



Dossiê

MULHERES E ARTE SEQUENCIAL: elas pesquisam, elas produzem

*Danielle Barros Silva Fortuna
Maiara Alvim de Almeida
Cátia Ana Balduino da Silva
Nataly Costa Fernandes Alves
(organizadoras)*

VOLUME 16

**DESEN
REDOS**

Cegraf UFG



VOLUME 16

Dossiê

**Mulheres e Arte Sequencial:
elas pesquisam, elas produzem**

*Danielle Barros Silva Fortuna
Maiara Alvim de Almeida
Cátia Ana Baldoino da Silva
Nataly Costa Fernandes Alves
(organizadoras)*

Goiânia

2022

Cegraf UFG

© Cegraf UFG, 2022

© Danielle Barros Silva Fortuna; Maiara Alvim de Almeida; Cátia Ana Baldoino da Silva; Nataly Costa Fernandes Alves, 2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

Reitora: Angelita Pereira de Lima

Vice-reitor: Jesiel Freitas Carvalho

Pró-reitor de Pós-graduação: Felipe Terra Martins

Pró-reitora de Pesquisa e Inovação: Helena Carasek

Pró-reitora de Extensão e Cultura: Flavia Maria Cruvinel

Faculdade de Artes Visuais

Direção: Bráulio Vinícius Ferreira

Vice-direção: Cláudio Aleixo Rocha

Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual

Coordenação: Samuel José Gilbert de Jesus

Vice-coordenação: Flávio Gomes de Oliveira

Núcleo Editorial da FAV

Coordenação: Edvaldo de Goiás Pereira Pontes

Coleção Desenrêdos

Editora: Leda Maria de Barros Guimarães

Conselho Editorial : Afonso Medeiros - UFPA, Brasil; Rejane Coutinho - UNESP, Brasil; Lúcia Gouveia Pimentel - UFMG, Brasil; Maria das Vitoria Negreiros do Amaral - UFPE, Brasil; Apolline TORRE-GROSA of University of Geneva, Suíça; Gazy Andraus - UFG, Brasil; Raimundo Martins - UFG, Brasil; Rosana Horio Monteiro - UFG, Brasil; Jens Andermann - Universidade de Zurich, Suíça; Margarida Medeiros - Universidade Nova de Lisboa, Portugal; Gonzalo Leiva - Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile; Consuelo Lins - UFRJ, Brasil; Alexandre Santos - UFRGS, Brasil; Daniela Kutschat Hanns - USP, Brasil; Etienne Samain - Unicamp, Brasil; Michel Poirvert - Université Paris 1, Panthéon, Sorbonne, França; Judit Vidiella - Universidad de Gerona, Espanha.

Projeto gráfico: Cátia Ana Baldoino da Silva

Revisão: Maiara Alvim de Almeida

Imagem de capa: Nataly Costa Fernandes Alves

Preparação de texto: Cátia Ana Baldoino da Silva

Diagramação: Cátia Ana Baldoino da Silva

Faculdade de Artes Visuais - UFG

Secretaria de Pós-Graduação

Campus II, Setor Samambaia

Caixa Postal 131. 74001-970, Goiânia-GO-Brasil

Tel.: (62) 3521-1440 | arteeculturavisual.fav@ufg.br

Modo de acesso: culturavisual.fav.ufg.br

Os textos e imagens publicados neste volume são de responsabilidade dos respectivos autores e autoras.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) GPT/BC/UFG

D724 Dossiê : mulheres e arte sequencial : elas pesquisam, elas produzem [Ebook] / organizadora, Danielle Barros Silva Fortuna ... [et. al.]. - Dados eletrônicos (1 arquivo : PDF). - Goiânia : Cegraf UFG, 2022. (Coleção Desenredos ; v. 16)

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-85-495-0510-1

1. Histórias em quadrinhos. 2. Mulheres na ciência. 3. Feminismo na arte. I. Fortuna, Danielle Barros Silva. II. Coleção

CDU:741.5:141.72

Bibliotecário responsável: Enderson Medeiros / CRB1: 2276

Este trabalho está licenciado com uma [Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PPGACV
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS



SUMÁRIO

09

Apresentação

*Danielle Barros Silva Fortuna
Maiara Alvim de Almeida
Cátia Ana Baldoino da Silva
Nataly Costa Fernandes Alves*

20

Elas pesquisam

Mulheres nos quadrinhos indianos: perpetuação polêmica da tradição e mitologia

Sonia M. Bibe Luyten

50

A origem do mundo, ou porque já não sangramos mais em silêncio

Sabrina da Paixão Brésio

70

Webcomics como crônicas da vida cotidiana: algumas considerações sobre as produções das quadrinistas Hannah Hillam, Sarah Andersen e Helo D'Ângelo

Maiara Alvim de Almeida

- | | | |
|-----|---|--|
| | | |
| 90 | Quadrinizadas: as Histórias em Quadrinhos e a Quarta Onda do Feminismo
<i>Natally Costa Fernandes Alves</i> | |
| 111 | Shoujo Mangá, e História Alternativa: A Reinvenção dos Papéis de Gênero em Ōoku de Fumi Yoshinaga
<i>Valéria Fernandes da Silva</i> | |
| 135 | As plataformas digitais, a escrita de si e os lugares de memória para as mulheres
<i>Natania A. Silva Nogueira</i> | |
| 159 | Processos criativos e reflexões poéticas em HQforismos sobre sagrado feminino
<i>Danielle Barros Silva Fortuna</i> | |
| 190 | Etta Candy contra o amargor da sociedade machista, segregacionista e gordofóbica
<i>Valéria Aparecida Bari</i> | |

232

Elas produzem

Nico Nerd Editor

*Isa de Oliveira
Andréia Oliveira
Fernanda Braga*

235

Quadrinizada – Saindo da geladeira

Nataly Costa Fernandes Alves

239

Os Amigos da Lis

Iscola...o crime

Ovelha negra

Rosemary Bezerra de Araujo (Rose Araujo)

243

Liberdade

Roberta Cirne

247

Khaos

Rachel Cosme Silva dos Santos



- 251 | **Lágrimas e chuva**
Milena Larissa Varella de Azevedo
Juliana Loiola de Paula (Ju Loyola)
- 254 | **Mulheres na Arte Sequencial**
Renata C. B. Lzz
- 257 | **Previne**
Webtira
Juliana Loiola de Paula (Ju Loyola)
- 259 | **São Paulo**
Melinna Guedes Barros
- 261 | **Pode dormir**
Mariana Araújo de Brito
- 266 | **Deuses ou demônios**
Regi Munhoz
- 271 | **Que história é essa de feminismo?**
Abilene de Sá Barbalho

275 **Sobre mulheres sonhos e HQs**
Danielle Jaimes

280 **0900**
Paloma Nogueira Nitão Diniz

283 **Thais Comics**
Thais Linhares

285 **A terceira margem**
Lya Calvet

290 **A Marcha dos Imortais**
Naiara M. Saqueto

294 **Mr. Brócolis**
Rafaela Dourado Leobas

299 **Autoralidade**
Cátia Ana Baldoino da Silva

Apresentação

Danielle Barros Silva Fortuna

Maiara Alvim de Almeida

Cátia Ana Baldoino da Silva

Nataly Costa Fernandes Alves

Este dossiê reúne textos e histórias em quadrinhos (HQs) produzidas por mulheres. É um *e-book* realizado em parceria com a **Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial** - ASPAS. Com sede em Leopoldina-MG, a ASPAS é uma associação de pesquisadores que enseja a pesquisa e o desenvolvimento científico e pedagógico acerca da arte sequencial, com ênfase nas histórias em quadrinhos, reunindo pesquisadores de diferentes áreas e de todo o país.

A linguagem dos quadrinhos enquanto narrativa e expressão gráfica apresenta-se hoje como uma parte importante da cultura. Assim como em diversas outras áreas, a presença feminina é ignorada ou apagada. Dentro do processo de resgatar a memória e divulgar a produção atual das mulheres nas histórias em quadrinhos, iniciativas importantes como o livro *Mulheres e Quadrinhos* (2020) organizado por Dani Marino e Laluña Machado, tornam-se

cruciais para que este cenário se altere. Este dossiê propõe-se em registrar e divulgar as pesquisas e produções de mulheres, mesclando os dois conteúdos num tecido múltiplo de expressões. Os textos foram compostos por pesquisadoras da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial - ASPAS e as HQs foram gentilmente cedidas por suas autoras, através de uma chamada pública.

A autora Sonia M. Bibe Luyten nos trouxe uma apresentação e reflexões sobre as Histórias em Quadrinhos indianas. Legado cultural hindu, as HQs *Amar Chitra Katha* nasceram da proposta de resgate das tradições. Apesar da grande tiragem e popularidade no país, essas HQs apresentam problemas quanto à representação da mulher. Com tendência a mostrar a figura feminina em posição subalterna, o título *Amar Chitra Katha*, exibe duas exceções aqui frisadas por Luyten: a rainha guerreira Rani de Jhansi e a astronauta Kalpana Chawli.

O artigo *A origem do mundo*, ou porque já não sangramos mais em silêncio, de autoria da doutoranda Sabrina da Paixão Brésio, analisa a história em quadrinhos *A origem do mundo*, de Liv Strömquist, em si, e faz sagazes reflexões sobre as capas das edições alemã, italiana, sueca, inglesa, francesa, espanhola, ucraniana e brasileira; tece considerações sobre a exposição de cartuns da Liv Strömquist na estação de metrô em Estocolmo, em 2017, discutindo questões pertinentes e urgentes acerca das apropriações, apagamentos, violências físicas e simbólicas que o corpo feminino sofreu e ainda sofre dentro da lógica patriarcal. O texto discorre ainda sobre o prazer, a saúde feminina, menstruação, orgasmo, a falta de conhecimento do corpo,

da vulva e do clitóris, sobre a sexualidade e o prazer sexual feminino, com destaque aos discursos sobre a menstruação e seus efeitos em nós. Como Brésio afirma “obras como a de Liv Strömquist são de suma relevância para instigar o debate, para realizar a divulgação científica e o questionamento sobre o que estamos ensinando e o que sabemos sobre nós mesmas, homens e mulheres. Esta história em quadrinhos é fruto de uma indignação” - e este artigo que analisa a obra tão contundente da artista Strömquist, é parte desse manifesto de indignação e força da mulher.

No artigo *Webcomics como crônicas da vida cotidiana: algumas considerações sobre as produções das quadrinistas Hannah Hillam, Sarah Andersen e Helo D'Ângelo*, de autoria da doutora Maiara Alvim de Almeida, discute-se os trabalhos de três mulheres quadrinistas que produzem tirinhas com crônicas e situações do cotidiano em *webcomics*, ressaltando aspectos estilísticos, temáticos, culturais, autobiográficos e outros elementos quadrinísticos explorados por essas geniais artistas.

Em *Quadrinizadas: as Histórias em Quadrinhos e a Quarta Onda do Feminismo*, Nataly Costa Fernandes Alves faz um apanhado de situações ou características do meio quadrinístico que aconteceram, receberam atenção ou se avivaram na segunda década do século XXI. Através de uma análise feita sob as óticas dos Feminismos fomentados durante o período mencionado, a autora focou em cinco casos em que as percepções e ações feministas confrontaram o sexismo arraigado no universo das Histórias em Quadrinhos.

Sendo eles: o aparecimento de *web* páginas *nerds* direcionadas para o público feminino; o advento e/ou popularização de termos críticos ao sexismo nas Histórias em Quadrinhos; a Hawkeye Initiative; a intervenção do grupo BD Égalité no Festival Angoulême de 2016; e a publicação da *graphic novel* *Tina – Respeito* (2019). Assim, Alves buscou destacar a relação entre a Quarta Onda do Feminismo e a insurgência de grupos e indivíduos descontentes com sexismo nos quadrinhos e em seus espaços físicos e/ou virtuais.

Valéria Fernandes da Silva nos prestigiou com o artigo *Shoujo Mangá e História Alternativa: A Reinvenção dos Papéis de Gênero em Ōoku de Fumi Yoshinaga*, que aborda as relações de gênero no quadrinho japonês *Ōoku*. Em sua narrativa onde as mulheres do período do xogunato são maior parte da população japonesa graças à uma epidemia que matou a maioria dos homens japoneses, a mangaka Fumi Yoshinaga desafia a relações sociais e de gênero ao escrever e desenhar uma nova formulação de sociedade onde as mulheres ocupam papéis antes só ocupados por homens, como o cargo de *xogum*, por exemplo. Mesmo nessa nova configuração social, as mulheres do mangá seguem sob títulos masculinos e com datas históricas alteradas, para que o futuro e a História não perceba o período em que elas eram maioria nos dois sentidos da palavra. Valéria Fernandes da Silva observa que *Ōoku* é uma ficção científica social, ou, como chamado por Umberto Eco, uma ucronia. A autora traz ainda a ficção especulativa, defendida pela escritora feminista Margareth Atwood, como uma das possibilidades de gênero literário na obra de Fumi Yoshinaga. Assim, Valéria

Fernandes da Silva discute sociedades possíveis, não em um futuro distópico, mas em possibilidades de subversões das tecnologias de gênero.

O artigo *As plataformas digitais, a escrita de si e os lugares de memória para as mulheres*, da doutora Natania A. Silva Nogueira, enfoca o protagonismo feminino nas histórias em quadrinhos digitais, no formato *webtoon* e *webcomic*, entre profissionais e amadoras. O texto traz importantes contribuições acerca do debate sobre o potencial dos quadrinhos digitais como espaço para a pluralidade de discursos, representações sociais diversas, constituindo-se em fontes para a construção de uma história social e cultural com foco no protagonismo feminino.

O artigo *Processos criativos e reflexões poéticas em HQforismos sobre sagrado feminino*, da doutora Danielle Barros Silva Fortuna, visa trazer contribuição para produção acadêmica sobre processos criativos de HQ em uma perspectiva autobiográfica, abordando inspirações poéticas e filosóficas com recorte temático sagrado feminino, a partir de uma metodologia exploratória e qualitativa destacando alguns aspectos simbólicos sob a perspectiva junguiana. Para a análise empírica foram utilizados HQforismos, publicados em fanzines: *Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico* (2014), *Presença Focada* (2015), *Criar Cura* (2016), *Lua Menina* (2016), *SombryLuz* (2018) e no livro *A Sacerdotisa* (2019), articulando os sentidos do ato criativo da autora, as simbologias e trechos de reflexões poéticas emergidas junto ao público leitor, recebidas através de cartas, resenhas publicadas em sites especializados em quadrinhos, mensagens

privadas ou postadas em redes sociais, refletindo quais os limites e possibilidades do entre lugar dos HQforismos em uma perspectiva de arte como cura e como este formato rompe e dialoga com a linguagem quadrinística.

Neste dossiê, a doutora Valéria Aparecida Bari nos traz o artigo *Etta Candy contra o amargor da sociedade machista, segregacionista e gordofóbica*, que apresenta uma análise em torno da personagem Etta Candy, do universo do título Mulher Maravilha. No texto, Bari lançou atenção à coadjuvante mulher gorda e cientista, que por várias vezes ajudou a Mulher Maravilha graças a sua inteligência, coragem e brilhantismo, mas que, apesar de sua esperteza teve sua existência nas páginas de quadrinhos atenuada ou deturpada. Por meio de uma revisão histórica que acompanha as diversas Eras das Histórias em Quadrinhos, Bari mostrou as diferentes fases de Etta Candy, ao ser ignorada ou ser escrita e desenhada por autores que constantemente a distanciaram de sua essência perspicaz, autônoma e destoante dos corpos padronizados. Idealizada por Mary Sears, Etta Candy foi inspirada na estudante de Medicina, Olive Byrne nos primórdios do título Mulher Maravilha. Passando por desaparecimento do elenco do título, Etta Candy reapareceu como uma secretária insegura, oficial da inteligência, dentre outras abordagens que pouco a reaproximou de sua origem: uma mulher cientista, em prol das necessidades do feminino, à vontade com o seu corpo divergente do padrão.

As HQs que compõem essa publicação são de autoria de Mariana Brito, Regi Munhoz, Abilene, Danielle Jaimes, Palloma Diniz, Thais Linhares,

Lya Calvet, Naiara Saqueto, Rafaela Dourado, Cátia Ana, Nataly Costa, Isa Oliveira Rose Araújo, Roberta Cirne, Rachel Cosme, Milena Azevedo, Juliana Loiola, Renata C B Lzz e Melinna Barros.

A HQ *Pode dormir* de Mariana Brito (Mabritollustra) tem quatro páginas em preto e branco. Trata-se de uma narrativa breve e impactante sobre como aspectos do inconsciente podem emergir em pesadelos, constituindo-se em manifestações de traumas subjacentes e não tratados.

Regi Munhoz, na HQ *Liberdade de Expressão*, de uma página, aborda sobre as restrições a que artistas são submetidas/os nos espaços de exposição de suas criações. Na HQ *Deuses ou demônios*, de quatro páginas em preto e branco, a autora traz uma reflexão bem humorada e sagaz sobre a ação antrópica na natureza, e a (co) existência humana nas relações ecológicas interespecíficas e intraespecíficas, questionando os limites do real e ficcional, uma vez que a metáfora apresentada tem grande verossimilhança com o que vivenciamos.

