



SEI QUE EU SOU BONITA E GOSTOSA

Selma Regina Nunes Oliveira

Universidade de Brasília

Resumo: A proposta contida neste trabalho é o de examinar a fusão de modelos binários de representação feminina e, a partir da óptica de Gênero, analisar algumas protagonistas dos quadrinhos norte-americanos dos anos 80 – as chamadas *bad-girls*.

Palavras-chaves: História em quadrinhos – Papel da mulher – *Bad-girl*

Na história das histórias em quadrinhos, a década de 80 ficou conhecida, segundo Álvaro de Moya (Moya, Álvaro de, 1993, p. 191), como a *era do quadrinho de autor*. No seu ponto de vista, foi o período de consagração das mini-séries, ou novelas gráficas – *graphic novel*. As mini-séries norte-americanas seguiam ou seguem, posto que ainda são publicadas, alguns mesmos conceitos dos álbuns de luxo europeus: histórias completas, experimentação da linguagem, elaboração gráfica e, principalmente, temática adulta. Na Europa, esses conceitos foram aplicados à arte, mas, dentro da lógica da indústria cultural norte-americana, eles foram aplicados ao mercado; logo, a história completa foi dividida em capítulos – daí a designação de novela gráfica –, o tratamento gráfico teve que levar em conta o custo final e a experimentação da linguagem não pôde ser radical, como no caso de alguns álbuns europeus, porém a temática adulta foi entendida pelas editoras como uma oportunidade para criar um novo nicho mercadológico e ampliar as possibilidades de consumo. A perspectiva de ampliação do mercado consumidor foi motivo suficiente para encorajar os editores a investirem em um novo gênero de histórias e aprovarem projetos mais ousados.

O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, publicada em 1986 foi a primeira *graphic novel* a ser lançada e seu impacto foi tão grande que, hoje em dia, é referência obrigatória nos livros da área. Considerada como marco zero de uma nova tendência, essa



série aprofundou o conceito do super-herói mais humanizado, proposto por Stan Lee na década de 60; porém, enquanto Lee preocupou-se em criar personagens com origens menos divinas e que enfrentassem alguns dilemas, como os da adolescência, e problemas cotidianos, como relacionamentos afetivos, Miller, apoiado por sua editora, a *DC Comics*, reformulou a personalidade de Batman, criado em 1939, mostrando-o como um homem de meia idade, amargurado, violento e vingativo. O Batman de Miller levantou questões sobre o conceito dicotômico do bem e do mal, o que é certo e o que é errado e reviu os modelos herói/protagonista *versus* vilão/antagonista. É lógico que não se tratou de uma reconfiguração totalmente radical, mas se abriu caminho para a criação de um certo número de histórias que abordavam a violência urbana, a corrupção, a prostituição, a homossexualidade, as sociopatias, a sensualidade etc. O propósito de Frank Miller foi o de apresentar ao público um super-herói humano, com os defeitos e as qualidades que pouco o diferenciam de um psicopata – esse ponto foi colocado, em destaque, dentro da história.

Devidamente autorizado pela repercussão de sua história e por seu enorme sucesso de vendas, Miller buscou no modelo feminino da vilã/vagabunda, os elementos para a reconstrução de Elektra, personagem que ele havia criado como coadjuvante e namorada de Matt Murdock, alterego do Demolidor, um super-herói cego. Na história em que apareceu pela primeira vez, *O Homem sem Medo*, Elektra era uma jovem ninja que, após a morte dos pais e uma rejeição amorosa, entrou para uma organização de assassinos e se tornou uma mercenária independente; ao fim da história, ela foi mortalmente ferida e morreu nos braços do Demolidor. Na mini-série *Elektra Assassina*, de 1986, ela apareceu viva e internada num hospício onde recebia choques e um tratamento brutal. Em meio a lembranças confusas, Elektra conduz uma trama, que na óptica do próprio Miller, é um suspense psicológico, que mistura espionagem, ocultismo, política, romance e muito humor negro.



