade, e não se sabe muito bem, quando as desgraças desabem sobre as feias, se são seus crimes ou sua feiúra que o destino pune.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 33)

Esse medo em relação à feiúra é diariamente cultivado pela cultura de massa. O código da beleza é reiterado por todos os meios de divulgação possíveis, com tanta veemência que adquiriu uma aura de veracidade. Porém, a beleza tornou-se uma virtude imposta à mulher. A beleza, contrária ao padrão cultural grego, converteu-se, principalmente entre as décadas de 20 e 80, em um modelo caracteristicamente feminino. A beleza adquiriu uma aura feminina.

Todavia era preciso que a beleza fosse coadjuvada por outros atributos, além da docilidade e da fragilidade. Era necessário que a beleza da mocinha dos quadrinhos fosse domesticada e isso se deu através dos vestuário, da cor dos cabelos e de alguns outros elementos que estudaremos mais adiante. A domesticação da beleza foi a forma encontrada pelos *syndicates* para marcar a diferença que deveria existir entre os modelos da virgem e da vagabunda. As protagonistas das histórias em quadrinhos de aventura eram belas, indefesas e recatadas. O recato era demonstrado por suas atitudes contidas e sua recusa a qualquer aproximação sensual do vilão. A recusa da mocinha era reforçada pela sistemática resistência

do herói às investidas sensuais da vilã. Esse jogo de rejeição tinha por objetivo reforçar a ética paternalista que, até os dias de hoje, exige que a mulher seja entregue virgem ao esposo. Uma vez transformada em objeto do outro, a mulher deve manter-se exclusiva, pois é sua integridade que a justifica enquanto fêmea.

A existência de uma legislação sobre o tema confirma a condição feminina de objeto exclusivo. Essa legislação estende-se pela história: nas leis romanas, o *loco filae* colocava a mulher nas mãos do marido; na Idade Média o senhor feudal, detinha, entre muitos outros, o direito de permissão sobre o casamento das camponesas de suas terras; na França, os amigos do jovem casado ficavam atrás da porta do quarto onde estavam os noivos, esperando que este viesse mostrar o lençol manchado de sangue; e até os dias de hoje a *desvirgindade*, assim como a fidelidade da mulher, podem ser usados como argumentos para a anulação legal de um casamento.

De toda forma, e retomando os valores de beleza, fragilidade e recato, existe um ideal que consolida todas as características que constituem o modelo da mocinha das histórias em quadrinhos: o amor romântico. A cultura de massa universalizou o tema do amor e o transformou num elemento integrador. Dessa forma, o amor romântico difundido pela Indústria Cultural extrapola as fronteiras do amor burguês, cujo tema girava em torno do triângulo amoroso entre marido, esposa e amante (como, por exemplo, nos romances de Eça de Queiroz ou Machado de Assis), para fundi-lo ao amor popular, que se configurava em uma espécie de jogo, no qual o protagonista se via obrigado a superar obstáculos e escapar de armadilhas - troca de bebês, intrigas, heranças, falsa identidade etc. Com essa estratégia, a cultura de massa traçou um novo curso para o tema do amor no imaginário da sociedade de massa.

No relacionamento fundamentado no amor romântico, o ardor sexual é superado pelo amor sublime. Segundo Anthony Giddens:

(...) na medida em que a atração imediata faz parte do amor romântico, ela tem que ser completamente separada das compulsões sexuais/eróticas do amor apaixonado. O 'primeiro olhar' é uma atitude comunicativa, uma apreensão intuitiva das qualidades do outro. É um processo de atração por alguém que pode tornar a vida de outro alguém, digamos assim, 'completa'. (Giddens, Anthony, 1993, p. 51)