A HQ *Que história é essa de feminismo?*, da autora Abilene, é uma HQ de três páginas coloridas que introduz sobre o que é o feminismo, suas vertentes, história, pautas de lutas, com dicas sobre como começar a pesquisar e mergulhar no universo do feminismo. Para tanto, a HQ destaca não apenas a importância de ler as autoras/pesquisadoras feministas, mas ressalta a importância de aprender escutando e dialogando com outras mulheres do nosso cotidiano.

A artista Danielle Jaimes, em *Sobre Mulheres, sonhos e HQs*, de quatro páginas, colorida, traz uma narrativa que questiona e desconstrói a visão

masculina preconceituosa e estereotipada acerca da produção de quadrinhos feita por mulheres, destacando a diversidade, complexidade e potência que as criações feitas por mulheres têm, apesar de todas as dificuldades impostas às mulheres historicamente, na área de quadrinhos e afins.

Paloma Diniz, na tira intitulada *0900*, de uma página, colorida, traz uma narrativa, como a própria autora coloca na legenda, ao final “sobre sexo, solidão, frustração e desilusões”.

Em *Thais Comics*, HQ de uma página em preto e branco, a artista Thais Linhares mostra um breve panorama de como as artes e as HQs entraram em sua vida, por influência de familiares, caminho este que a levou a seguir e criar personagens, quadrinhos, zines, histórias e universos! Hoje ela é uma das principais quadrinistas brasileiras.

A HQ de quatro páginas coloridas, intitulada *A terceira margem*, da artista Lya Calvet, é uma narrativa sem balões e de grande sensibilidade, baseada no conto *A terceira margem do rio*, de Guimarães Rosa.

A HQ da Naiara Saqueto, *A marcha dos imortais*, três páginas em preto e branco, traz uma narrativa poético-filosófica, com texto extraído do *Hino a Afrodite e outros poemas* sobre o tempo, solidão, encontros, alegrias, tristezas e o agora, repleta de simbolismos e referências a mitologias.

Rafaela Dourado, em HQ *Mr. Brocólis* de quatro páginas coloridas, traz a narrativa de um personagem que mergulha em uma aventura lúdica, leve e repleta de cores ao adentrar o universo fecundo das páginas de um livro.

A artista Cátia Ana, na HQ *Autoralidade*, de duas páginas coloridas, traz uma narrativa poético-filosófica abordando sobre seu processo criativo e autoral, destacando reflexões sobre aspectos da própria constituição e identidade artística ao longo de onze anos de produção. A autora apresenta, de forma bela e poética, como o processo de autoconhecimento é essencial em seu processo de criação e autocura.

Nico Nerd Editor em: Quebrando paradigmas, de Isa Oliveira, é uma HQ curta, com traços cartunizados e humor leve. Em uma narrativa concisa, a artista brinca com o paradigma dos requadros que enquadram os quadrinhos.

Na HQ *Quadrinizada: Saindo da geladeira*, Nataly Costa aborda os estereótipos da representação das mulheres nas HQs. A obra de 3 páginas é colorida com caneta marcadora e seus balões são aplicados através de colagem.

Rose Araujo nos trouxe 3 páginas com duas tirinhas cada: *Os Amigos da Lis*, *Iscola...o crime* e *Ovelha negra*. Com traço cartunesco geometrizado a artista apresenta narrativas breves de humor.

Liberdade, de Roberta Cirne, é uma sensível HQ de 3 páginas coloridas que aborda de forma breve a violência de gênero sofrida pelas mulheres ao longo da colonização.

Na HQ *Khaos* a artista Rachel Cosme apresenta uma reflexão sobre perceber-se mulher. Colorida em lápis de cor, a obra se vale do azul, amarelo e vermelho para criar uma atmosfera lúdica.

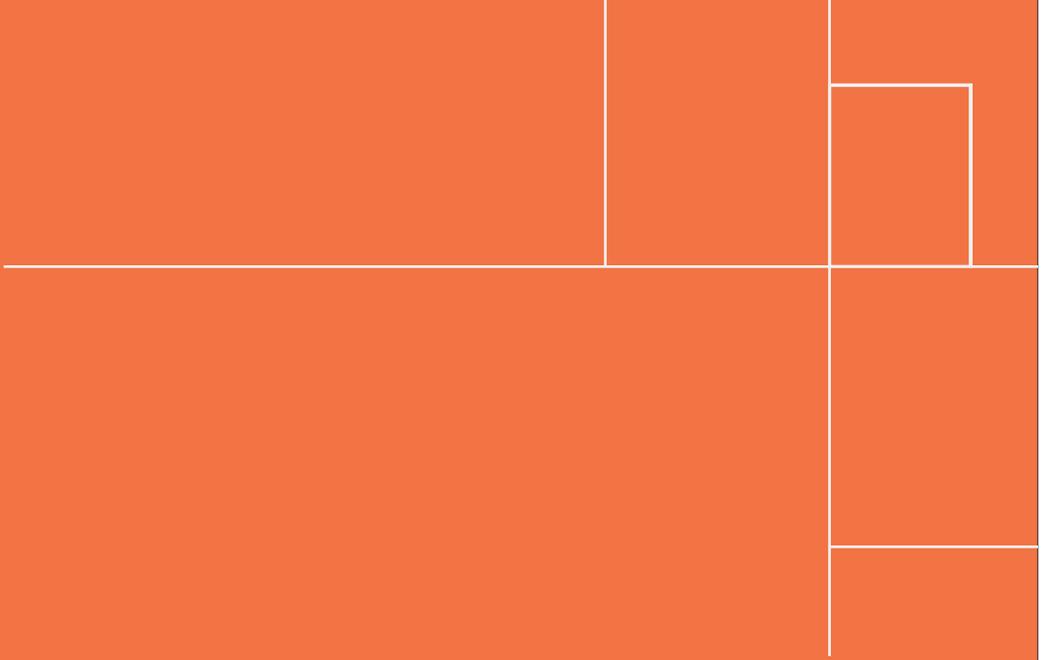
Em *Lágrimas e Chuva*, a roteirista Milena Azevedo e a quadrinista Juliana Loiola apresentam uma delicada narrativa sobre a renovação da natureza frente às forças destrutivas. A HQ possui traços cartunesco, com linhas finas, gradações de cinza e manchas em preto.

Renata C B Lzz apresentou a HQ *Mulheres nas Artes Sequenciais*. Produzida de forma digital, o quadrinho possui 2 páginas ricamente coloridas.

Ju Loiola nos trouxe as HQ *Previne* e a ilustração *Webtira*, ambas feitas por meio digital e com uso de retículas e linhas finas. *Previne* pontua os cuidados com a saúde durante a pandemia de Covid 19.

A HQ *São Paulo*, de Melinna Barros, exprime em três quadros a imensidão da cidade que engole os locais de lembranças da personagem a caminhar. Com linhas pretas e fartura de elementos, a HQ se preenche de forma quase claustrofóbica esta narrativa sobre lembranças.

Conhecer a produção feminina, sua diversidade, beleza, sagacidade, humor, crítica social, profundidade poética e temática, criatividade no experimentalismo de cada autora, fortalece, potencializa e motiva outras mulheres a lerem, consumirem trabalhos de outras mulheres e também, a criar. Esperamos que esse dossiê seja mais do que um braço que levanta outras mulheres, mas também se constitua como fonte de pesquisa, referência, força e inspiração a todas nós.



ELAS PESQUISAM

Mulheres nos quadrinhos indianos: perpetuação polêmica da tradição e mitologia

Sonia M. Bibe Luyten

Em 1998 comemoraram-se os 500 anos da “descoberta” da Índia por Vasco da Gama. Os europeus, liderados pelos navegadores portugueses do século XV, sempre estiveram preocupados em desvendar e comercializar os tesouros e riquezas da Índia como especiarias, ouro e seda. Para os indianos, porém, a presença de ocidentais, desde lusitanos a ingleses, não foi apreciada em absoluto.

Hoje em dia, se os portugueses ou membros de outros povos chegassem à Índia, encontrariam, sem dúvida, muitos outros tesouros ainda não profundamente conhecidos no mundo ocidental. Um deles é a vasta produção cinematográfica conhecida como Bollywood, que teve sua estreia em 1913. Os filmes de Bollywood são responsáveis pela realização de longas-metragens

de grandes orçamentos, constituindo-se num dos maiores centros de produção cinematográfica do planeta.

Entre as outras riquezas, figura uma florescente produção de Histórias em Quadrinhos. Isto pode, à primeira vista, chocar alguns puristas que ainda não consideram os *comics* como uma arte e, ainda por cima, não gostariam de colocá-los na categoria de tesouro dentro do legado cultural hindu.

Figura 1

Anant Pai, idealizador da Coleção *Amar Chigtra Kata*



Fonte: Ilustração: Dilip Kadam - bit.ly/3fPSGF7

No entanto, logo que a Índia conquistou sua independência em 1947, houve um processo de reavaliação da rica cultura milenar e uma das formas mais eficientes foi a utilização das Histórias em Quadrinhos como uma mídia para transmitir aos jovens, crianças e adultos os aspectos pertinentes de sua

cultura. Foi com este pensamento que o primeiro grande editor de revistas da modernidade, Anant Pai, iniciou uma vasta produção de revistas em quadrinhos, naturalmente, bem diferentes em conteúdo das que se costumam apresentar em países ocidentais.

Assim como os mangás, que oferecem um mundo à parte tanto no sistema editorial, nas tiragens astronômicas e na caracterização dos personagens, os quadrinhos da Índia foram para mim também um desafio para compreender melhor o sistema mediático deste país¹.

O que surpreende em primeiro lugar nos quadrinhos da Índia é também a tiragem gigantesca e a variedade de títulos. A mais famosa das editoras, India Book House, entre as dezenas já existentes, lançou cerca de 650 títulos diferentes num total de 80 milhões de cópias.

Veremos que muitos temas dessas HQs são desconhecidos para o leitor habitual dos comics do Ocidente. A história da Índia está repleta de fatos e lendas, como os de *Ramayana* e *Mahabbarata*, originalmente escritos antes da Era Cristã, e estes épicos constituíram, em primeira instância, a base de inspiração para os desenhistas produzirem quadrinhos nacionais. Assim como

1. Travei contato pela primeira vez com os quadrinhos da Índia através de professores e intelectuais indianos no Japão enquanto professora visitante do Departamento Luso-Brasileiro da Universidade de Estudos Estrangeiros de Osaka e Tóquio, Japão (1984-1990). Tive a chance de obter numerosos exemplares de revistas de H.Q. e interessar-me pelo assunto. Um estudo mais aprofundado aconteceu em 1998 quando fui convidada a ser curadora da exposição “Banda Desenhada da Índia”, em Amadora, Portugal. Além de bibliografia especializada, foram consultados editores, desenhistas e leitores para a abordagem do assunto, além de uma entrevista especial concedida por R.K. Laxman, um dos expoentes dos quadrinhos da Índia.

os quadrinhos, as origens dos filmes de Bollywood foram inspiradas nestes mesmos textos clássicos como o *Mahabharata* (obra monumental, com mais de 74 mil versos em sânscrito, atribuída a Krishna Dvapayana Vyasa e considerada um dos maiores épicos da cultura indiana) e o *Ramayana* (outro épico em sânscrito, atribuído ao poeta Valmiki e parte importante do cânon hindu, cuja tradução significa “a viagem de Rama”). Essas histórias influenciaram o processo de pensamento e de criação dos filmes e séries de TV populares indianos, particularmente no que diz respeito à construção de narrativa.

Entre a temática variada das histórias, há muitas referências à mulher. Veremos através desta análise que ela se revela não só como perpetuadora da mitologia e mantenedora da cultura, mas também no papel de sofrimento e submissão, com práticas não mais aceitáveis no contexto da sociedade moderna. Nas Histórias em Quadrinhos, além dos temas clássicos, há tópicos modernos de teor educativo com o objetivo de criar uma nova geração de cidadãos conscientes de suas raízes. Desta maneira, não se verá cenas de violência ou sexo como em muitas produções de outros países.

Este estudo, portanto, objetiva evidenciar como as Histórias em Quadrinhos tiveram um papel preponderante no desempenho da cultura hindu apresentando o papel polêmico que a moderna mulher indiana enfrenta ao ser retratado pela comunicação mediática do século XXI.

A história e a religião da Índia contada em imagens

O caminho representação em imagens sucessivas está pontilhado de exemplos nas mais diversas culturas. Da mesma forma que encontramos nas antigas civilizações do Extremo Oriente (China e Japão), da Europa e das Américas, a Índia está repleta de manifestações da arte de contar histórias em forma sequencial por meio de desenhos. Embora a arte hindu sempre estive ligada à religião, encontramos a presença do humor, erotismo e histórias profanas mescladas nas manifestações artísticas. Além disso, há a presença de muitos tipos caricaturais nos templos tradicionais especialmente até o século XIX. O que se deve levar em conta, entretanto, é que “a arte da Índia deve ser entendida e julgada no contexto da ideologia, estética e necessidades próprias da civilização hindu” (ARUNA, 1996. P. 32).

Portanto, pode-se considerar essa imensa herança do passado, principalmente do ponto de vista da categoria das artes narrativo-figurativas, na evolução da linguagem que se revelará, no futuro, de forma surpreendente.

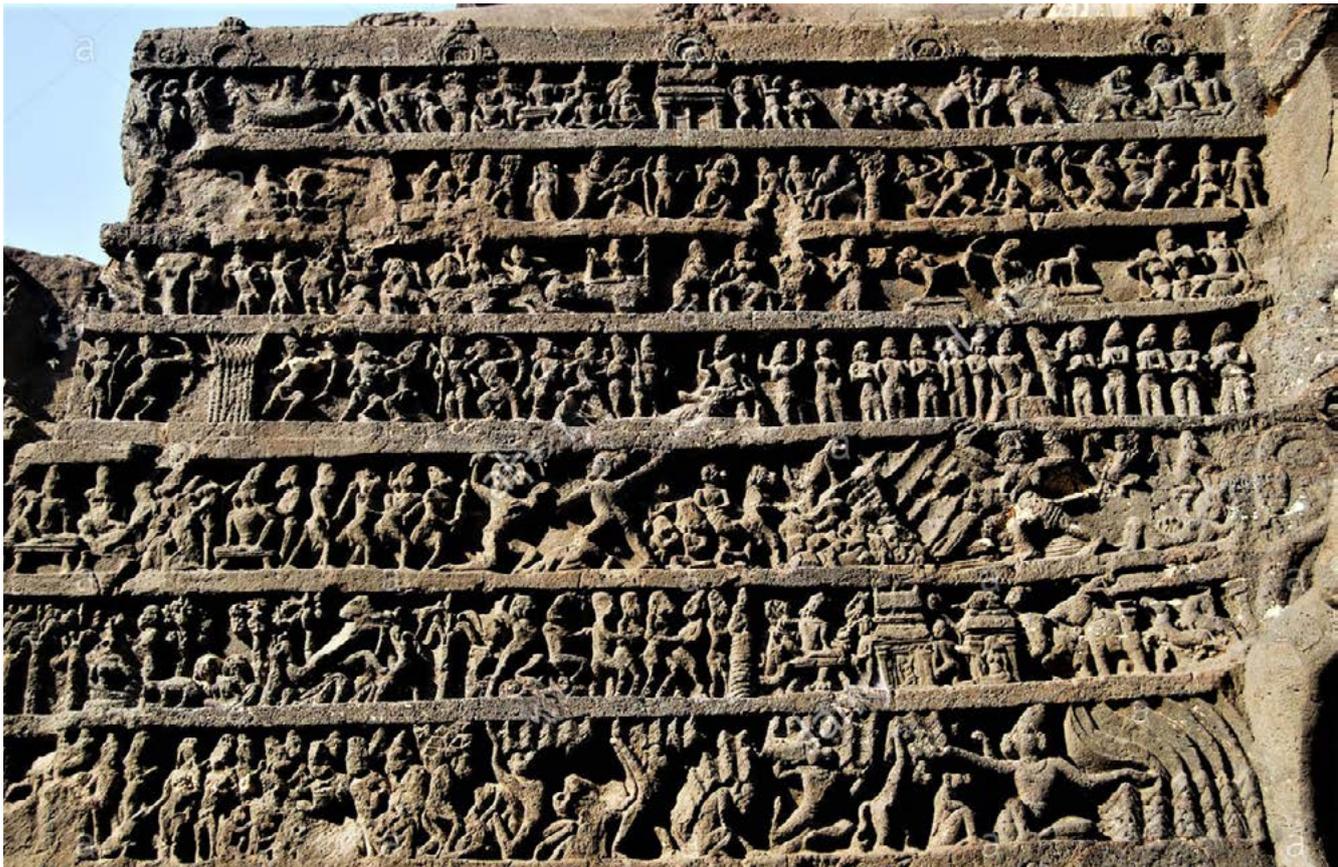
Esses tesouros da arte e arquitetura hindu podem ser encontrados em diferentes regiões e épocas. Um exemplo bem representativo da arte narrativo-figurativo é o das pinturas das cavernas de Ajanta e Ellora. O conjunto das 30 cavernas de Ajanta, localizadas no centro leste do país, são famosas pelos seus afrescos e foram somente descobertas em 1819. A maioria das pinturas nas paredes é baseada nos Jakatas - histórias de vidas passadas de Gotama,

o Buda, ou em acontecimentos da sua vida. Sua impressionante disposição, vivacidade, riqueza e sutileza de cores, além da perícia de sua execução em têmpera, as tornam o supremo monumento da pintura Budista na Índia.