Elektra,

A despeito da extrema violência e do clima de horror presentes nessa história em quadrinhos, o autor se refere à *Elektra Assassina* como uma comédia. Mas, em uma entrevista para a revista *Amazing Heroes* (1986), traduzida e inserida na edição de luxo da mini-série, quando questionado sobre a razão do sucesso da história, ele responde:

É a velha história: sexo e violência.(...) Somos atraídos pela imagem sombria do herói que é parte vilão pela figura atormentada que não é totalmente pura. Uma certa quantidade de angústia pessoal aumenta a popularidade do personagem.(...) Mesmo sendo uma maldita psicopata, ela não tem uma postura totalmente má. Elektra faz coisas ruins durante a série, mas o conflito básico é entre o bem e o mal, e leal pertence ao bem.(...) Elektra sempre quis ser o pior ser humano da Terra. Não há como desculpar o que ela faz nas histórias, mas existe uma nobreza oculta. Ela não é tão miserável quanto pensa. (Elektra Assassina, 1986)

A identificação de Elektra com o modelo da vagabunda¹ é imediato, pois ela não é uma heroína; ela é uma *maldita psicopata* cuja personalidade preserva, inclusive, um atributo

¹ Os modelos femininos denominados virgem e vagabunda estão sendo propostos a partir do modelo dicotômico consagrado pelos quadrinhos norte-americanos da Era de Ouro (1929-1942): a mocinha (ou a namorada) e a vilã. Assim à mocinha corresponde o modelo da virgem e à vilã o modelo da vagabunda. Esses modelos sintetizam alguns atributos como: mocinha – beleza, lealdade, bondade, romantismo, ingenuidade e castidade; vilã – beleza, sensualidade, perfídia, maldade, lascívia, deslealdade e ardisidade.

característico das vilãs da década de 30: a capacidade de se envolver afetivamente apesar de sua maldade. No desenrolar da trama, Elektra manteve um romance neurótico como um espião chamado Garret que a chama, de acordo com palavras de Miller, “desde prostituta até doçura... e com sinceridade.” Ela se rende ao seu sentimento, a ponto de modificar sua relação com Garret: no início da história ela o tratava como um palhaço, mas no final, por intermédio de magia negra, acaba transferindo a mente dele para o corpo de um senador – por sinal muito parecido com John Kennedy – que, por meio de alianças duvidosas, acabou tornando-se presidente, colocando Garret na posição de mandatário do seu país. *Elektra Assassina* é narrada por Garret e, no último quadrinho da penúltima página da história, é dele o seguinte texto:

Cê esperou pra ter certeza de que a agência não sacou a jogada. Agora te cuida boneca. Claro que escapar da base vai ser moleza pra você, por isso...toma conta de ti...que eu tomo conta do país. Neste exato momento, tã trazendo aquela bicha soviética para assinar um novo tratado. Eu sabia que o filho da mãe ia arregar. É um barato. O sujeito pensa que eu sou doido...só que eu sou o presidente... e tô com a caixa. Eu sou mais eu! (*Elektra Assassina*, 1986)

A caixa a que ele se refere é o botão vermelho dos mísseis nucleares que ele segura em sua mão esquerda, enquanto, na direita, empunha uma metralhadora. Durante a entrevista transcrita para revista, Frank Miller admite que Garret é um porco machista e é apenas isso que o autor faz: admitir. Ele também é dúbio como Elektra, mas no enredo, não pretendeu que ela fosse a pior criatura da face da Terra, ou seja, na história não há prêmios ou méritos para o desvio do modelo feminino, apenas um pesado ônus que a mulher deve pagar.

A mulher que exerce livremente o comércio de de seus encantos, aventureira, *vamp*, mulher fatal permanece um tipo inquietante. Na mulher má dos filmes de Hollywood sobrevive a imagem de Circe. Mulheres foram queimadas como feiticeiras simplesmente porque eram belas. E na pudica hostilidade das virtudes provincianas contra as mulheres de maus costumes perpetua-se um velho terror. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol 1, p. 235)

Na história de Elektra, há também outra personagem feminina: uma espiã conhecida por agente Castidade McBryde, que em alguns momentos aparece vestida de freira.