Uma das possíveis condições que propiciaram o fortalecimento do amor romântico como tema corrente da cultura de massa foram as *invenções* da família e da maternidade, pois é sobre essas construções que se justifica a *busca* da identidade feminina no

outro. Para as mocinhas das histórias em quadrinhos, a *espera* – ser a eterna namorada ou noiva – significa a futura materialização da união ao outro; e o outro, o herói, representa sua conversão de *ser inacabado* em *ser completo*. Na opinião de Simone de Beauvoir: “A jovem sonhou-se através de olhos masculinos e é em olhos masculinos que a mulher acredita enfim encontrar-se.” (Beauvoir, Simone de, vol. 2, 1960, p. 415)

Sendo assim, podemos nos arriscar a dizer que, até nos dias de hoje, o amor romântico é um elemento integrador na construção da representação feminina. Digo isso apoiada não somente nas histórias em quadrinhos, mas me apoio no sucesso de bilheteria de filmes como Titanic ou Sintonia de Amor e nos altos índices de audiência de novelas como Laços de Família e O Cravo e a Rosa – releitura da peça A Megera Domada de Shakespeare – cujos enredos são povoados de mocinhas que, a exemplo de Dale Arden, Ellen Dollan e Lois Lane, fundem-se ao outro pelo amor romântico, para enfim, como diz Beauvoir, encontrarem-se. Na novela Laços de Família, da Rede Globo, o amor romântico de Fred foi a redenção da prostituta Capitu, da mesma forma que o amor paternal de Cristo redimiu a meretriz Maria Madalena.

Bela, frágil, recatada e romântica...essa é, finalmente, a mocinha das histórias em quadrinhos da era de ouro – anos 30 e 40. Ela é a eterna namorada ou noiva. Modelo de virtude a ser seguido; mulher idealizada para ser sonhada. Mas essa mulher, como não podia deixar de ser, tem seu duplo: a vilã. Vamos conhecê-la a seguir.

A outra face de Eva

Como um reflexo no espelho a vilã é o desvio da luz. Ela representa a sombra, o erro, o vício, o mal que deve ser subjugado, punido e exorcizado. A antagonista é personagem sempre presente, não só nas histórias em quadrinhos, mas também na literatura, nos filmes, nas novelas; enfim, ela é a outra face da mulher idealizada e personifica os maiores temores da sociedade patriarcal.

Em seu livro A História do Medo no Ocidente, Jean Delumeau nos alerta, na parte dedicada aos agentes de Satã, que a atitude masculina em relação à mulher sempre foi contraditória e move-se da atração à repulsa. Segundo o autor “Essa veneração do homem pela mulher foi contrabalançada ao longo das eras pelo medo que ele sentiu do outro sexo, particularmente nas sociedades de estruturas patriarcais.” (Delumeau, Jean, 1999, p. 310)

Em seu medo, o homem se apresenta como ser apolíneo e racional por oposição à mulher, a quem ele define como dionisíaca e instintiva. Ele reclama a história para si e renuncia à natureza que, de bom grado, entrega às representações femininas. Basta-nos um

breve olhar sobre duas das 22 lâminas que compõem a estrutura dos arcanos maiores do tarot⁷, que tem sua origem no antigo Egito, para termos uma noção da longinquidade da construção da homem/história – mulher/natureza:

Lâmina III – A Imperatriz

Imagens: Eva, a Madona, a que dá a luz, a esposa, mãe-terra, a natureza, a fonte.

Analogias: o matriarcado, o lactente, a natureza, a lavoura, Vênus, as leis da natureza, o mundo dos sentimentos.

Lâmina IV – O Imperador

Imagens: o patriarca, o ser humano desperto, o céu.

Analogias: o patriarcado, o princípio racional, logos, a consciência que desperta a criança, as leis do bom senso, a civilização.