Na aldeia de Ellora, perto de Aurangabad, no estado de Maharashtra, na Índia central, há também templos em cavernas, escavados nas sólidas rochas entre os séculos V e XIII da era cristã. Dos 19 templos, alguns são de origem Bramanista e outros, Budistas.

Figura 2

Ellora. Arte sequencial esculpida em pedra.



Fonte: bit.ly/3CxjeVb

Outro fato interessante é que boa parte desta arte sequencial de narrativa encontra-se também estampada em tiras de couro ou de tecido que os contadores de histórias da antiguidade hindu levavam consigo nas suas andanças pelo país. Era algo similar que os antigos trovadores, na Europa, portavam ilustrações ou cantavam seus versos de lugar em lugar, seguindo sua rica tradição oral.

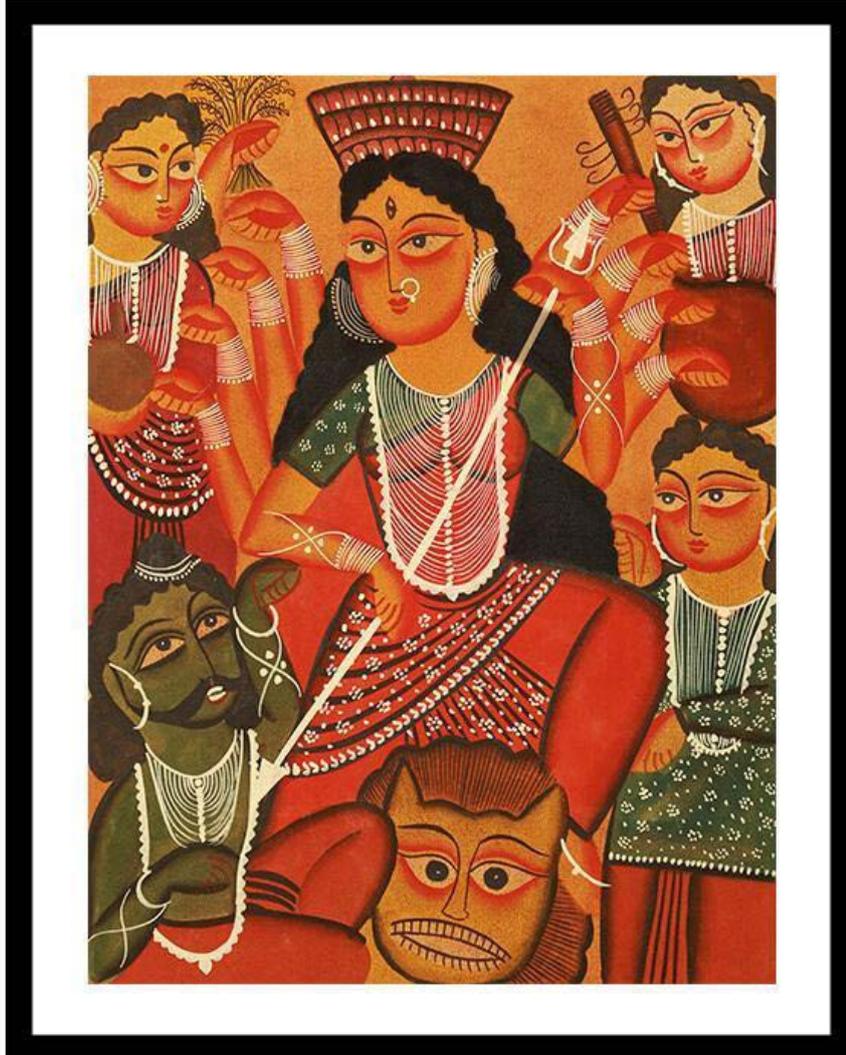
Na Índia, as que mais se aproximavam das Histórias em Quadrinhos atuais eram as tiras pintadas que evocavam as histórias conhecidas de *Ramayana* e *Mahabharata*.

É a partir dessa tradição que as primeiras pinturas, conhecidas como *Kalighat*, são consideradas as mais próximas manifestações das modernas revistas de Histórias em Quadrinhos da Índia. Essas pinturas populares eram penduradas no mercado de Calcutá (ou a antiga Kalighat), perto do templo de Kali e retratavam desde as histórias da vingativa deusa Kali até os retratos eróticos de prostitutas. Além disso, traziam relatos picantes dos escândalos locais do momento. Uma das pinturas mais famosas contava sobre um desses escândalos que envolvia o assassinato de uma jovem mulher por seu marido quando este veio a saber de seu envolvimento amoroso com o sacerdote local.

Assim, a partir da representação de deuses hindus e outros personagens mitológicos, as pinturas *Kalighat* se desenvolveram para refletir uma variedade de assuntos, incluindo muitos aspectos da vida cotidiana.

Figura 3

Pintura Kalighat, manifestações próximas das HQs da Índia



Fonte: bit.ly/3s9XKJ9

As HQs como mantenedoras da mitologia hindu

A Índia sempre se caracterizou como um país de contrastes: a riqueza desmedida ao lado da miséria extrema, o analfabetismo convivendo com

sábios de altíssimo nível. Depois da independência, em 1947, procurou-se, por todos os meios, dar um aspecto nacional a todos os setores da sociedade. Havia, porém, alguns obstáculos. A língua nacional, por exemplo. O hindi, embora sendo o idioma oficial, não era falado pela totalidade da população. Desta forma, não houve outro meio a não ser manter o inglês como “língua associada” e é neste idioma que vamos encontrar nos modernos meios de comunicação.

Alguns anos após a independência, começou também, rapidamente, a emergir uma classe média que adotou seletivamente alguns aspectos da ocidentalização como símbolo da modernidade. As crianças dessa moderna classe média aprendiam em escolas particulares uma gama maior de conhecimento sobre o mundo fora da Índia do que sua própria religião, literatura, mitologia ou história. Num país como a Índia, tão rico em formas de arte, tanto na arquitetura como na expressão literária, procurou-se buscar uma forma universal de comunicação que pudesse atingir todas as camadas sociais.

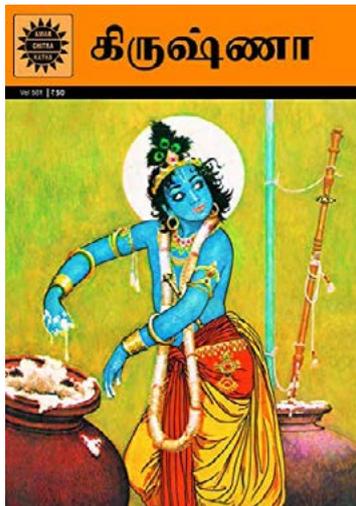
Foi com este pensamento em mente que o engenheiro químico Anant Pai surgiu com a ideia de perpetuar a antiga tradição com a utilização de um dos meios de comunicação, que são as Histórias em Quadrinhos. O próprio Anant Pai, diz que teve uma “emotional experience” na primavera de 1967. Segundo Sanchari Pal, 2017:

Em 1967, enquanto assistia a um programa de perguntas e respostas na TV estatal Doordarshan, um jovem jornalista percebeu que, embora as crianças indianas no programa pudessem responder facilmente a perguntas sobre a mitologia grega, elas não podiam responder a uma pergunta simples sobre um personagem importante no *Ramayana*, uma das maiores epopeias da Índia. Chateado, ele decidiu mudar isso começando uma série de quadrinhos que contaria histórias de épicos indianos por meio de narrativas lindamente ilustradas e para crianças. A série de quadrinhos era *Amar Chitra Katha* e o jovem jornalista era Anant Pai, o escritor e ilustrador que se tornaria amplamente conhecido como o “pai dos quadrinhos indianos”(PAL,2017)

As crianças hindus, até a década de 70, liam Histórias em Quadrinhos importadas e, durante o tempo de dominação britânica, os valores ocidentais estavam mais presentes no imaginário infantil do que as próprias tradições autóctones. Desta forma, Anant Pai, observando o sucesso das histórias estrangeiras quando trabalhava no jornal *Times of India*, vendeu a ideia de se publicar uma série de revistas em quadrinhos para a *India Book House*, com sede em Bombaim. Em 1969, apareceu o primeiro título baseado em material autóctone: *Khrisna*, e os desenhistas basearam-se nos fatos da infância do deus-criança da mitologia hindu.

Figura 4

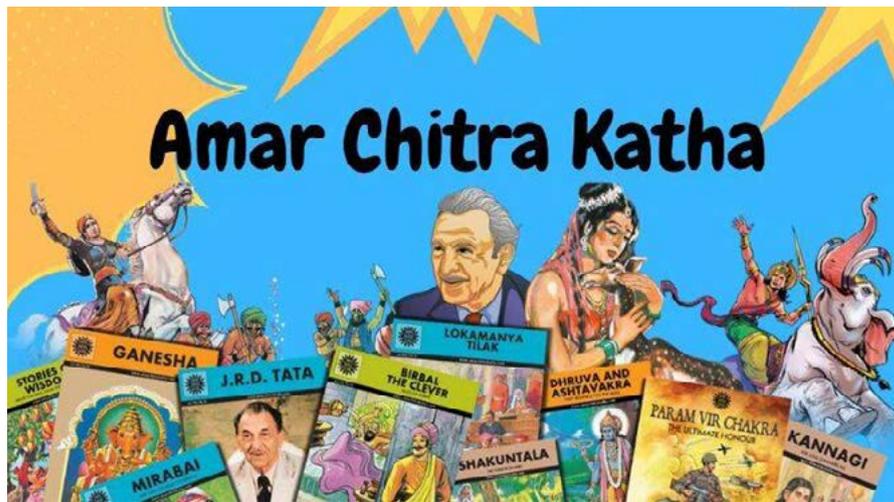
Vida de Khrisna, primeira revista da Coleção Amar Chitra Kata.



Fonte: bit.ly/3Azjt0h

Figura 5

Coleção Amar Chitra Katha e seu criador Anant Pai



Fonte: bit.ly/3xAltDE

O impacto das edições das revistas de Histórias em Quadrinhos idealizadas por Anant Pai traduziu-se num duplo sucesso: nas vendas e no restabelecimento de uma autoconsciência da nova geração que emergia. O próprio nome da coleção, *Amar Chitra Katha*, já diz tudo: “histórias imortais em desenhos”. A história de Khrisna foi reeditada quase 100 vezes e traduzida para 38 línguas. O editor Anant Pai foi promovido à categoria de herói nacional, recebendo milhares de cartas por mês de crianças de todo o país.

O que nunca faltou no enredo destas revistas foi a ação, ingrediente básico para uma boa História em Quadrinhos: batalhas, intrigas divinas,

destinos cruzados, revivendo-se em roupa nova, tudo aquilo que já estava perpetuado desde a antiguidade, como as histórias baseadas no *Ramayana*, *Mahabharatta* e *Jakata*, as fábulas contidas nos *Panchatantra*, a vida de Krishna, dos gurus, dos valentes reis, príncipes e princesas da antiga Índia, chegando-se até Gandhi e outros heróis e mártires da independência.

Figura 6

Coleção de histórias e títulos de *Amar Chithra Katha*



Fonte: bit.ly/3Ap6JJo

As histórias de maior tiragem foram reeditadas inúmeras vezes, outras, agrupadas em edições especiais, percorrendo-se um longo caminho de sucesso, preenchendo o grande vácuo que existia na produção de histórias em quadrinhos nacionais².

A retratação da mulher: o pomo de discórdia das HQs indianas

Há muitas razões para se explicar o sucesso das histórias em quadrinhos da série *Amar Chitra Katha*. Uma delas é que as características singulares da mitologia e do folclore hindu têm um grande impacto na vida diária das pessoas. A história e o mito mesclaram-se para formar uma potente combinação que ainda tem o poder de influenciar as pessoas. Lúcia Fabrini de Almeida, analisando o sucesso dos filmes indianos do mesmo gênero complementa:

O apelo exercido pelos mitos no imaginário indiano pode se explicar pela venerável posição que eles ocupam na tradição cultural religiosa. Deuses e deusas são objetos de adoração e a prática oral das narrativas mitológicas desempe-

2. As revistas normais têm o formato de 24 cm por 18 cm, 32 páginas, capas e interior coloridos. Na última capa ou contracapa há sempre uma lista com os títulos anteriores e, com o passar dos anos, a lista foi aumentando de volume. Nos últimos anos, para atrair ainda mais leitores, anunciavam-se concursos aos estudantes sobre algumas histórias e oferecia-se como prêmio, as próprias coleções em edições de luxo.

nha um papel importante na manutenção da vitalidade dos mitos. (ALMEIDA, 1999).

O psicanalista indiano, Sudhir Kakar diz que:

A criança indiana é encorajada a viver num mundo mítico, mágico por um longo tempo. A sobrevivência deste comportamento persiste no período adulto, embora de modo diluído, de maneira tal que a sensibilidade indiana às nuances não verbais da comunicação – a tudo que é percebido pelo sexto sentido e pelo olho interior – tem sido notada não só por psiquiatras ocidentais mas também por escritores como Hesse, Kipling e Forster com fascinação ou horror – ou com ambos. (KAKAR, 1994, p. 105)

O sucesso, porém, traz consigo duas facetas: a do reconhecimento e o da crítica. Houve vários pontos de discórdia nestas séries de histórias em quadrinhos: casta, raça, religião e a retração da mulher.

Shaan Amin aponta que:

ACK (Amar Chitra Khata) também mantém padrões de beleza populares, mas regressivos, representando quase todos os personagens “bons” da história como mulheres de pele clara e esguias ou homens de pele clara e musculosos. (Canônicos deuses de pele escura são sombreados em azul.) Em

contraste, demônios, “rufiões” e “assassinos implacáveis” recebem pele marrom escura ou preta. Na edição #67 *O Senhor de Lanka* (1974), Anant Pai até mesmo distingue os membros virtuosos de uma família demoníaca de seus membros malignos, sombreando-os de branco. Na cultura indiana, onde a pele escura é frequentemente associada às castas mais baixas, o colorismo alimenta o casteísmo. (AMIN, 2017)

Uma área recorrente de crítica é a descrição da mulher nos quadrinhos pela série *Amar Chitra Katha*. Esta foi acusada de retratar a tratar como submissa, em papel decorativo em vários títulos e a promoção da ideia de que era um ato nobre praticar o *sati* (suicídio ritual das viúvas). O horror do ato em si foi obliterado no debate sobre a sua legalidade em tempos coloniais e a queima da viúva tornou-se um assunto político na qual a oposição ao *sati* tornou-se uma declaração necessária de modernidade ocidentalizada. Olhando-se para algumas histórias em quadrinhos nota-se que o tópico de glorificação do *sati* é verdadeiro. Porém, na realidade, como documentos demonstram, isto estava longe da verdade. As viúvas eram forçadas a morrerem por temor do ostracismo social ou então eram coagidas e drogadas por parentes (MANI, 1992).

Um estudo conduzido pela Federação Indiana de Associações Universitárias Femininas já em 1977 analisa 67 títulos da série *Amar Chitra Katha* e conclui que os

quadrinhos amplamente enfatizam os papéis dos homens às expensas das mulheres, colocavam um valor muito alto na fertilidade feminina, mostravam personagens femininas primariamente no lar e observando estritamente os ideais da esposa tradicional hindu (isto é, dando importância a darem à luz herdeiros masculinos, sempre obedientes aos desejos de seus maridos não obstante o comportamento deles)(KUMAR, 1983).

Outro ponto repetidamente notado na maioria das críticas na Índia é a natureza reveladora das vestimentas que quase todas as revistas de *Amar Chitra Katha* mostram. Em uma sociedade contemporânea notoriamente pudica, as poucas vestimentas das heroínas eram consideradas indecentes para muitas pessoas. Como Joshi (1983) notou:

Considerando que a maioria dos consumidores desses quadrinhos são crianças parece haver pouca necessidade de figuras femininas voluptuosamente desenhadas e parcamente vestidas que ilustram suas páginas, acrescentando que: em tal contexto este tipo de arte parece, no mínimo, obsceno (JOSHI, 1996).

As figuras femininas da mitologia hindu também estão presentes nos quadrinhos. A história de *Sita* e seu esposo Rama é narrada no *Ramayama*.

Ela é a esposa fiel, figura modelar, senhora das plantas e dos animais, sendo associada à deusa da fertilidade. Segundo Lucia Fabrini de Almeida, “Sita é uma heroína incomparavelmente mais íntima e familiar à imaginação hindu do que o são as figuras da mitologia grega e cristã nas fantasias e deliberações dos ocidentais.” (ALMEIDA, 1999, p. 22).

Com críticas vindas de todos os lados, os responsáveis pela coleção *Amar Chitra Katha* tomaram em sua defesa que a produção dos quadrinhos envolvia pesquisa e que tornavam a série fidedigna na maioria dos casos. O próprio editor, Anant Pai, rechaçando acusações de sexismo, declarou: “Eu não tento reescrever a História ou descrever personagens de um modo distorcido apenas para agradar tendências ou gostos contemporâneos.” (BASHI & JOSHI, 1983).