O título do quinto capítulo da série é Castidade, e é curioso o combate entre Elektra, a morte e a insanidade na forma feminina, e a agente McBryde, que alterna o hábito religioso com uma roupa colada que mostra suas formas, mas que é toda fechada. De acordo com Simone de Beauvoir, o mito da virgindade se reflete de maneira impressionante na hesitação do macho entre seu medo e seu desejo, entre o temor de ser possuído por forças incontroláveis e sua vontade de captar e controlar essa força; a autora afirma que:

Ora temida pelo homem, ora desejada e até exigida, ela se apresenta como a forma mais acabada do mistério feminino; é o aspecto mais inquietante deste e ao mesmo tempo o mais fascinante. Segundo se sente esmagado pelas forças que o cercam ou se acredita orgulhosamente capaz de anexá-las a si, o homem recusa ou reclama que a esposa lhe seja entregue virgem. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol 1, p. 194)

Ora, até então as principais personagens femininas das histórias em quadrinhos norte-americanas estavam sendo criadas somente sobre o modelo da namorada. A aparente consagração do modelo da vagabunda em uma saga cuja protagonista personifica o desvio dos padrões sociais, tem os ares de uma mera paráfrase do velho modelo dicotômico. À primeira vista, pode parecer que a personagem é o reconhecimento das reivindicações feministas da contra-revolução dos anos 70, mas a independência de Elektra tem o custo de sua sanidade e, conseqüentemente, de sua integridade física; em sua loucura, ela se entrega indistintamente ao sexo e às lutas mortais, amalgamando demência, sêmen e sangue.

A releitura de Neil Gaiman de uma personagem obscura da *DC Comics* resultou na produção, em 1989, da *graphic novel Orquídea Negra*. Na opinião de Álvaro de Moya (Moya, Álvaro de, 1993, p. 202), a história é uma mistura delicada de feminismo e violência, tal como Elektra. Uma vez que a heroína é uma *mulher-planta*, vamos nos permitir discordar do autor, pois onde ele enxerga feminismo, autoras de Teorias Feministas como Dona Haraway, Teresa de Lauretis e Guacira Lopes Louro, entre outras, identificam um dos pilares sobre o qual é construída e justificada a diferença sexual entre homens e mulheres: a associação da mulher à natureza e do homem à cultura, assim como a polarização dessa oposição. A mini-série *Orquídea Negra* contava a história de uma mulher-planta criada a partir de uma pesquisa genética. Partindo da clonagem das células da mulher que era o grande



amor da vida de um dos cientistas do grupo, este concebeu uma nova espécie de seres femininos com certos poderes e características de flores. A série foi desenhada em traços delicado, esfumados e colorida em tons pastéis e de preto e branco. A delicadeza era um dos principais atributos da personagem que, em vários momentos, mostrava-se frágil como as mocinhas dos quadrinhos da era de ouro ou de prata. Curiosamente, a fim de descobrir sua origem, a Orquídea Negra teve que ir até um hospício, o Asilo Arkan, em busca de uma doutora, membro da equipe que a criou. Mais uma vez a insanidade mental foi relacionada à mulher. Após sua infrutífera incursão pela loucura, ela descobre sua origem por intermédio de dois homens: Batman e o Homem do Pântano. Assim que descobre sua origem, toma conhecimento de sua missão ecológica e parte, com uma companheira menina, para a Floresta Amazônica.