A mulher dá a vida e ao mesmo tempo conduz à morte. Quem foi responsável pela queda do homem? Quem deixou que os males se espalhassem pelo mundo? Tanto faz se ela foi Eva ou Pandora, pois quem causou a expulsão do homem do paraíso foi, de qualquer modo, a mulher. Sua curiosidade impertinente infantil o arrastou para o pecado e o infortúnio, e isso justifica sua submissão ao homem. Ela lhe custou a ausência divina e lhe deve por isso. O Apóstolo Paulo, assim como Santo Agostinho e São Tomás de Aquino, consideravam a autoridade masculina sobre a mulher como um dado natural. A mulher é a serpente e, portanto, a própria tentação.

É essa tentação que o leitor de histórias em quadrinhos deveria exorcizar; e para exorcizá-la era necessário sabê-la. Então, os editores, cômicos de seus *deveres morais* e da grande oportunidade de conquistar um mercado composto, em sua maior parte, pelo público masculino, não hesitaram em explorar todas as possibilidades de cativar o imaginário de meninos e adolescentes. O que pode ser mais cativante que uma bela mulher erotizada?

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 feiúra, lembrando Simone de Beauvoir (Beauvoir, Simone de, 1960, p. 33), está associada à maldade, mas a beleza pode levar o homem à ruína, como é o caso da personagem P’Gell, caça-dotes que age como uma viúva negra. A beleza da vilã não é angelical; não é envolta por uma aura

infantil, mas sim pelo mistério. O padrão de 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 o seu rosto denuncia a vagabunda. Contudo a vagabunda exerce um grande encanto sobre o homem. Simone de Beauvoir diz que: “Por ser ela uma espécie de pária à margem de um mundo hipocritamente moral, pode-se considerar a ‘mulher-perdida’ como a contestação de todas as virtudes oficiais; sua indignidade aparenta-a às santas autênticas, pois o que lhe foi aviltado será exaltado.” E mais:

A expressão ‘mulher-perdida’ provoca ecos perturbadores; muitos homens sonham com se perder; não é tão fácil e não se consegue sem dificuldades atingir o Mal numa forma positiva e mesmo o demoníaco apavora-se com crimes excessivos. Pois a mulher permite celebrar sem grandes riscos missas negras em que Satã é evocado sem ser especificamente convidado; ela está à margem do mundo masculino; os atos que lhe dizem respeito, na verdade, não acarretam conseqüências; ela é, entretanto, um ser humano e pode-se, através dela, realizar sombrias revoltas contra as leis humanas. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 1, p. 239)

A beleza da vilã representava o desconhecido que amedronta, mas fascinava e reunia tantas significações que era possível associá-la, diferente da mocinha, a vários tipos de desvios – beleza glacial, beleza demoníaca, beleza cortesã, beleza superficial etc.

Tal como no modelo da namorada, existe, no modelo da vilã, um elemento integrador das representações: a sensualidade associado ao amor apaixonado. É o amor pelo outro, pelo herói, que ao final, pode resgatar a verdadeira feminilidade daquela que é desviada. Lembrem-se dos elementos da ação dramática dos quadrinhos do gênero de aventura? O triângulo amoroso no qual o herói se vê envolvido? Pois em um de seus vértices está a sedução da vilã. Inicialmente ela seduz o herói na tentativa de obter alguma coisa para seu proveito – ela é egoísta – ou a mando do vilão, que a usa para engendrar uma armadilha – ela é ardilosa e traiçoeira. Porém a antagonista acaba se rendendo ao caráter do herói e conspira para desvencilha-lo dos ardis – ela é desleal. Mesmo se arrependendo de seus atos, ela recebe algum tipo de punição. Todavia o sentimento que a vilã devota ao herói não é o amor romântico que lhe dedica a namorada.

O amor da vilã é uma espécie de contra-feitiço. Nas histórias, ao tentar seduzir o herói, ela se apresenta como uma tentação em seu caminho. Ele resiste e a sua resistência é a demonstração da força de seu caráter. Ela valoriza suas virtudes e integra a representação de

sua nobreza; ou seja, são os desvios da antagonista que o justificam como herói. É dessa forma que o amor romântico é exaltado, na sua oposição ao amor apaixonado.