Os produtores de *Amar Chitra Katha* continuaram a manter a posição de que eles reproduziam, sem censura, histórias a partir de mitos e contos populares e que eles não eram responsáveis pelas imperfeições das narrativas. Além disso, destacaram que também produziam títulos tratando mulheres famosas na História e na mitologia da Índia.

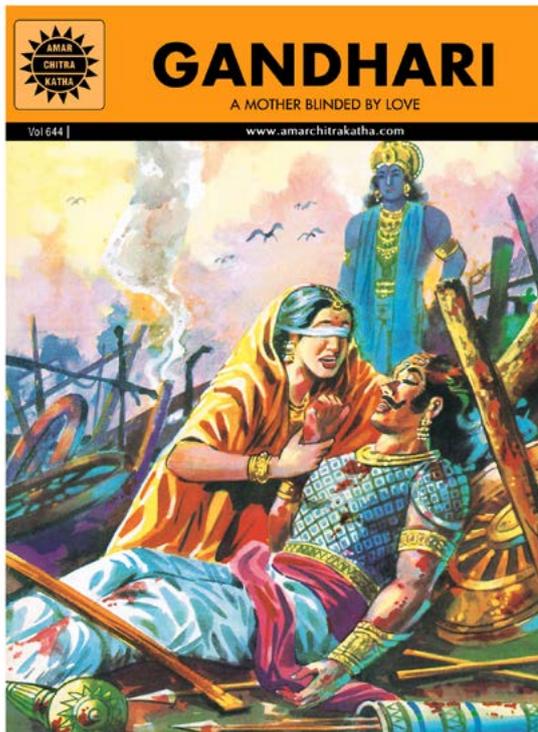
Uma rainha, uma dançarina, uma heroína pela independência e uma astronauta

Entre o grande número de histórias de *Amar Chitra Katha*, há dezenas com protagonistas femininas. Escolhemos quatro a título de exemplificação:

Gandhari, uma rainha, *Vasantasena*, uma dançarina, *Rani de Ibansi*, uma líder na luta contra a dominação britânica na Índia e *Kalpana Chawla*, uma astronauta.

Figura 7

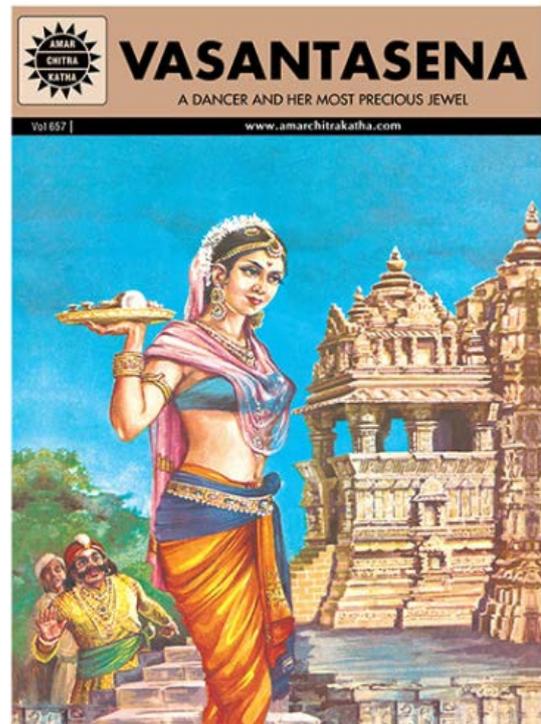
Gandhari



Fonte: bit.ly/3AyZ9Mz

Figura 8

Vasantasena



Fonte: bit.ly/3s6k7iz

Gandhari, filha de reis, amava Deus (Krishna) e a Verdade. Desde pequena, jejuava e fazia penitência. Foi destinada a casar-se com o rei Dhritarashtra que era cego. Ela decide viver com uma venda nos olhos para acompanhar seu marido. Após muito tempo, Gandhari dá à luz um menino. Um

santo peregrino chamado Vidura está presente e pede à rainha para colocar seu filho numa das cem urnas que mandou recolher. Logo se dá o milagre e a criança se multiplica em 100. Ao pegar o seu primeiro bebê no colo este começa a chorar, emitindo o som de um animal. O santo imediatamente aconselha o pai a abandonar o filho. Este se recusa e os cem filhos crescem e se tornam extremamente maldosos. O rei morre e os filhos continuam a praticar injustiças. Numa batalha contra cinco primos bons, os cem morrem e Gandhari, entristecida, perdoa os inimigos, mas chora por seus filhos. Ao encontrar Krishna, amaldiçoa o Deus (que se resigna) e termina fazendo o ritual fúnebre para os seus filhos.

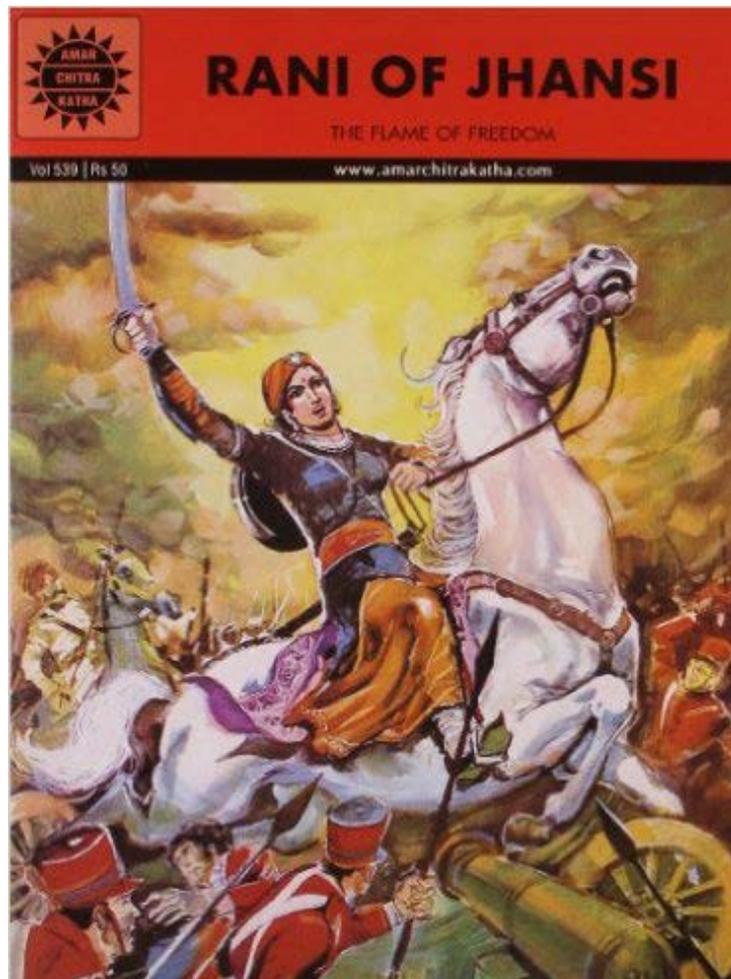
Vasantasena, uma rica dançarina, apaixona-se por Charudatta, um homem bom, mas casado. O vilão Sanisthanaka tenta conquistar Vasantasena, mas é repellido. Este a agride e deixa-a pensando que está morta. Depois, Sanisthanaka acusa Charudatta, que é condenado à morte. Na hora de ser decapitado, Vasantasena aparece e a situação se inverte. Charudatta é nomeado vice-rei e Vasantasena se torna, alegremente, sua segunda mulher. A história termina com a boa acolhida da parte da primeira esposa de Charudatta.

Rani de Jhansi nasce com o nome de Manu. Ao contrário das meninas da época, resolve estudar, mas casa-se aos doze anos com o Rajá de Jhansi. Toma o nome de Lakshmibali e, após certo tempo, tem um filho que morre aos três meses. Seu marido também falece e ela toma o poder em suas mãos. A história se passa em meados do século XIX e mostra a expansão colonialista britânica. Os

ingleses querem anexar o reino de Jhansi, mas Rani se rebela e passa a liderar a luta armada chegando, inclusive, a formar um corpo de mulheres guerreiras (que apesar disso lutam com suas roupas tradicionais). A Rani de Jhansi morre numa batalha contra os ingleses, superiores em número e em armamento. Suas últimas palavras apresentam uma profecia de que a liberdade da Índia viria logo.

Figura 9

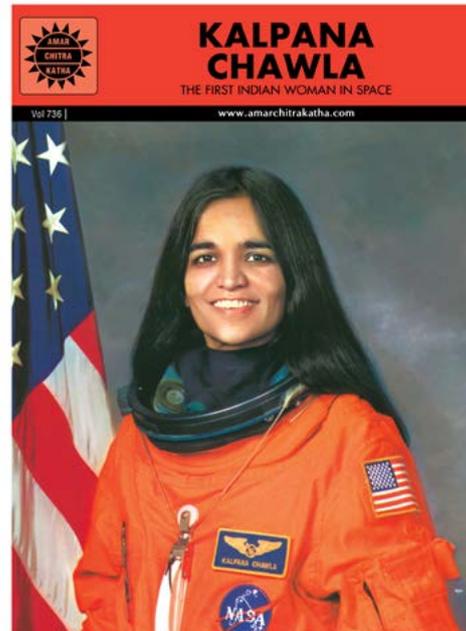
Rani de Jhansi



Fonte: bit.ly/3s6kiuf

Figura 10

Kalpna Chawla –Primeira mulher indiana no espaço



Fonte: bit.ly/3AsTZRX

Disparou a venda de uma História em Quadrinhos sobre a vida e as realizações da astronauta Kalpana Chawla, que morreu no desastre da espaçonave Columbia em fevereiro de 2003.

Chawla foi a primeira astronauta de origem indiana a participar de uma missão da Administração Espacial da Aeronáutica Nacional. Tendo um fascínio vitalício pelo mundo celestial, ela se mudou para os Estados Unidos em 1982 para obter um mestrado em Engenharia Aeroespacial pela Universidade do Texas em Arlington. Seis anos depois, ela obteria o título de PhD em Engenharia Aeroespacial pela University of Colorado Boulder.

Totalmente apaixonada pelo cosmos, Kalpana passou a participar de uma segunda missão espacial - a malfadada STS 107.

A tradução literal de se nome, Kalpana, é “imaginação”, o que não é surpreendente considerando os sonhos que ela ousou realizar. Na verdade, Kalpana nunca permitiu que os estereótipos de gênero definissem seu caminho para o sucesso. Embora Kalpana obedientemente seguisse outras tradições, como mostrar respeito ao avô, apesar de não concordar com suas crenças religiosas, ela se rebelou de outras maneiras. Não é difícil ver por que, além de sua óbvia ligação genética com o país, ela também nutria uma profunda reverência por sua cultura.

Das quatro heroínas, duas preenchem seu papel tradicional na sociedade hindu. Assim, a rainha Gandhara segue o marido na cegueira e, apesar de ser extremamente virtuosa, permite, resignadamente seus filhos cometer toda a sorte de maldades. A dançarina Vasantasena, apesar de muito rica, apaixonou-se por um homem casado e, aceita com felicidade, tornar-se a sua segunda mulher. Por outro lado, a Rani de Jhansi, no século XIX, desde cedo resolve estudar embora se case (segundo a lei) aos doze anos. Kalpana Chawla, no século XX também vai estudar e surpreende a família e o mundo naquela época na realização de seu sonho em ser astronauta no século XXI.

De uma forma ou outra, elas seguem as leis da sociedade indiana, mas a quebra das normas acontece com a Rani de Jhansi quando se trata de reagir contra um inimigo da pátria e Kalpana Chawli perseguindo um sonho.

O papel da mulher e a mulher no papel das revistas de HQ

Ao se falar, em geral, sobre a representação da mulher nas Histórias em Quadrinhos sempre se chega a conclusões semelhantes. Há inúmeros adjetivos que se acrescentam ao seu papel: submissa, passiva, dependente, sofredora, decorativa, piedosa etc. Na produção ocidental de quadrinhos, há referências que ela é um modelo idealizado de mulher porque a maioria dos desenhistas pertence ao sexo masculino.

Na Índia, como já apontamos, a produção nacional de quadrinhos só vem a acontecer no final da década de 1960. A tradição hindu das imagens sequenciais, vindas de um passado longínquo, toma emprestado a forma de editoração do Ocidente para glorificar e narrar sua mitologia, história e folclore. E a moderna mulher da Índia viu-se retratada no papel das revistas de Histórias em Quadrinhos, o seu papel de várias formas: como deusas, rainhas, princesas, mães, líder revolucionária e até astronauta no contexto de sua sociedade. Contudo, não era bem assim que a maioria queria se olhar refletida neste espelho de papel.

A gloriosa produção de a série *Amar Chitra Katha* entrou em declínio quanto à edição de novos títulos, mas passa a reproduzir as histórias de maior sucesso para outro público: a numerosíssima comunidade de indianos fora do país de origem sempre em busca de suas raízes e tradições.

A indústria de quadrinhos na Índia tem tentado melhorar a imagem das personagens femininas retratando-as com personalidade muito mais forte e independentes em comparação com o passado.

Mas, ao mesmo tempo, deve-se estar atento às armadilhas de um modismo. Imagens provocantes são uma compensação para mulheres com personalidades fortes nas Histórias em Quadrinhos? Novas publicações aparecem no mercado, em novo formato, com novos temas mais voltados para o entretenimento. E os deuses e deusas são substituídos por super-heróis e heroínas.

Figura 11

Super heroína Shatki

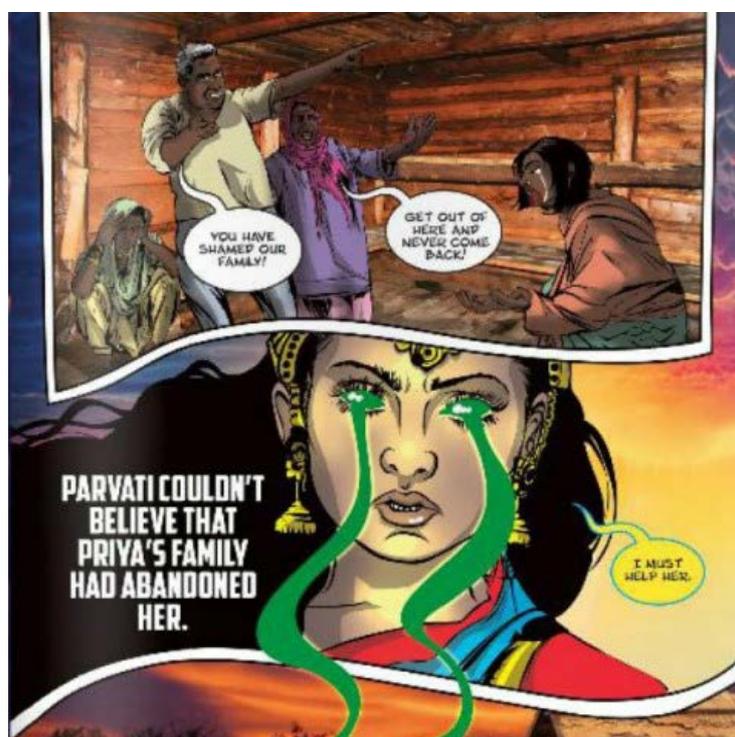


Fonte: bit.ly/3xEofaK

No entanto, a conscientização sobre vários problemas enfrentados pelas mulheres na Índia fez surgir um novo tipo de super-heroína. A personagem Priya é uma sobrevivente de estupro coletivo e faz campanha contra estupro, drogas e tráfico sexual. Em tempo de pandemia, volta para lutar contra a desinformação em torno do Covid-19. “Por meio desta campanha, queríamos desafiar a desinformação, dissipar o medo e apoiar os profissionais de saúde e outros na vanguarda da luta contra o vírus”, disse Ram Devineni, o criador indo-americano da série de quadrinhos *Priya* em entrevista, à BBC (DEVINENI, 2020).

Figura 12

Priya – no combate ao estupro e COVID



Fonte: bit.ly/2XadJeR

Concluindo, vimos que na Índia as Histórias em Quadrinhos foram produzidas pela primeira vez na década de 1960 com a intenção de educar as crianças da nação sobre as figuras mitológicas e históricas. Desde seu surgimento, os personagens masculinos receberam posições centrais e as mulheres eram personagens coadjuvantes usadas para o desenvolvimento da trama. Na maioria das vezes, são apenas donas de casa, beneficiárias e raramente chefes de família. A maioria das heroínas femininas de ACK, invariavelmente vindas de um universo mitológico ou lendário, são marcadas por seu fascínio e beleza.

A forte concorrência com a TV a cabo e a internet forçaram os produtores a não adotar mais imagens pejorativas para as mulheres. Temas como abuso sexual, estupro, discriminação de gênero, impunidade aos agressores e sede de justiça às vítimas aparecem em roteiros e desenhos em forma de quadrinhos desafiando atitudes culturais e mostrando às mulheres e meninas que a agressão sexual não é culpa delas.

Foi um grande passo dado por alguns desenhistas do sexo masculino.