A relação entre a mulher e a insanidade foi mais uma vez abordada em mais uma mini-série de sucesso. *Liberdade*, de Frank Miller, fez uma crítica à política racista norte-americana, narrando a história de Marta Washington, uma jovem negra que nasceu em um gueto fechado, chamado de a *Grande Estufa*. Nas novelas gráficas de sua autoria, o tema da loucura é recorrente e, só para variar, o destino inicial da protagonista é sua internação em um sanatório. Desde o início da trama, Marta é apresentada como uma garota sem perspectiva. Mesmo tendo um raciocínio rápido, é apática, mas disciplinada e servil, o que é bem adequado ao estereótipo do negro que o autor se propõe a denunciar. A diversificação dos movimentos raciais, feministas e sexuais apontada por Guacira Lopes Louro (Louro, Guacira Lopes, 1997, p. 23) é desenvolvida no enredo como um confronto armado que eclode em toda a extensão territorial dos Estados Unidos. Como soldado e depois oficial das forças armadas do governo oficial, Marta Washington, foi galgando alguns postos, mas estava sempre subordinada a seu primeiro oficial superior, o tenente Moretti, oriundo de uma família branca tradicional, que nutria pela protagonista um profundo desprezo por sua dupla condição de mulher e negra, e que a intimidava e subjugava até quase o fim da história. Vale ressaltar que enquanto o tenente Moretti é promovido consecutivamente até o coronelado, Marta Washington termina a história como tenente.



Marta Washington. 1992.

Essas três personagens, Elektra, Orquídea Negra e Marta Washington, estão classificadas entre os protagonistas de maior destaque num grande número de novelas gráficas publicadas entre o período de 1985 até os dias de hoje. Criadas para o público masculino, elas fortaleceram a aplicação do amazonismo na reelaboração do modelo feminino das histórias em quadrinhos norte-americanas. De acordo com Sal Randazzo (Randazzo, Sal, 1996, p. 126), o amazonismo é a expressão extrema da mulher guerreira, que considera o patriarcado, assim como os homens, essencialmente opressivo. Ele diz ainda que podemos encontrar elementos do amazonismo nos produtos culturais norte-americanos, como nos filmes de Hollywood *Thelma e Louise*, *Ligadas pelo Desejo* e *Instinto Selvagem*; ou em séries televisivas, *V.I.P.*, *Buffy* e *Dark Angel*. Porém Sal Randazzo não atenta para a relação estabelecida pela cultura de massa norte-americana entre amazonismo e erotismo. Tanto nos filmes e nas séries quanto nas histórias em quadrinhos o amazonismo vai ser incorporado ao modelo feminino mais como atributo físico do que como qualidade guerreira. O amazonismo passou então a ser um atributo híbrido de beleza, técnica marcial e um certo grau de agressividade, guardando pouco ou quase nenhuma semelhança com o significado original do termo que, derivado da lenda das amazonas, corresponde à independência total da sexualidade feminina.



A brecha aberta pelas *graphic novels* para a concepção e produção de roteiros recheados de sexo e violência forçou a segunda revisão do Código de Ética das Histórias em Quadrinhos, em 1994, que o tornou mais genérico e subjetivo. Um dos responsáveis pela adoção do mito da beleza e seus cânones nas histórias em quadrinhos norte-americanas foi o então *enfant terrible* Jim Lee. Desenhista da DC Comics, que adotava a filosofia da forma sobre o conteúdo, no início dos anos 90 passou a ser responsável pelas histórias dos X-Men. Seu desenho detalhista retratava mulheres anatomicamente musculosas, com bundas empinadas, longas pernas e peitos volumosos. O estilo de Jim Lee foi tão bem sucedido que fez escola e passou a ser referência para os jovens desenhistas aspirantes à fama. Em 1992, Jim Lee saiu da DC e, junto com outros artistas, fundou a Image Comics, onde criou uma galeria de super-heroínas que receberam a denominação de *bad girls*.

A despeito da nova embalagem, *bad girl* é um termo originalmente utilizado no cinema hollywoodiano para designar as sedutoras vilãs das décadas de 30 e 40. Atualmente, a categoria *bad girl* é muito abrangente, de modo que as personagens podem guardar os mesmos ou alguns atributos de suas antecessoras; dessa forma, as atuais *bad girls* podem ser bonitas, sedutoras, agressivas e amorais: como Elektra – considerada a primeira *bad girl* dessa nova geração de personagens femininos –Hurricane, a Mulher Gato – em sua nova versão – etc. Outras podem ser apenas bonitas, sedutoras, agressivas, mas de caráter indiscutivelmente ilibado, como Witchblade, Fairchild, Queda-livre, Devota, Vodou e outras tantas. As *bad girls* viraram uma fórmula certa para as editoras venderem novas revistas, cujas protagonistas sejam *gostasas* e saiam por aí distribuindo golpes marciais, socos e muitos pontapés.