O amor apaixonado é urgente e invasivo; ele é perturbador, pois faz com que o indivíduo ignore suas obrigações; esse tipo de amor não promove a busca do complemento espiritual, mas sim a fuga em direção às fantasias provocadas pelo ardor sexual. Por essas razões, o amor apaixonado foi associado à perversão e personificado no modelo da garota má.

Os defeitos de caráter encontrados nessa representação feminina não deixam de produzir um certo encantamento nos homens que, no fundo, tornam-se cúmplices dos caprichos de suas namoradas e alimentam seu coquetismo infantil. Mas a existência de dois modelos radicalmente distintos impõe ao herói, assim como ao leitor, o dever de dizer não a esse tipo de mulher e escolher para si uma companheira virtuosa para colocá-la em sua vida; ainda que guarde no seu imaginário o desejo pela aventura ao lado daquela que, como ele, não teria nada a perder.

Ele projeta nela o que deseja e o que teme, o que ama e o que detesta. E se é tão difícil dizer algo a respeito é porque o homem se procura inteiramente nela e que ela é Tudo. Só que ela é Tudo no mundo do inessencial; é todo o Outro. Enquanto outro, ela é também outra e não ela mesma, outra e não o que dela é esperado. Sendo tudo, ela nunca é isso justamente que deveria ser; ela é perpétua decepção, a própria decepção da existência que não consegue nunca se atingir nem se reconciliar com a totalidade dos existentes. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 1, p. 242)

Nas narrativas contemporâneas, tal qual nas lendas antigas, o homem é o herói privilegiado, pois, ao falar sobre *elas*, mocinhas e vilãs, referi-me constantemente ao *outro*, a *ele* ou ao herói, mas, se fosse ao contrário, não haveria necessidade de mencioná-las ou, como é mais comum, elas poderiam ser citadas como um dado biográfico. O silêncio sobre a mulher, mocinha ou vilã, está prenhe de uma significação, no mínimo, desconcertante. O herói é o *outro* tanto da namorada quanto da vilã, porém elas não são o *outro* dele. O *outro* do herói é o vilão. Nas histórias em quadrinhos de aventuras a ação se focaliza sobre o antagonismo dos dois personagens principais. O que faz da vilã, quando na posição de antagonista principal, mais importante para a trama do que a namorada – em algumas histórias, a presença da namorada pode ser dispensada em função do desempenho da vilã. A falta de alusão aos papéis femininos evidencia a relação estabelecida entre os gêneros no discurso das histórias em quadrinhos. O esquecimento da fala, traduz a sujeição feminina ao modelo patriarcal, pois o mesmo papel secundário, que em geral é dado à personagem feminina, é socialmente destinado à mulher, é destinado a mim.

Referência Bibliográfica

- BEAUVOIR, Simone de. O segundo sexo, volumes 1 e 2. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960.
- BIBLIOTECA SALVAT. Literatura da imagem . Rio de Janeiro, 1980.
- DELUMEAU, Jean. História do medo no Ocidente: 1300 – 1800, uma cidade sitiada. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- FEIJÓ, Martin Cezar. O que é herói. São Paulo: Brasiliense, 1984. Coleção Primeiros Passos, 139.
- GIDDENS, Anthony. A transformação da intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1993.
- GREER, Germaine. A mulher eunuco. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1971.
- JODELET, Denise (org.). Les Représentations Sociales. Paris: Presses Universitaires de France, 1989.
- MORIN, Edgar. Cultura de massas no século XX. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 1969.
- _____. As estrelas: mito e sedução no cinema. 3. ed. Rio de Janeiro, José Olympio, 1989.
- ORLANDI, Eni P. Análise de discurso. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 2000.
- _____. Discurso e leitura. São Paulo: Cortez, 1988.
- _____. A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso. Campinas, SP: Pontes, 1987.
- WOLF, Naomi. O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.