No momento, porém, que mulheres se aventuram a fazer HQ sofrem muita humilhação. É o que a maioria das desenhistas relatam em um *blog* como Rachita Taneja, Maya Kamath e Manjula Padmanabhan, uma das primeiras mulheres cartunistas da Índia (CHATTERJEE, 2018).

Todas elas dizem “nosso conteúdo é o que as mulheres querem ver”. Além disso, é de comum acordo que há uma noção ultrapassada da mídia ser

consumida só por homens e que as mulheres não tem habilidade para fazer charge política. Assim, algo está se movendo no mundo dos quadrinhos da Índia. De repente, mais mulheres artistas estão contando suas histórias recebendo atenção e respeito.

O caminho ainda é longo e difícil, mas o teto de vidro está rachando. As novas leitoras agora podem encontrar quadrinhos *online*, e as vendas digitais estão crescendo. O fato das desenhistas indianas se sentirem confortáveis o suficiente para relatar suas histórias mostra sua capacidade de refletir e moldar a sociedade onde vivem.

A arte imita a vida e, em alguns casos, a vida imita a arte - especialmente na Cultura Pop.

Referências

ALMEIDA, Lúcia Fabrini de. *Espelhos míticos da cultura de massa – Cinema, TV e quadrinhos na Índia*. São Paulo: Annablume, 1999.

AMIN, Shaan. *O lado negro dos quadrinhos que redefiniram o hinduísmo*. Disponível em: bit.ly/2X9BiV3. Acesso em: 30/12/2017

BUITENEN, J. A. B. van. *Verhalen uit India* (Histórias da Índia). Utrecht/ Antwerpen: Het Spectrum, 1962.

CHANDRA, Nandini. *The Amar Chitra Katha Shakuntala: Pin-Up or Role Model?* IN: South Asia Multidisciplinary Academic Journal .Modern Achievers: Role Models in South Asia. bit.ly/3s6wawu. Abril 2010.

CHATTERJEE, Rituparna. Why We Need More Women in Editorial Cartooning Disponível em: bit.ly/3yANrAg . Acesso em: 21/05/ 2018.

CHOUDHURANI, Devi. *It's a bird, it's a plane - It's an Indian woman*. Disponível em: bit.ly/2U52naP . Acesso em: 03/08/2021

DEVINENI, Ram. *Interview with Ram Devineni on Priya's Shakti*, BBC. Disponível em: bit.ly/37xDIEo . Acesso em: 13/11/2020.

EIJCK, Rob van et alii (org.) *Vrouwen van papier - Erotiek in strips* (Mulhers de papel – Erotismo nos Quadrinhos) Zeist, Vonk Uitgevers, 1984.

GANGADHA, V. *Anant Pai and his Amar Chitra Kathas*” in Reader’s Digest. Mumbal, (Offprint by India Book House Limited), August 1988.

IONS, Veronica. *Mitos e lendas da Índia*. (2a ed.) São Paulo: Melhoramentos, 1993.

JOSHI, O.P. *Contents, consumers and creators of comics in India*. In: Aruna Rao. *Nymphs, nawabs and nationalism*. P. 39. *Journal do Asian Pacific communication VII (1&2):31-44* (Special Issue: Comic Art in Asia: Historical, Literary and Political roots.) Clevedon (U.K.), Asian Pacific Society, 1996.

KAKAR, Sudhir . *The inner world*. N. Delhi, Oxford University Press, 1994, p. 105. In. Lucia Fabrini de Almeda. *Espelhos míticos da cultura de massa*. P.19-20

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é Histórias em Quadrinhos*. São Pulo: Editora Brasiliense, 1985

_____, Sonia M. Bibe. (org.) *Histórias em quadrinhos - Leitura crítica*. São Paulo: Paulinas, 1984.

_____, Sonia M. Bibe. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. 3a Ed. São Paulo: Hedra, 2012.

PAL, Sanchari. *Remembering Anant Pai, The Master Storyteller Who Created Amar Chitra Katha*. Disponível em: bit.ly/2VJYUz7 . Acesso em: 18/09 2017

PANDEY, Geeta. *Masked Indian comic superhero fights Covid-19 fear*. Disponível em: bbc.in/3ywCNKV. Acesso em: December 2020

PANIKKAR, K. M. *A dominação ocidental na Ásia*. Rio de Janeiro: Saga, 1965.

PRABHUPADA, A. C. Bhaktivedanta Swami. *O Bhagavad-Gita como ele é*. São Paulo: Fundação Bhaktivedanta, 1986.

RAO, Aruna. "Nymphs, nawabs, and nationalism: myth and history in Indian comics." In: *Journal do Asian Pacific communication VII (1&2):31-44 (Special Issue: Comic Art in Asia: Historical, Literary and Political roots.)* Clevedon (U.K.), Asian Pacific Society, 1996.

SCHIPPER, Mincke (org.) *Onsterfelijke roem – Het epos in verschillende culturen (Fama imortal – a epopéia em diversas culturas)*. Baarn (Holanda), Ambo, 1989.

SIDDIQUI, Mustafa & TALAIA, Naz . *Portrayal of Women in Indian Comics*. International Journal of Humanities and Social Science Invention. ISSN (Online): 2319 – 7722, ISSN (Print): 2319 – 7714. Disponível em: bit.ly/3C-DrCIW . Acesso em: Fev/2015.

SPEAR, Percival. *A history of India*. (vol. II) Harmondsworth, U.K., Penguin Books, 1965

SWANN, Jennifer. *Indian Women Are Using Comics to Fight Against Harassment* Disponível em: bit.ly/3jFQwZx. Acesso em: 29/9/2015.

Comics in the time of COVID-19. April 20, 2020 . India Development Review (IDR). Disponível em: bit.ly/3jKvqt2.

Sonia M. Bibe Luyten é Mestre e Doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo, (ECA/USP). Foi professora do primeiro curso universitário de Histórias em Quadrinhos no Brasil, com início em 1972 na ECA/USP e criadora do primeiro núcleo de estudos sobre mangá no Brasil na década de 1970 na ECA/USP. Lecionou em universidades do Japão, Holanda e França. Em 1998, foi curadora da exposição de banda desenhada indiana, em Amadora, Portugal. Autora de vários livros sobre Histórias em Quadrinhos e Cultura Pop Japonesa. Obteve vários prêmios por sua pesquisa no Brasil e no exterior. Atualmente é presidente da Comissão de Teses do Troféu HQMIX para trabalhos de TCC , Mestrado e Doutorado.

E-mail: luytensonia@yahoo.com

A origem do mundo, ou porque já não sangramos mais em silêncio

Sabrina da Paixão Brésio

Dia 28. LÚTEA

paredes se desfazem mês a mês

a hemorragia se torna alívio

e bandeira

se meu mundo cair

farei uma festa

se meu mundo cair

é sinal de revolução

[...]

nossa utopia não é mais ficção.

(Sangria. Luiza Romão, 2017)

Lançado na Suécia em 2014, traduzido para 25 países e chegando a terras brasileiras via Quadrinhos na Cia em 2018, a histórias em quadrinhos (HQ) *A origem do mundo*, de Liv Strömquist, causou certo furor. Talvez pelo

tema explícito, ou pelo seu estilo irônico, cartunesco e bufônico, ou porque ela tenha feito milhares de leitoras (e leitores) descobrirem que o buraco é mais embaixo, mais profundo e mais complexo, e que de ‘buraco’ não tem nada, a não ser o imenso vácuo de sistemático desconhecimento acerca da genitália feminina. Estamos falando sobre as apropriações e apagamentos que o corpo feminino sofreu e ainda sofre, dentro da lógica de dominação androcêntrica sobre o prazer, a sexualidade e a saúde feminina, perpetuada nos compêndios médicos, nas propagandas, nos manuais escolares e na desinformação generalizada acerca desta ilustre desconhecida, a vulva.

Com um estilo narrativo caótico que brinca com formas, grafismos e colagens, a HQ de Strömquist torna-se não só um panfleto urgente e exaltado contra as violências física e simbólica que o patriarcado impõe às mulheres, mas também uma conversa franca, irônica e divertida com suas interlocutoras/es que seguem, ainda hoje, conhecendo tão pouco sobre a construção história que causa este distanciamento tão profundo de nós mesmas. Através do humor, a autora estabelece a crítica e transmite a mensagem, sem deixar de incomodar, claro, conservadores de plantão, como veremos.

E Eva disse: chupe essa fruta

Tendo por título original *Kunskapens Frukt*, nota-se algumas variações em sua tradução, algumas seguindo o mais próximo “Fruto do conhecimento”

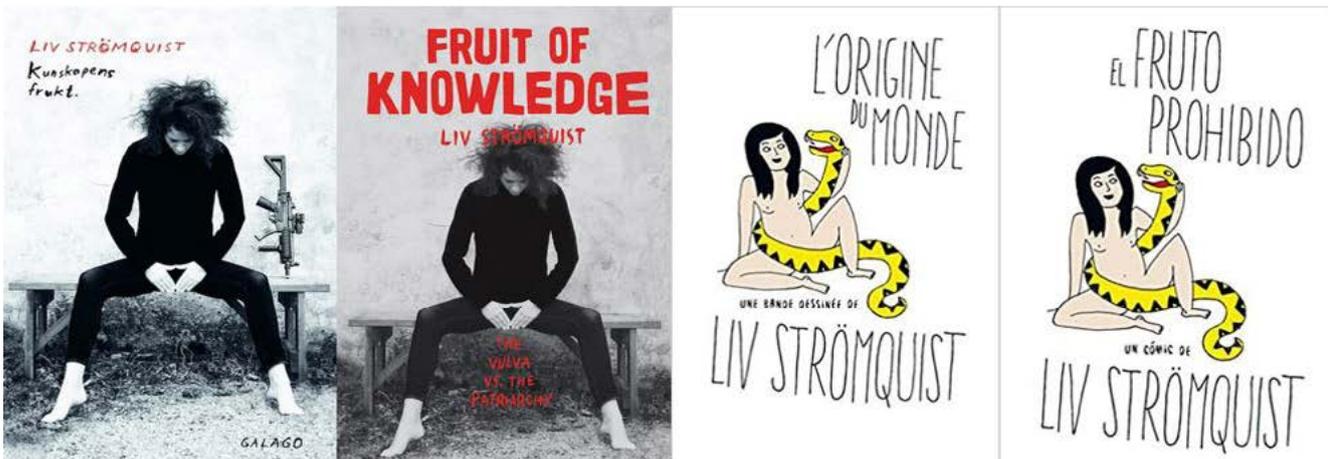
e outras tomando uma licença-poética com “A origem do mundo”. Contudo, algo que imediatamente me atraiu a atenção, e de certo modo circunscreveu o foco que dei ao tema do sangue neste texto, está nas interessantes escolhas editoriais para capa das obras. Enquanto a capa das edições alemã e italiana seguem a edição sueca, onde vemos a autora no centro, formando um icônico triângulo pubiano com as mãos, tendo a seu lado uma singela arma, e no lado oposto o nome da obra em uma tipografia cursiva, e para o leitor não há nenhuma inferência de que esta obra seja uma história em quadrinhos, a edição em inglês, publicada pela editora estadunidense de quadrinhos *Fantagraphics Books*, segue com a mesma imagem da capa, mas, oh, com um pequeno detalhe fálico faltante. A arma foi retirada da composição da capa, o título é colocado acima da autora, e o subtítulo “The Vulva vs. The Patriarchy” foi adicionado. Não sabemos quais foram as motivações editoriais para tal decisão, mas fato é que para alguém pareceu deveras perigoso manter as duas imagens juntas (uma feminista e uma arma no mesmo espaço).

Já as versões em francês e espanhol optaram por uma capa que se relaciona mais com o estilo cartunesco da obra, ambas trazendo a mesma imagem de Eva com a serpente, o que, mesmo com títulos diferentes, faz uma referência direta à mítica bíblica do Gênesis, uma das bases clássicas do estabelecimento da desigualdade de gênero e das disparidades sexuais entre homens e mulheres, como a autora irá discorrer na HQ. Diferente da

capa sueca, essas apelam a um tom mais humorado e ‘clean’, e não incluem subtítulos, sem apresentar o tema da vulva como central na obra. Ela segue, inclusive, oculta pela serpente, deixando a personagem feminina apenas com os seios à mostra.

Figura 1

Capas das versões em sueco, inglês, francês e espanhol da obra de Liv Strömquist.



Fonte: Montagem realizada pela autora a partir de capas divulgadas pelas respectivas editoras

A edição brasileira, contudo, segue com uma capa que estabelece um ponto de vista diferente das demais e, a meu ver, mais interessante para as discussões que se colocam neste momento, as quais a obra de Liv colaboram fundamentalmente. Em 2020, a edição ucraniana também optará por utilizar esta capa.

Figura 2
Capa edição brasileira



Fonte: Quadrinhos na Cia, 2018.

Optando por seguir com o título *A origem do mundo*, em referência à obra de Gustave Courbet (1866), a publicação feita no Brasil se relaciona também com a exposição de alguns cartuns que a autora fez na estação Slussen de metrô em Estocolmo em 2017, com desenhos de animais, homens e mulheres, sendo que algumas delas estavam menstruadas. Os desenhos fica-

ram em exibição por cinco semanas e causaram diversas reações que mobilizaram as redes sociais, inclusive grupos políticos conservadores na Suécia. Desde pessoas que admiravam a coragem e ousadia em expor uma condição natural que permanece como tabu na sociedade, até homens (e mulheres) que expressaram seu desconforto ao serem diretamente expostos a fluidos corporais femininos em um espaço público, como elencado na matéria de Elle Hunt para o *The Guardian*, que inclui um *tweet* com a foto da ilustração que será posteriormente utilizada na capa da edição brasileira. Seguindo o *tweet* original, é possível ler comentários como “Isso não é arte, é nojento” e “A artista diz que não consegue entender por que ‘algo que vemos todos os dias’ é provocativo. Vamos! Eu acho que a artista está sendo hipócrita. Por que não pintar alguém cagando uma pilha enorme? Ela sabe.” (traduções livres a partir dos *posts* originais).

Figura 3

Conjunto de ilustrações de Liv Strömquist no metrô de Slussen (2017)



Fonte: Montagem feita pela autora para este ensaio.

Na figura 3, vemos uma parte das ilustrações que compuseram esta exposição. À esquerda, a imagem que será escolhida para capa da edição brasileira e à direita, o detalhe da obra “It’s all right (I’m only bleeding)” vandalizada com tinta preta. Ao escolher uma imagem que coloca em destaque a personagem com suas pernas abertas e sangue a mostra manchando sua calcinha, relacionando a origem do mundo com o sangue menstrual, e não apenas com o os seios, a serpente ou outras significações eufemísticas, esta capa amplifica e aprofunda o tom da obra. A complementação do subtítulo enquanto “História cultural da vagina” contribui para circunscrever o conteúdo da HQ, para aqueles/as que possam sentir-se desconfortáveis em se aproximar.

Desconfortável é apenas um dos adjetivos possíveis neste caso. Como a própria autora irá expor ao longo do livro, o que se costuma chamar “genitália feminina”, sua constituição, seus fluidos, seus formatos, sua mera existência é ainda um desconforto para a maioria das mulheres, que seguem alheias ao que se passa com elas, seja por imposições socioculturais ou religiosas, ou por pressões estéticas, quaisquer uma destas razões que nos mergulham em vergonha, em embaraço, em pudor. Em entrevista a Luísa Micheletti, Strömquist diz que o que a motivou aos estudos feministas, sobretudo ligados à temática da menstruação e dos tabus sobre a vulva, partiu de experiências pessoais, sendo uma delas um episódio no qual ela, adolescente, sofrendo com terríveis cólicas menstruais durante uma aula, por vergonha de pedir licença à professora para ir à enfermaria buscar um remédio, desmaia por

conta da dor. Por que esta vergonha, por que nos impomos até estes limites da dor, do silêncio, do embaraço público de estarmos sangrando? Essa pergunta é parte do questionamento que responde também aos incômodos causados pela exposição no metrô e suas reverberações. Sendo natural, não é naturalizada. E o propósito não é escatológico, mas de denúncia, de apelo. O sangue fala de silêncios.

Liv explora alguns dos motivos pelos quais os “assuntos femininos” são comumente omitidos dos espaços de discussão, em ambientes escolares, médicos e midiáticos. Ela inicia ponderando exatamente sobre porque uma série de homens se detiveram tão arduamente estudando e tentando impor padronizações sobre o que chamaram de “genitália feminina” partindo de sua própria genitália como padrão. A autora segmenta a HQ então em três partes, nas quais vai se deter a elementos específicos e complementares desta história cultural da vagina. Na primeira parte, “Homens que interessaram um pouco demais por aquilo que costuma chamar de ‘genitália feminina’”, ela expõe desde médicos, passando por psicólogos e até religiosos que deram seu quinhão sobre o tema, cobrindo um período de mil anos (de Santo Agostinho a John Money) e envolvendo desde procedimentos médicos contra a masturbação feminina, redução de pequenos lábios, exposição pública de corpos femininos e exumação de cadáveres. Neste segmento, também há um levantamento iconográfico que aponta como a vulva passa a ser a ilustre desconhecida do corpo humano muito recentemente, nos últimos par de

séculos, e como ainda hoje se costuma erroneamente chamá-la de vagina (incluindo livros didáticos).