Sarah Dyer, criadora da revista *Action Girl*, editada pela Slave Labor Press, acha que existem muito mais personagens amorais femininos que masculinos. Em entrevista para a revista *Wizard* ela disse: “Não ligo para o que possam dizer sobre os homens estarem vestindo colantes. Os uniformes das mulheres são muito mais ofensivos. Um personagem masculino jamais seria desenhado assim.” (*Wizard*, outubro/96, p 51)

Ironicamente, a opinião masculina sobre as *bad girls* no fundo talvez seja a visão masculina sobre as mulheres, e pode ser ilustrada pelo editorial do primeiro número da revista *Bad Girls*, editada no Brasil pela Escala:

No início da publicação de quadrinhos de super-heróis, as mulheres serviam mais como ponto fraco dos heróis do que qualquer coisa. Os vilões sabiam o que fazer para atingir os heróis: bastava capturar as mocinhas. E nos filmes e seriados de cinema era assim também. Não que não existissem mulheres fortes que pudessem dar conta do recado, mas convenhamos...apesar de boas eram poucas. Foi com a liberação feminina que surgiram as garotas que iriam mudar a cabeça da molecada e, de quebra, de muita gente grande. Elas nem precisam ser exageradamente más, basta fazerem cara feia e dar uns petelecos nos heróis e nos vilões de vez em quando. Mas nós, machos dominadores, adoramos quando uma genuína e sádica *bad girl* põe as mangas de fora e bota pra quebrar. Tudo bem que às vezes machuca, mas é parte do jogo. Divirtam-se com as *bad girls* dessa edição. (*Bad Girl*, nº 1, p. 1)

O título desse editorial é: Ah! Essas Mulheres...

Não há muito que dizer sobre esse editorial que já não tenha sido dito anteriormente nesse trabalho. Se a princípio o autor pretendeu exaltar as mulheres e a liberação feminina, acabou desqualificando tanto elas quanto o movimento. Nas entrelinhas podemos ler que as mulheres são facilmente subjugadas. 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; e, finalmente, considerando-se que a revista não é uma história em quadrinhos, a diversão dos leitores (do gênero masculino) provavelmente se dará no plano dos jogos imaginários.

Essa visão sobre o universo feminino é lugar-comum nas publicações sobre história em quadrinhos. As personagens femininas são sempre mostradas ou descritas, primeiramente, pelos seus atributos físicos. A partir da década de 90, a beleza e o apelo sexual passaram a ser condição prioritária na concepção das personagens femininas, sejam elas principais ou coadjuvantes. Isso é tão evidente que até mesmo alguns críticos de quadrinhos como John Ostrander, que escreve para revistas como *The Espectre e Eternal Warrior*, disse: “O que mais vejo é essa coisa reacionária em que todas as mulheres parecem modelos, usam roupas colantes, têm peitos maiores do que a cabeça e usam salto alto número 12 enquanto correm e lutam por aí. Não acho que isso dê certo.” (*Wizard*, outubro/96, p. 52). O crítico afirma ainda que algumas editoras estão agindo como se fossem gigolôs, oferecendo uma espécie de cardápio de mulheres gostosas.



O dispositivo de beleza funciona como um moto-contínuo; dessa forma, as heroínas elaboradas para os adolescentes funcionam como modelo de expectativa masculina e feminina. Os meninos são expostos a imagens de heroínas cuja beleza é definida por padrões estéticos determinados e difundidos pela cultura de massa como sendo qualidades desejáveis em uma mulher; tão logo ele comece a se interessar pelas meninas, irá procurar nelas o modelo de beleza ao qual ele foi exposto desde a infância. Por sua vez, as meninas, já em seus primeiros passos na educação, aprendem, por meio desses modelos, que as mulheres lindas são as mais interessantes. Dessa forma, conforme afirma Naomi Wolf, “as mulheres não passam de ‘beldades’ na cultura masculina para que essa cultura possa continuar sendo masculina.” (Wolf, Naomi, 1992, p. 77)