Partindo do mito de Deméter e da figura de Baubo e das práticas rituais da exposição da vulva nos tempos antigos, passando pela estatutária medieval (inclusive em pórticos de cidades e conventos) com grandes vulvas expostas, e a recorrência das pinturas, esculturas e imagens de figuras femininas com suas vulvas em evidência nas artes rupestres, os cultos às sheela-na-gigs irlandesas, yoni indianas e as dilukai da Micronésia, ela contrapõe a exuberância dessas representações à nossa era hiper informatizada e tecnológica, que é capaz de lançar sondas espaciais e, quando o faz, como em 1972, gravam a imagem de um homem e mulher nus, e a imagem feminina é “retocada” antes de ser enviada, apagando uma linha desenhada em sua região pubiana, que demarcaria uma divisão da vulva (STRÖMQUIST apud Wolverton, 2018, p.35). A imagem final enviada pode ser vista na Figura 4, à esquerda, com uma região pubiana limpa, lisa, inexistente.

A segunda parte “Ahhhhhaa,” trata do orgasmo feminino, também relacionado o desconhecimento da vulva e do clitóris, esse órgão repleto de terminações nervosas, que foi descrito em seu formato total apenas em 1998, e que tem por única função o prazer sexual feminino. Neste segmento, ela analisa como se deu a mudança do discurso sobre a importância do prazer feminino na reprodução na história ocidental, culminando em notícias atuais em que repetidamente lemos que mulheres têm mais dificuldades em chegar ao orgasmo, ou que elas não têm que ter orgasmos em toda a relação sexual,

já ficando contentes que seu parceiro goze, ou que existem mulheres que não conseguem chegar ao orgasmo, nem mesmo com o melhor parceiro do mundo, e outras manchetes e matérias que são comumente veiculadas em revistas direcionadas ao público feminino e portais de notícias de variedades. E se o ponto de referência fosse outro? O que vemos, e sabemos é que o referencial para os estudos sobre o corpo humano é o corpo masculino. Aqui Liv propõe uma inversão do discurso (2018, p.59):

Figura 4

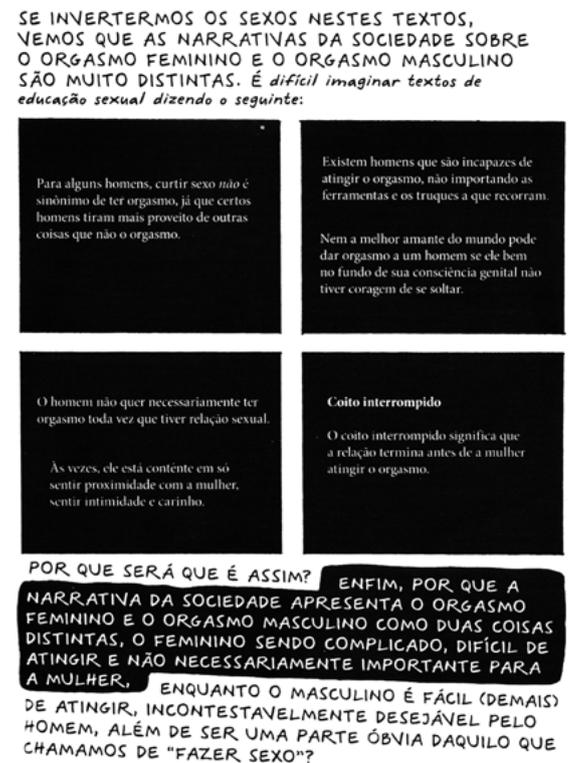
Página da HQ A origem do Mundo, de Liv Strömquist.



Fonte: Quadrinhos na Cia, 2018, p.53.

Figura 5

Página da HQ A origem do Mundo, de Liv Strömquist.



Fonte: Quadrinhos na Cia, 2018, p.59.

O corpo feminino, seja na mitologia bíblica do Gênesis, seja no manual de biologia, segue incluindo a fisiologia feminina como um complemento em função deste seu duplo. Os nomes que batizam partes do nosso corpo, ou os seus movimentos e secreções, são descritos a partir do que esperam receber do corpo masculino. Os procedimentos estéticos, para que eles pareçam melhor ao outro. Ao final deste segmento, vamos aos poucos adentrando o jardim, onde encontramos Eva e a serpente, muito à vontade, com segredos só seus sobre o prazer que não depende necessariamente de um elemento externo, uma sabedoria que precisamos retomar em nossas mãos, em nossos dedos, doce fruto do conhecimento.

Está tudo bem, eu só estou sangrando

Na terceira parte da obra, “Se sentindo Eva ou: procurando o jardim da nossa mãe”, a autora irá explorar mais o tema dos discursos sobre a menstruação e seus efeitos em nós. Ela começa com diversas falas de mulheres, todas referenciadas como Eva, em que elas dizem como se sentem com relação à menstruação, à aparência de sua vulva, à sua libido ou umidificação. Em comum, há nojo, vergonha, alheamento, desejo de ignorar ou mudar a aparência de sua vulva, ainda que as mulheres sequer olhem para ela com frequência.

Como passamos de um sangue considerado sagrado e sinônimo de vida e fertilidade em diversas culturas para um tabu que leva adolescentes a des-

maiares em escolas, mulheres a serem proibidas de exercerem certas funções sociais (como em tabus religiosos), ou mesmo serem acusadas de improdutividade por serem dominadas por seus hormônios ou por estarem “naqueles dias”? Além de uma mudança sociocultural capitaneada, no Ocidente, pelo avanço do cristianismo e dos sistemas capitalistas que domesticam estes corpos, Liv investiga como os discursos sobre a TPM e menstruação se modificam de acordo com a necessidade de mão de obra das mulheres no mercado de trabalho externo à casa. Isto se reflete também na forma como nossa relação com o ciclo menstrual e a ideia de liberdade são construídas. Estar menstruada nos incapacita, então, para estarmos “livres”, as propagandas de absorventes irão apostar no misto de “frescor”, “higiene”, “discrição” e “liberdade”. Sempre livres. É o que podemos ser, sem nos preocupar com os incômodos trazidos por este embaraço que nos lembra todo mês que somos mulheres.

Na atualidade, em diversos espaços no Brasil e outros países, discute-se o impacto ambiental do descarte dos absorventes industriais, além de seus potenciais danos para a saúde ginecológica da mulher. Movimentos feministas, veganos e ambientalistas estimulam o uso dos coletores menstruais, calcinhas e absorventes de pano, e um retorno aos conhecimentos tradicionais que demandam que mulheres reconheçam o funcionamento de seu corpo e seus ciclos. Por outro lado, também se reconhece a chamada pobreza menstrual, na qual mulheres não têm acesso sequer aos absorventes descartáveis, e são excluídas do convívio social e de ter direitos humanos

básicos a partir do momento que menstruam, como retratado no curta-metragem de Rayka Zehtabchi, *Absorvendo o Tabu*, ganhador do Oscar 2019. Nele, vemos como uma iniciativa com uma máquina para criar absorventes higiênicos de baixo custo fornece independência financeira para mulheres e promove uma educação em saúde feminina na área rural da Índia, em locais onde a porcentagem de meninas que abandonam a escola quando atingem a puberdade é de 23% por não terem recursos para um ciclo menstrual saudável e sem estigmas. Em ambos os movimentos, o que reconhecemos é que urge re-centralizar o debate sobre a saúde, a sexualidade e a segurança das mulheres a partir de outras representações. São séculos de construção androcentradas sobre nosso corpo, em que ele é descrito como meio, meio para procriar, para dar prazer, para ser explorado.

O que *A Origem do Mundo* destaca é que é hora de retomamos nosso território-corpo. Lidar com nossa vergonha, esta vergonha que foi construída a partir de discursos advindos tanto de espaços religiosos quanto científicos, e chancelados por uma rede midiática que segue reproduzindo padrões de consumo que dificultam que nos olhemos de frente, sem julgamentos: “Certa vez li num livro que a diferença entre culpa e vergonha é que sentimos culpa pelo que fazemos, mas sentimos vergonha pelo que somos” (Strömquist, p.89, grifo no original). E o que somos? Somos uma parcela da população que é submetida a mutilação genital feminina, com dados apontando para 100 a 140 milhões de meninas e mulheres terem sido submetidas a esse procedi-

mento de remoção de seus órgãos sexuais externos (dados da OMS). Somos a parcela que sofre violências obstétricas por omissão ou manipulação de seu corpo durante o parir, como a episiotomia, corte realizado na região do períneo, atualmente desaconselhada pela Organização Mundial de Saúde, e o ‘Ponto do Marido’, costura do corte da episiotomia com um ponto a mais dado pelo médico para que a entrada da vagina fique mais estreita para a penetração, causando incomodo e dor para mulheres, que no geral não são informadas deste procedimento. Somos as que buscam a himenoplastia, ou ‘Bordado’ como cita Marjane Satrapi em sua HQ (2010), para simularem uma virgindade intacta e evitarem as punições sociais de relações sexuais antes do casamento e garantirem o privilégio do marido em ser o primeiro penetrador. Somos as que não têm direitos reprodutivos assegurados, arcando com os ônus dos contraceptivos sintéticos e hormonais, das concepções e maternidades solo ou dos abortos criminalizados e mortandades maternas decorrente de infecções uterinas ou hemorragias. Somos aquelas que, em 2018, a cada 7 horas foram mortas na América Latina, e estamos entre as 736 milhões de mulheres que já sofreram violência física ou sexual (com dados até 2019 levantados pela ONU), em sua maioria por parceiros ou familiares homens. E por que somos nós que temos vergonha?

Os dados, números e estatísticas não dão conta dos nomes, rostos e corpos femininos submetidos a tamanhas violências e apagamentos, mas contribuem para demonstrar como obras como a de Liv Strömquist são de

suma relevância para instigar o debate, para realizar a divulgação científica e o questionamento sobre o que estamos ensinando e o que sabemos sobre nós mesmas, homens e mulheres. Esta história em quadrinhos é fruto de uma indignação. E sua existência, como vimos a princípio, também causa indignação por parte daqueles que não querem que Eva continue espalhando os frutos do conhecimento por aí. Na entrevista que a autora concedeu à Luísa Micheletti, ela cita que sua HQ é censurada na Rússia, onde só pode ser vendida para maiores de 18 anos, e fica com sua capa coberta por um plástico, pois no país não é permitido a exposição de “genitais”, o que é considerado pornografia. Ela cita uma jovem ativista, Yulia Tsvetkova, que ficou detida em prisão domiciliar por veicular fanzines nos quais retratou de forma cartunesca, corpos femininos, alguns deles nus, sendo enquadrada como veiculação de pornografia e propaganda LGBT. Em seus zines, a artista visa discutir os estigmas sobre a vulva e as imposições sobre a imagem da mulher, onde destaca que ter rugas, ou gordura, ou estrias faz parte de mulheres reais. Ela pode ficar retida por 6 anos, e seu caso está sendo acompanhado pela Anistia Internacional.

Como a menstruação é um dos marcadores biológicos que costumam definir também socialmente o amadurecimento reprodutivo feminino, e com isso estabelecendo ritos de passagem que vão sistematicamente sendo substituídos ou incorporados a práticas de dominação ou domesticação dos corpos femininos, muitas artistas contemporâneas estão apropriando-se do

sangue como bandeira para insurreição. Como na epígrafe, cito Luiza Romão, poeta e atriz que publicou *Sangria*, recontando a história do Brasil em 28 poemas, sob a perspectiva do ciclo menstrual. Ou como a cantora e letrista do Carne Doce, Salma Jô, em sua canção *Falo* (2016): “Quem sabe eu tô naqueles dias/Acho que tô naqueles dias/ Pois aproveitando essa hemorragia/Vou me dar o luxo de ser verborrágica”.

Figura 6

Série de ilustrações de Yulia Tsvetkova.



Fonte: Montagem feita pela autora deste ensaio a partir das veiculações das artes nas mídias sociais.

E Liv Strömquist se deu ao luxo de ser verborrágica e excessiva com seus desenhos ocupando caoticamente as páginas, pois o que precisava ser dito é urgente e tinha de sair como um grito. Ainda não podemos dizer com tranquilidade “Está tudo bem, eu só estou sangrando”. *Quem dera o sangue fosse só o da menstruação*, é o que uma recente antologia poética enuncia

(Urutau, 2019). Quem dera. E como ainda há quem, como aquele/a anônimo/a que jogou tinta preta sobre a arte de Liv no metrô, tentam nos calar ou ofender, dizemos que não sangramos mais sozinhas, e deixamos um *Aviso da lua que menstrua* (Elisa Lucinda, s.d)

Ah, meu cão desejado
Tão preocupado em rosnar, ladrar e latir
Então esquece de morder devagar
Esquece de saber curtir, dividir.
E aí quando quer agredir
Chama de vaca e galinha.
São duas dignas vizinhas do mundo daqui!
O que você tem pra falar de vaca?
O que você tem eu vou dizer e não se queixe:
Vaca é sua mãe. De leite.
Vaca e galinha...
Ora, não ofende. Enaltece, elogia:
Comparando rainha com rainha
Óvulo, ovo e leite
Pensando que está agredindo
Que tá falando palavrão imundo.
Tá, não, homem.
Tá citando o princípio do mundo!

Referências

ABSORVENDO o Tabu: a importância de um filme sobre menstruação ganhar o Oscar. Hypesess. (s.d). Disponível em: bit.ly/3fZCmT5 . Acesso em 02/04/21.

CARNE DOCE. *Falo*. In: Princesa. São Paulo: Tratore Distribuidora, 2016. Disponível em spoti.fi/3hR0zvo. Acesso em 03/04/21.

CÁSSIA, Sália; SOUSA, Heloisa de. *Aborto é a quarta causa de morte materna no Brasil*. Brasil de fato 31 jul 2018. Disponível em: bit.ly/3uGLTIQ . Acesso em 05/04/21.

DANTAS, Daiany Ferreira. *Estética e humor nos quadrinhos feministas: a reconquista política do corpo pelo riso na HQ A origem do mundo* (2018). Tempo e Argumento, Florianópolis, v. 12, n. 31, e0102, set./dez. 2020. Disponível em bit.ly/3wLiqsY. Acesso em 20/02/21.

DEFENSORIA PÚBLICA DO ESTADO DE SÃO PAULO: *Cartilha sobre Violência Obstétrica*. Disponível em <https://bit.ly/323Qen0>. Acesso em 05/04/21

EZABELLA, Fernanda. *Absorvente de jornal: menstruação tabu na Índia em filme indicado ao Oscar*. Universa. 23 fev 2019. Disponível em bit.ly/3dSPgiX. Acesso em 02/04/21.

HUNT, Elle. *Enjoy menstruation, even on the subway: Stockholm art sparks row*. The Guardian.02/11/2017.Disponível em: bit.ly/3dJEyem. Acesso em 04/03/2021.

LUCINDA, Elisa. *Aviso da lua que menstrua*. Escritas.org (s.d). Disponível em: bit.ly/2MFbBa6. Acesso em 28/01/2021.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. *Eliminação da mutilação genital fe-*

minina: Declaração conjunta OHCHR, ONUSIDA, PNUD, UNECA, UNESCO, UNFPA, ACNUR, UNICEF, UNIFEM, OMS. Disponível em bit.ly/3sbQR8C. Acesso em 05/04/21.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. *Nenhuma mulher deve morrer por ser mulher*. 27 set 2018. Disponível em bit.ly/3tkYefa. Acesso em 05/04/2021

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. *25% das mulheres a partir de 15 anos são vítimas da violência de gênero*. 9 mar 2021. Disponível em bit.ly/325Zd73. Acesso em 05/04/21.

RIBEIRO, Debora; VASCONCELOS, Maíra (org.) *Quem dera o sangue fosse só o da menstruação*: Antologia poética feita por 63 mulheres do Brasil, Portugal, Argentina e Galiza. São Paulo: Urutau, 2019.

ROMÃO, Luíza Sousa. *Sangria*. São Paulo: Edição do Autor: Selo do Burro, 2017. (n.p)

ROZOVSKY, Liza. *This Russian Artist Dares to Draw Vaginas. She Could Face Years in Prison*. Haaretz 29 jul 2020. Disponível em bit.ly/3dTyj7T. Acesso em 04/03/21

SATRAPI, Marjane. *Bordados*. São Paulo: Companhia das letras, 2010.

STRÖMQUIST, Liv. *A origem do mundo: uma história cultural da vagina ou a vulva vs. O patriarcado*. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2018.

STRÖMQUIST, Liv. *Festival na Janela: Entrevista com Liv Strömquist*, por Luísa Micheletti. Companhia das Letras. 25. set. de 2020 Disponível em: bit.ly/307UosY. Acesso em 02/03/2021

VINCENT, Milly. *Female artist faces prison in Russia for 'spreading pornography' with vagina drawings*. Mail Online 08 jul 20. Disponível em bit.ly/3M8KfDk. Acesso em 04/03/21.