A fusão dos modelos da virgem e da vagabunda em um único concentra múltiplas representações em uma síntese cuidadosamente elaborada pela cultura de massa. As *bad girls* podem ser, ao mesmo tempo, guerreiras, eróticas, mães, intuitivas, fúteis, frágeis, vítimas, astuciosas, fortes, ágeis e, acima de tudo, belas. O melhor exemplo são os personagens femininos do quadrinho *Gen 13*, criado em 1996 por Jim Lee, Brandon Choi e Scott Campbell. Seguindo o conceito de equipe/família alternativa dos X-Men, os personagens são adolescentes mutantes que, sem saber, fazem parte de um projeto de desenvolvimento genético. O Gen 13 é formado por três garotas e dois rapazes: Fairchild, Granizo, Queda-livre, Grunge e Queimada. Ao se darem conta do projeto, escapam e, em meio à fuga, vão liberando seus poderes. Fairchild é a líder do grupo, pode aumentar de tamanho e duplicar sua força. Granizo controla o gelo e é a segunda mais esperta da turma. Queda-livre é esperta, mas meio fútil e pode levitar e fazer levitarem outras pessoas. Quanto aos rapazes, Grunge é enorme e um idiota e Queimada controla o fogo.



Fairchild, Gen 13, 1996.

Fairchild é inteligente e, a princípio, sua liderança não é bem aceita pelo grupo; por ser a mais velha, os companheiros a encaram de uma forma maternal; ela é loura, graciosa e sensual. Granizo é uma índia americana estilizada, como a Pocahontas de Disney e, segundo um de seus autores, ela é um pouco mais brilhante que os demais membros da equipe e carrega um certo misticismo; é ágil, mas costuma cair em armadilhas. Queda-livre é descrita como uma típica *gatinha esperta*, freqüentadora de *shopping center*; é bastante sensual, porém não passa de uma menina, um tanto tola e fútil, e, eventualmente, *fica* com o grandalhão Grunge. O fato de Fairchild ser a primeira personagem feminina que lidera uma equipe deve-se a uma tentativa de *marketing* para atrair leitoras e ampliar a faixa de consumidores. O número crescente de personagens femininas não deve ser entendido como uma concessão ao movimento feminista ou ao crescimento da participação da mulher no mercado de trabalho. É tão somente uma maior variedade de tipos de beleza física e étnica. Apesar da liderança de Fairchild, o grupo tem uma espécie de mentor, que foi um dos integrantes do projeto Gen 12. Além disso, nenhum deles conhece os verdadeiros pais.

O caso da Mulher Gato também é emblemático. Vilã confessa das histórias de Batman, ganhou sua própria revista em 1993, ancorada na grande repercussão da personagem no filme *Batman, o Retorno*. Em sua primeira aparição, Selina Kyle, nome da Mulher Gato, era uma mulher muito bonita que dirigia uma loja de animais e que, ilicitamente, tentou vencer um concurso de beleza para poder contrabandear uma fortuna em diamantes. Na

versão do filme Selina é uma secretária eficiente, porém sem graça, tímida e medrosa que, ao ser jogada do alto de um edifício, foi ressuscitada por um bando de gatos convocados pelo seu felino de estimação. Ela apareceu na mini-série *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, como uma velha cafetina que leva uma surra do Coringa e em outra mini-série, *Batman: Ano Um*, ela é apresentada como uma prostituta negra independente, muito hábil e esperta, que resolve se vingar de um cafetão cruel que maltratava suas garotas. Atualmente sua origem é a seguinte: órfã aos 12 anos, foi criada em uma instituição dirigida por corruptos. Ela cresceu independente e auto-suficiente e resolveu viver de furtos. Acabou transformando-se em uma prostituta, mas aproveitou sua nova função para obter informações e realizar grandes furtos na sua volta ao crime. De criminosa a prostituta ou de prostituta a criminosa, mudam o uniforme, a cor da pele e dos cabelos, porém o velho modelo da vagabunda, apesar de glamourizado, permanece inalterado.