Sabrina da Paixão Brésio é doutoranda pela Faculdade de Educação da USP (2021) na linha de pesquisa Cultura, Filosofia e História da Educação. Mestre pela mesma instituição com a dissertação “Nas trilhas do herói: Histórias em Quadrinhos & Itinerários de Formação” (2016). Bacharela e Licenciada em História (FFLCH-USP). Integrante do Lab_arte (laboratório experimental de arte-educação & cultura) e do GEIFEC (Grupo de Estudos sobre Itinerários de Formação em Educação e Cultura) ambos da FEUSP e associada à ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial). Atualmente pesquisadora do Centro de Pesquisa e Formação do Sesc SP.

E-mail: [sapaixao.hq@gmail](mailto:sapaixao.hq@gmail.com)

***Webcomics* como crônicas da vida cotidiana: algumas considerações sobre as produções das quadrinistas Hannah Hillam, Sarah Andersen e Helo D'Ângelo**

Maiara Alvim de Almeida

Preâmbulo

Na década de 1960, nascia, como nos lembra Manuel Castells (2000), em um Estados Unidos da América mergulhado no contexto da Guerra Fria, a ARPAnet, rede que conectava os computadores (nessa época, máquinas gigantes que ocupavam andares inteiros de edifícios) militares. A intenção era que essa rede tornasse possível transmitir dados de uma máquina para outra sem que houvesse o risco de que fossem interceptados pelo inimigo, ou que se perdessem no caminho. A internet, assim como os computadores, demorou ainda mais algumas décadas para deixar de ser somente uma ferramenta de uso militar para chegar ao uso doméstico, algo que só foi acontecer entre as décadas de 1980 e 1990.

Desde esse advento da internet de uso doméstico até sua popularização, com o surgimento da chamada *web 2.0* – nome dado à internet em que o usuário pode criar e editar conteúdos, não sendo somente um receptor de informações estáticas que lhe chegam prontas – passou-se menos tempo, o que sinaliza avanços tecnológicos em intervalos cada vez menores.

Assim, era natural também que gêneros narrativos nascidos e tradicionalmente associados a mídias impressas passassem para o meio digital, tanto em sua criação quanto em sua veiculação e fruição. É o que verificamos com a literatura (prosa e poesia) e com os quadrinhos, por exemplo. Ao contrário do que previam os apocalípticos – termo cunhado por Umberto Eco em sua icônica obra *Apocalípticos e Integrados* (1983) – novas mídias não significam a extinção de antigas. Por exemplo, ao longo da década de 1990, era comum vermos livros (de papel) profetizando o fim dos livros (de papel) com a ascensão dos *e-books*. Apesar de que, ao se fazer a transposição de um gênero impresso para o digital, muitas vezes aconteça uma mera transposição das linguagens, características e convenções desse para o novo suporte, há também adaptações e mudanças. O que se verifica, na verdade, é que as mídias analógica e digital coexistem e se mesclam em novas possibilidades.

O suporte digital impacta também a maneira como nós, leitores, lidamos com as narrativas e com produtos culturais de modo geral. Há, em tese, maior facilidade de acesso tanto às obras quanto a seus autores. Por exem-

plo, ao invés de se aguardar semanas e meses pela produção, editoração, publicação (e, em muitos casos, tradução) de uma obra, há agora um contexto que permite a disponibilização e acesso imediato a narrativas, tanto através de meios legais (e pagos) quanto ilegais (e, teoricamente, gratuitos). Esse contexto é convidativo não só para leitores, mas para artistas também – embora nem sempre atrativo queira dizer benéfico. A alternativa de se disponibilizar obras gratuitamente (ressaltamos: em tese), isentando-se da necessidade de se passar pelo processo de editoração, em plataformas *online* diretamente para leitores é atrativa.

No entanto, esse processo não vem sem reveses: a internet é um serviço pago. Há um custo mensala ser pago a um provedor. Além disso, a remuneração do artista passa a depender de apoios financeiros de leitores (que assumem uma função de mecenas curiosa, através de financiamentos coletivos), vendas de produtos (a serem confeccionados e comercializados pelo artista), publicidades e trabalhos como *freelancer*. É preciso também considerar a maior facilidade de se ter sua arte roubada ou compartilhada sem créditos, e as armadilhas dos algoritmos das redes sociais (plataformas escolhidas por maior parte dos artistas que recorrem à internet para publicar suas obras) os quais podem prejudicar o alcance de certos conteúdos,- principalmente aqueles feitos por grupos minoritários, como mulheres, LGBTQIA+, negros e indígenas, por exemplo –a serem entregues a parcelas cada vez menores da

audiência. Apesar dos riscos, a internet ainda coloca-se como uma opção e, em muitos casos, uma necessidade.

É bastante comum encontrar publicações de quadrinhos no meio digital. Apesar das possibilidades para experimentação com a linguagem dos quadrinhos oferecidas pelo meio, grande parte das obras presentes no meio reproduz as convenções e as linguagens do impresso. No contexto das redes sociais, o formato preferido pelos artistas é o das tirinhas, talvez pela facilidade e rapidez para se produzir e se ler, sem contar o potencial de viralização do formato. Tirinhas, por serem curtas e diretas e por geralmente trazerem temáticas com as quais o público pode se relacionar, são fáceis de compartilhar dentro e fora das redes sociais em que são publicadas.

Nesse ponto, é interessante observar as semelhanças que as tirinhas compartilham com outro gênero narrativo também nascido no impresso: as crônicas. As crônicas são narrativas em prosa curtas, produzidas para serem veiculadas pela imprensa, geralmente em revistas ou jornais. Historicamente, surgem ao final do século XVIII, nas notas de rodapé dos jornais, com a função de entreter o leitor, como uma pausa entre as leituras sérias das notícias, como pontua Freitas El Fahl (2013). A inspiração vem dos acontecimentos cotidianos, acrescidos de observações do autor, aspectos ficcionais, fantásticos e, não raramente, críticas sociais. Frequentemente, é narrado em primeira pessoa, com linguagem simples e informal, o que criaria uma aproximação entre narrador (ou cronista) e leitor.

Costuma-se pontuar o surgimento dos quadrinhos enquanto forma de arte como sendo em meados do século XIX – época historicamente próxima ao surgimento das crônicas e de seu progenitor, o romance de folhetim. Coincidentemente, aponta-se que a gênese dos quadrinhos se dá também em jornais. Tirinhas e crônicas têm mais em comum do que somente o suporte: ambas são gêneros narrativos focados em observações acerca do cotidiano.

A transposição para o digital, mesmo com todas as adaptações que o novo meio pede, não elimina essa proximidade: mais do que nunca, a identificação do público com as situações retratadas em crônicas e tirinhas é vital para sua popularização e compartilhamento.

Após esse preâmbulo, e com tais considerações em mente, iremos neste capítulo olhar brevemente para os trabalhos de três mulheres quadrinistas que se lançaram no contexto da internet e se popularizaram graças a suas tirinhas recheadas de observações e relatos do contexto da geração de mulheres que, como elas, chegou à vida adulta no contexto da *web 2.0*: as estadunidenses Hannah Hillam e Sarah Andersen e a brasileira Helô D'Ângelo.

Hannah Hillam – o surrealismo do cotidiano

Hannah Hillam nasceu em 20 de janeiro de 1988, nos Estados Unidos. Trabalhando com arte há já 10 anos, em 2014 a artista começou a usar

a rede social Instagram – fundada em 2010 e focada na publicação de imagens – para compartilhar seus trabalhos no perfil @hannahhillam. Ela também mantém um *site* homônimo e um *blog*. Ela chegou a trabalhar por um tempo, tal qual outros quadrinistas estadunidenses de sua geração, contribuindo com postagens para o *site* de entretenimento e jornalismo *Buzzfeed*. O perfil de Hannah conta em 2021 com setecentos e oitenta e quatro mil seguidores e quase três mil publicações, compostas por tirinhas, ilustrações avulsas e raríssimos *posts* mostrando seus filhos e gatos. Novos quadrinhos são publicados ao longo da semana, pela noite; além disso, a artista faz também *streams* às segundas-feiras e sextas-feiras, e possui com uma conta para apoiadores na plataforma Patreon.

Em entrevista à revista *Forbes* no ano de 2020, a quadrinista diz que grande parte de sua audiência, que ela pode vislumbrar graças a uma ferramenta do Instagram, são mulheres entre 20 e 30 anos de idade – ou seja, pertencentes à mesma geração que a sua, a dos nascidos entre 1980 e 1996: a *millennial*. Nessa mesma entrevista, a artista constata que sua arte começou – e continua sendo – uma espécie de diário visual, inspirado em eventos cotidianos. Logo, é de se esperar que grande parte de seu público compartilhe com os gostos e angústias de sua geração. Um tema recorrente nesta faixa etária, por exemplo, é o da procrastinação, o qual é abordado na tirinha publicada no dia 22 de abril de 2021 que podemos ver na figura 1.

Figura 1

Tirinha publicada por Hannah Hillam em 22 de abril de 2021.¹



Fonte: HILLAM, Hannah. bit.ly/3vT5xM5

Nesta tirinha, podemos ter um vislumbre das principais características das obras da autora: a presença de uma jovem adulta branca e magra, sempre de roupas pretas e cabelos presos em um coque; o traçado em preto e branco, que lembra o de artes feitas à mão; e a divisão das tirinhas em quatro

1. Tradução da tirinha: primeiro quadro: 10h da manhã: Eu tenho tantas coisas para fazer! Hahahaha / segundo quadro: 2h da tarde: hah há, tantas coisas a fazer! / terceiro quadro: 8h da noite: tantas-tantas coisas / quarto quadro: 1h da madrugada: ...

quadros dispostos igualmente na página. O formato dois quadros por dois obedece ao padrão de postagens da rede social escolhida. A personagem principal de grande parte das tirinhas não possui nome; porém, é inspirada na própria Hannah. Assim, aproximamos-nos novamente das crônicas: tal qual o narrador do texto literário/jornalístico ecoa a voz do autor em uma narrativa em primeira pessoa, na tirinha isso acontece através da inserção da personagem-autora, o que auxilia na identificação do público com os dramas e situações pelas quais passa a personagem.

Hillam afirma que sua arte pode ser categorizada em duas categorias chave: a que gera uma identificação com o leitor (“relatable”, em inglês) e a surreal. De fato, a tirinha que lemos na figura 1 encaixa-se na primeira categoria. Mas grande parte de sua produção encaixa-se na segunda, embora essa não exclua a primeira, já que, de certa forma, apresentam situações cotidianas com roupagens absurdas.

Um bom exemplo de tirinha surreal de Hannah são as estrelando seus gatos. A internet é um território fértil para donos de gatos, sendo esses os protagonistas de inúmeros vídeos, *memes*, textos, *sites* e outros tipos de conteúdos – como tirinhas – encontrados na rede. Logo, é compreensível o sucesso das tirinhas de Hannah com protagonistas felinos. No entanto, neste caso, os gatos falam tal qual animais em fábulas, ou, ainda, apresentam comportamentos sinistros, remetendo a figuras de extraterrestres ou de ocultismo em geral, talvez em alusão à ideia de que os gatos seriam seres ligados ao sobrenatural.

Um exemplo de tirinha que traz essa alusão pode ser vista na figura 2. Trata-se de um quadrinho antigo, mas repostado em 27 de novembro de 2020. Na tirinha, que possui apenas dois quadros, ao contrário dos tradicionais quatro, podemos ver dois gatos se perguntando a respeito de um planeta que parece ser Saturno. Em seguida, os dois parecem estar checando o planeta através de raios disparados de seus olhos, que tornam o planeta visível em uma espécie de recorte espaço-temporal. Os raios e o planeta, neste recorte, são os únicos elementos em cores da tirinha.

Figura 2

Tirinha de Hannah Hillam com gatos alienígenas



Fonte: HILLAM, Hannah. bit.ly/2R5xy4o

Assim, percebe-se que a artista procura, em suas ilustrações e quadinhos, provocar um sentimento de desconcerto e incômodo ao apresentar situações corriqueiras e banais com roupagem surrealista e, por vezes, levemente perturbadora, o que nos remete ao sentimento do *uncanny*, ou *unheimlich*, termos respectivamente em inglês e alemão que descrevem a sensação de estranhamento que se tem ao ver algo que é tão extremamente familiar a ponto de ser estranho. Não são incomuns, por exemplo, tirinhas e ilustrações trazendo objetos e alimentos com rostos e outros traços antropomórficos e com subtom sinistro: um queijo inocente se apresenta a um ralador; uma torta se delicia com um pedaço de outra torta; uma maçã apresenta olhos estranhamente expressivos e realistas.

Assim, percebemos que relatar o cotidiano não precisa, necessariamente, passar pelo território do crível: o fantástico, o estranho e o surreal cabem nessas tirinha-crônicas da internet. Afinal, como nos lembra a jornalista da Forbes, todos temos esses pensamentos sinistros vez ou outra diante de uma realidade que pode ser por si só mais estranha do que a ficção.

Sarah Andersen e a visão de uma desajustada

Também parte da geração *millennial*, e ilustrando as angústias e anseios dessa faixa etária, está a quadrinista Sarah Andersen. Nascida em 1992 também nos Estados Unidos, Sarah Andersen também publica seus quadinhos

na internet há bastante tempo. Assim como Hannah Hillam, Sarah também mantém um *site*, recebe apoio pela plataforma Patreon, e mantém um perfil na rede social Instagram, no qual publica suas tirinhas. Sua série de *webcomics* (nome que se usa para designar produções em quadrinhos cujo suporte seja alguma página da internet) possui um nome: *Sarah's Scribbles* (ou “rabiscos da Sarah”, em tradução livre). Sarah possui 3,8 milhões de seguidores em sua página do Instagram, e já publicou coletâneas de tirinhas suas, as quais foram traduzidas para diversas línguas, inclusive para o português brasileiro. Também é autora da série *Fangs*, publicada originalmente na plataforma de quadrinhos *Tapas*, e posteriormente publicada em formato impresso.

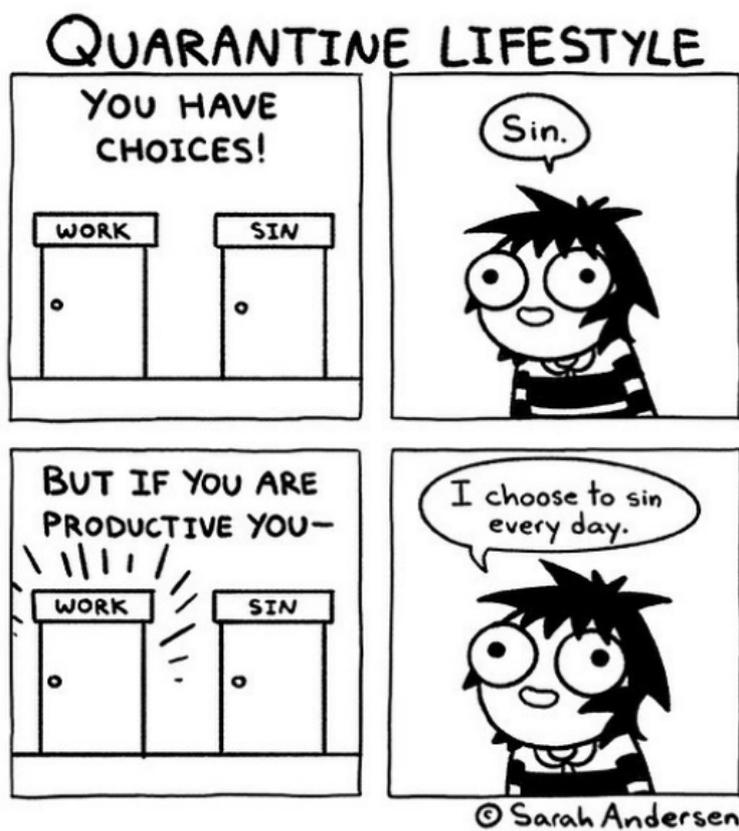
As semelhanças com Hannah estendem-se às temáticas abordadas em suas tirinhas, as quais estrelam uma personagem anônima, mas que entendemos ser inspirada na autora, que contracenava com outros personagens diversos, com grande destaque para, novamente, os gatos. Suas produções, no entanto, não compartilham do estranhamento e do levemente grotesco e surreal que encontramos nas produções de Hillam. Não que não apresentem ocasionalmente aspectos fantásticos – tais como tirinhas mostrando personagens no céu ou no inferno, ou bruxas – mas o tom é diferente. Seus apontamentos perpassam situações cotidianas e outras percepções da autora, seguindo a linha de tirinha-crônica que faz fortuna nas redes sociais.

Sarah Andersen apresenta uma produção bastante prolífica, tendo produzido muitas tirinhas com observações de temáticas recentes que do-

minam as discussões em redes sociais, como a pandemia de covid-19 iniciada em 2020, como podemos ver na figura 3 abaixo, que também traz a tona outra temática recorrente: a da procrastinação:

Figura 3

Tirinha de Sarah Andersen sobre o período de quarentena



Fonte: ANDERSEN, Sarah. bit.ly/3hcnZeH

Na tirinha acima, podemos ver a personagem anônima escolher o pecado (“sin”) à produtividade; a associação da produtividade e do trabalho como sendo positivas, enquanto as distrações sendo negativas, é algo recor-

rente, e inclusive encarado com preocupação no que diz respeito à questão da saúde mental, já que resulta em pessoas ansiosas e decepcionadas que não conseguem relaxar ou que glamourizam a sobrecarga, o que se intensifica em um contexto de pandemia e trabalho de casa. Porém, para além dessas implicações, é uma temática recorrente e uma questão frequente na vida dos *millennials*, grupo para o qual, sobre o qual e a partir do qual a cronista-quadrinista Sarah tece suas considerações.