As mais recentes *queridinhas* do público masculino, que dividem com as *bad girls* a preferência dos adolescentes, são as heroínas japonesas, personagens femininas dos mangás e dos desenhos animados.



Dirty Pair Flash,

De acordo com informações da pesquisadora Sônia Bibe Luyten (Luyten, Sônia Bibe, 1991), as histórias em quadrinhos japonesas, ou mangás, são segmentadas por faixa

etária e sexo; existem revistas para crianças, tanto didáticas quanto de lazer, para moças e rapazes, cada qual com características próprias. Nos mangás femininos as personagens são representações dicotômicas do bem e do mal; ou seja, existe uma clara demarcação entre a virgem e a vagabunda. Entretanto, nos mangás e desenhos animados produzidos para o público masculino, elas são como as *bad girls*, com o detalhe de que quase todas são ninfetas. Enquanto as *bad girls* norte-americanas são, em sua maioria, *mulherões*, as *bad girls* japonesas são adolescentes de rosto angelical, longas pernas e cintura fina. Elas não são musculosas como as protagonistas norte-americanas, mas também andam armadas e, como não poderia deixar de ser, são exímias lutadoras. Embora sigam alguns padrões estéticos norte-americanos, as heroínas japonesas são um híbrido de modelos femininos ocidentais e orientais; ou ainda, uma outra forma de fetiche que se vale da inocência da aparência infantil como elemento de sedução.

Alguma novidade até aqui ou continuamos falando dos mesmos modelos dicotômicos da virgem e da vagabunda? Se formos enumerar as representações teremos: a mãe, a morte, a guerreira, a órfã, a tola, a frágil, a prostituta, a vingativa, a mística, a intuitiva, a devoradora e a sedutora. Uma rápida comparação com as características dos modelos da namorada e da vilã, que nas décadas de 30 e 40 formavam com o herói o triângulo amoroso dos quadrinhos de aventura, é suficiente para indentificarmos a reelaboração dos modelos, sintetizados sob a denominação, devidamente reapropriada, de *bad girl*. O que era desvio continua sendo visto como desvio; entretanto há uma espécie de complacência na utilização de valores, anteriormente aplicados só a modelos negativos, para a criação da personalidade de heroínas. Isso pode ser compreendido na medida em que constatamos que beleza e pecado confundem-se desde as primeiras narrativas mitológicas. Assim, retornamos a Eva ou Pandora, cuja audácia trouxe a morte aos homens, pois antes do erro *delas* eram *seres de boa vontade*. O Mito da Beleza, à custa de antigos arquétipos, evoca e ressalta atributos que ressurgem em cada produto da cultura de massa e mantêm as mulheres aprisionadas em duplos² que se perpetuam em cada personagem feminina de histórias em quadrinhos.

² Duplos ou binômios são representações que adquirem sentido por contraste ou oposição: virgem/ vagabunda, boa/ má, casada/ solteira, bonita/ feia etc. Os duplos, por sua vez, acoplam-se para reforçar o sentidos de outras representações como mocinha/ vilã e loura/ morena, por exemplo.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **História em Quadrinhos**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



Referências bibliográficas

- BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo*, volumes 1 e 2. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960.
- LOURO, Guacira Lopes. *Gênero, sexualidade e educação - uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- LUYTEN, Sônia Bibe. *Mangá - o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade, Fundação Japão, 1991.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- RANDAZZO, Sal. *A criação de mitos na publicidade*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- WOLF, Naomi. *O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

ARTIGOS

- RIMMELS, Beth Hannah. Essas Mulheres vão longe. In *Wizard*, n. 3. Rio de Janeiro: Editora Globo, out. 1996.
- MANN, Carlos. Ah! Essas Mulheres... In *Bad Girls*, n. 1. São Paulo: Editora Escala, ano 1.
- MILLER, Frank. Miller e Sienkiewicz, os homens que deram vida a Elektra. In *Elektra Assassina*, São Paulo: Editora Abril, 1989.