O próprio conflito entre gerações que pontua muitos *memes* e postagens em redes sociais (como, por exemplo, em vídeos na plataforma TikTok) é também abordado por Sarah. As percepções passam tanto pelas observações sobre as gerações mais velhas como pelas mais jovens. Enquanto os mais velhos (*boomers*, nascidos entre 1945 e 1959) são mostrados como conservadores e sem senso de humor, a geração Z (nascidos entre 1997 e 2010), mais jovem, aparece como descolada e até mesmo intimidadora para uma jovem *millennial* desajustada e *nerd* como Sarah, algo que podemos vislumbrar na figura 4 abaixo. Enquanto na adolescência a personagem-protagonista aparece como estranha, os adolescentes da geração Z aparecem como seguros e reluzentes, o que a dá medo.

Helô D'Ângelo: tirinhas também são políticas

A brasileira Helô D'Ângelo possui muitos pontos em comum com as outras duas autoras estadunidenses de que falamos até aqui: é uma jovem adulta

Figura 4

Sarah ilustra o conflito entre a geração Z e os *millennials*Fonte: ANDERSEN, Sarah. bit.ly/3uABatx

millennial que encontrou na internet um meio para publicar seus quadrinhos e divulgar seus trabalhos artísticos, estando grande parte de suas produções concentradas em seu perfil no Instagram, o @helodangeloarte, que conta com cento e cinquenta e três mil seguidores, o que o faz um dos perfis de mulher quadrinista independente mais seguidos do Brasil. Também lança mão de plataformas de financiamento coletivo – no caso, da brasileira Catarse. As-

sim como Sarah e Hannah, Helô também produz tirinhas com protagonistas felinos, algumas mais verossímeis, outras mais fantásticas - como as recentes “Meritogatinhas”, estreladas por gatos falantes discutindo sobre seus privilégios (ou ausência desses) de classe, gênero e raça. Suas tirinhas também estrelam uma personagem jovem adulta sem nome, mas muito parecida fisicamente com D’Ângelo, o que também nos permite identificar suas tirinhas como apontamentos de uma autora/quadrinista/cronista acerca de questões pessoais e sociais vivenciadas e observadas por ela. Além de tirinhas, Helô também produz charges para o *Brasil de Fato* e desenha as capas dos episódios do *podcast* brasileiro *Mamilos*. Além das tirinhas que posta regularmente em sua página, D’Ângelo também já publicou uma história em formato romance gráfico – *Dora e a Gata* – publicada tanto em seu *feed* e *stories* do Instagram quanto no formato impresso (graças a financiamento coletivo).

No entanto, há um aspecto que se destaca nas crônicas-quadrinhos de Helô D’Ângelo: as questões políticas e sociais, o que lhes confere um tom mais politizado do que o observado em suas colegas estadunidenses. É frequente em suas tirinhas reflexões acerca de questões políticas, nas quais posicionamento à esquerda do espectro político destacam-se, sexualidade e feminismo – com destaque para a quadrinhos inspirados e citando obras como *Um teto todo seu*, de Virginia Woolf.

Esteticamente, as tirinhas de Helô são mais coloridas do que a de suas colegas estrangeiras. O espaço e a linguagem da ferramenta Instagram

são mais exploradas também: geralmente, as tirinhas são publicadas no formato carrossel, estando cada quadro separado em uma imagem solta, com a tirinha completa sendo postada apenas na última imagem do rolo. Um exemplo pode ser vislumbrado na tirinha da série “Meritogatinhas” disponível na figura 5 abaixo, em que a temática racial é pautada. Nessa série, felinos privilegiados (geralmente de pelagem branca) aparecem com declarações análogas às reproduzidas por pessoas brancas de classe alta inconscientes de seus privilégios de raça e classe, numa evidente tentativa de se apontar e denunciar (e quem sabe conscientizar os leitores a respeito de) os absurdos que tais ideias representam.

Figura 5

Tirinha da série “Meritogatinhas” postada em 05 de fevereiro de 2021.



Fonte: D'ÁNGELO, Helô. <bit.ly/3o1ZkL0>

Desde que eclodiu a pandemia de covid-19, D'Ângelo tem se dedicado a produzir tirinhas relatando a situação e criticando a gestão (ou falta dessa) da pandemia pelos governantes. Uma série (intitulada *Isolamento*) recorrente em seu perfil mostra vários vizinhos em um prédio durante o período de isolamento social. Diferentes tipos e atitudes perante a situação de calamidade pública podem ser identificados nos personagens, que mostram desde aqueles mais conscientes e cuidados até mesmo aqueles de perfil negacionista. Nela, a autora realiza um interessante exercício de experimentação com a linguagem dos quadrinhos: cada quadro é substituído por uma janela com um núcleo familiar, sendo a página de quadrinhos substituída pelo prédio, como podemos ver na figura 6 abaixo.

Figura 6

Tirinha de série *Isolamento* publicada em 18 de março de 2021.



Fonte: D'ÂNGELO, Helô, <bit.ly/3tCtdTs>.

Considerações finais

Ao longo deste capítulo, pudemos ver três exemplos de quadrinistas que possuem muito em comum, mas também muito de diferente em suas produções. Hannah Hillam, Sarah Andersen e Helô D'Ângelo são todas jovens adultas da geração *millennial* que optaram por utilizar o meio digital para publicar suas tirinhas. As três apresentam personagens inspiradas em si, as quais fariam às vezes do narrador em primeira pessoa que observamos nas crônicas em prosa. Além disso, possuem uma predileção por gatos e um tato para serem cronistas ilustradas das situações, medos, angústias e preferências de sua geração: os conflitos com os mais jovens e mais velhos, as preocupações com as conjecturas sociais, as observações de situações triviais e muito particulares, mas, ao mesmo tempo, bastante universais.

Tais apontamentos aparecem permeados do humor estranho e surrealista em Hillam, das percepções introspectivas e desajustadas de Andersen e do olhar politizado de D'Ângelo – três perspectivas de jovens quadrinistas que se propõem a serem cronistas de seu tempo, traduzindo suas observações para o formato das tirinhas. Com os formatos narrativos e linguagens artísticas se adaptando às novas mídias, novas antigas formas de se relacionar com o público surgem. O sucesso das três quadrinistas mostra como isso se faz possível..

Referências

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. [S.l.]: São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000. v. 1. Trad. Roneide Venancio Majer.

CARTER, Felicity. Love cats and cartoons? The illustrator Hannah Hillam is the artist for you. Disponível em <bit.ly/3bdTm4J>. Acesso em 01/05/2021.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1983 [1965].

FREITAS EL FAHL, Alana de O. Notas de Rodapé: algumas considerações sobre a Crônica Literária no Brasil e os Periódicos do século XIX. [S.l.]: UEFS, 2013.

HANNAH HILLAM. Disponível em <bit.ly/3hfNSdw>. Acesso em 01/05/2021.

HELÔ D'ÂNGELO. Disponível em <bit.ly/3bh7TwB>. Acesso em 01/05/2021.

MULHERES NOS QUADRINHOS: HELÔ D'ÂNGELO. Disponível em <bit.ly/2QY5HmP>. Acesso em 01/05/2021.

SARAH ANDERSEN COMICS. Disponível em <bit.ly/3hlvzU6>. Acesso em 01/05/2021.

Maiara Alvim de Almeida é doutora em Letras – Estudos Literários pela UFJF e professora do ensino básico, técnico e tecnológico no IFRJ. É membro da ASPAS desde 2015, e realiza

pesquisas sobre narrativas eletrônicas, diálogos entre literatura e quadrinhos e recepção em meio digital.

E-mail: maiara.almeida@ifrj.edu.br

Quadrinizadas: as Histórias em Quadrinhos e a Quarta Onda do Feminismo

Nataly Costa Fernandes Alves

O advento do século XXI trouxe consigo uma onda e uma rede. A onda referida é a Quarta Onda do Feminismo e a rede é a popularização da internet e seu uso como ferramenta estratégica de militância. No capítulo “Rede”, publicado no livro *Explosão Feminista – Arte, Cultura, Política e Universidade* (2018), organizado por Heloisa Buarque de Hollanda, Cristiane Costa fala sobre a potência da internet e das redes sociais virtuais. Conforme observou Costa (2018), no período da segunda década do século XXI surgiram diversas páginas no Facebook que acabaram por atuar como difusoras da militância feminista.

Caminhando por uma estrada pavimentada por séculos de lutas ferrenhas, a quarta onda ganhou volume nas ruas e nas redes entoada por um coro cada vez mais jovem. Para Heloisa Buarque de Hollanda, a quarta onda

foi impulsionada por feministas autônomas e até então, anônimas, que falavam por elas mesmas, dispensando mediações passíveis de amenidades ou de censuras. Esse foi, portanto, um momento onde as subjetividades múltiplas ecoaram de forma grupal, nas avenidas, na internet, nas instituições de ensino, nas artes e em tantos outros lugares.

Essa onda veio trazendo consigo a inclusão de perspectivas diversas, como a das mulheres trans, lésbicas, periféricas, latinas, dentre outras. Não havia mais uma teoria feminista hegemônica que universalizasse a categoria mulher a partir de um referencial branco, elitista, colonial. O que surgiu no lugar do fetiche da universalidade foi um feminismo que aspirava cada vez mais alcançar as periferias sociais. Nesse cenário, azeitado por uma efervescência mulhêr, foi possível observar resistências ao sexismo nos quadrinhos.

Com a internet como instrumento de comunicação, conexão e comunhão, a Quarta Onda do Feminismo no Brasil atingiu também os ambientes *geeks/nerds*, trazendo com ela quadrinhos ilustrados por jovens abertamente feministas, coletivos online feministas *geeks/nerds*, espaços nos grandes eventos de cultura *pop*, e, não menos importante, o combate ao racismo, ao sexismo e à homofobia, ainda tão arraigados no meio dessa cultura artística midiática.

Observando tal panorama, esse estudo se mune dos feminismos para pensar a relação das mulheres com os quadrinhos *mainstream* no século XXI.

O objetivo é observar como a Quarta Onda do Feminismo repercutiu, direta e indiretamente, na forma como leitoras e quadrinistas encaram as representações femininas na Nona Arte. A metodologia empregada é a hipotética dedutiva com abordagem qualitativa. A problemática se apoia na seguinte indagação: teria a Quarta Onda do Feminismo impactado de forma perceptível o ambiente das histórias em quadrinhos?

O objetivo é verificar as ocasiões em que as leitoras e/ou as quadrinistas se organizaram em oposição ao sexismo engendrado no meio quadrinístico. O referencial teórico se apoia em autoras como Heloisa Buarque de Hollanda e Cristiane Costa. A metodologia se utiliza dos feminismos através de abordagem qualitativa a fim de investigar mobilizações mulheris que produziram alguma agitação no meio das histórias em quadrinhos.

O capítulo focará em cinco situações ou aspectos do ambiente quadrinístico que ocorreram ou ganharam atenção ou se intensificaram na segunda década do século XXI, orientados, possivelmente, por uma postura feminista. São eles: o surgimento de *web* páginas *nerds* voltadas para o público feminino; o aparecimento e/ou popularização de termos críticos ao sexismo nas histórias em quadrinhos; a Hawkeye Initiative; a interferência do grupo BD Égalité no Festival Angoulême de 2016; e, por fim, a publicação da *graphic novel* *Tina - Respeito* (2019).

Coletivos virtuais para mulheres *geeks/nerds*

Conforme observou Cristiane Costa (2018), a internet se mostrou grande aliada das demandas mulheris em âmbitos gerais.

Nunca as táticas e a militância das mulheres foram tão potencializadas e produziram reações e alianças na escala que se vê hoje. O fato é que as redes sociais, desde sua popularização na década de 2010, são o mecanismo mais importante de mobilização política. (COSTA, 2018)

Uma característica dessa reação citada por Costa (2018) é o surgimento de coletivos virtuais e blogs *geeks/nerds* escritos por mulheres, sobre mulheres e para mulheres. Aqui são apresentados quatro exemplos extraídos dos vários *blogs* ou páginas que seguem essa tendência: Minas Nerds, Delirium Nerd, Lady Comics e Garota Geeks.

Criado em 2010 e finalizado em 2018, o Lady's Comics foi o primeiro coletivo a criar um banco de dados de mulheres quadrinistas (BAMQ) no Brasil. O BAMQ surgiu com o objetivo de reunir e divulgar quadrinistas e roteiristas da atualidade. Com o lema “HQ não é só pro seu namorado”, o Lady's Comics trouxe textos e eventos próprios sobre quadrinhos e representatividade feminina, além de discussões sobre outras minorias, tendo, com esse trabalho, participado de mesas de debates sobre a representação da

mulher nos quadrinhos na segunda edição da gigante Comic Con Experience, em 2015. Embora o coletivo tenha encerrado as atividades em janeiro de 2018, permanece ativo para pesquisa.

O Minas Nerds nasceu em 2015 e foi pausado em 2020. O coletivo virtual trazia como proposta oferecer as mulheres protagonismo e voz no meio *geek/nerd*. Em uma troca de *e-mails*, a fundadora Gabriela Franco do Minas Nerds relatou como surgiu a ideia de criar o coletivo:

O Minas Nerds nasceu da necessidade de mulheres terem voz e protagonismo no meio *geek* e *nerd*. Nasceu (infelizmente) de um xingamento que recebi em um fórum de discussão de quadrinhos, onde eu provei para um homem que Wolverine teve, sim, um relacionamento homossexual. Ele ficou indignado e pegou fotos minhas, fez montagens e soltou na net, difamando meu nome. Foi então que fiz o paralelo, eu, que já tenho 20 anos estudando, falando, escrevendo sobre quadrinhos, sou desclassificada por um homem qualquer, imagine uma menina que está chegando agora nesse meio. E pensei “elas precisam de um local seguro” – e criei um grupo de internet para discutir quadrinhos, games, RPG e tudo relacionado ao mundo nerd. Em um mês já tínhamos 500 pessoas. Hoje, com dois anos temos 5 mil.

Na dissertação *Quadrinizadas: o feminismo negro e as personagens de Ana Cardoso, Dika Araújo e Flávia Borges* (ALVES, 2021) observei uma das contri-

buições do coletivo para a representatividade da mulher negra na produção das histórias em quadrinhos nacionais.

Um das contribuições que o Minas Nerds deu a comunidade *nerd* foi ter elaborado, em 2018, uma lista de mulheres negras ilustradoras e quadrinistas. Intitulada “Muitas ilustradoras negras para conhecer e acompanhar”, a matéria possui cerca de cinquenta artistas e seus endereços de redes sociais. Os nomes citados foram: Amanda Daphne, Ana Cardoso, Ana Maria Sena, Angélica Menchini, Annie Ganza-la, Ariane Cor, Carli Ayô, Carolina Fôlego, Chiquinha Nzenze, Crica Monteiro, Criola, Danielle Akili, Day Lima, Deyse Carina, Dharilya, Dhiovana Barroso, Dika Araújo, Dorea, Flávia Borges, Flávia Carvalho, Gabriela Nolasco, Ianah, Inajah Cesar, Janaína Esmeraldo, Jéssica Góes, Kerolayne Kemblin, Lhaiza Morena, Libértula, Limão, Linoca Souza, Livia Pereira Agabel, Maria Freitas, Maria Rosa, Marília Marz, Mari Melo, Mayara Smith, Michele Oliveira, Nathália Ferreira, Nayra, Negahamburger, Panmela Castro, Paula Bonfim, Penaforte, Preta, Preta Ilustra (Vanessa Ferreira), Roberta Nunes, Salamanda Gonçalves, Silsil do Brasil, Silvelena, Gomes (Sil), Valentina Fraiz, Yasmin Ferreira. (ALVES, 2021, p. 86)

O coletivo Delirium Nerd, criado em 2016, tem como proposta levar às suas leitoras diariamente notícias do meio *nerd*, críticas e análises produzi-

das através de um viés abertamente feminista. O *site* do coletivo nasceu de um *blog* e permanece ativo, tendo passado por uma reformulação em 2017.

Figura 1

Logo do *site* Delirium Nerd



Fonte: Delirium Nerd (deliriumnerd.com).

Já o Garotas Geeks está no ar desde 2010, sendo, desta forma, um dos primeiros coletivos do tipo a ser criado. Também com o objetivo de levar às suas leitoras mensagens de representação feminina com um viés abertamente feminista, o Garotas Geeks se propõe a ser um porto seguro para mulheres *geeks/nerds*:

O Garotas Geeks nasceu de um projeto de faculdade em 2010, na UNESP de Bauru-SP, com a proposta de representar o ponto de vista feminino no universo *geek*. Foi con-

duzido inicialmente por quatro editoras: Bárbara G. Silva, Tamirys Seno, Marina Formaglio e Luiza McAllister. Desde então, o site vem crescendo, se desenvolvendo e evoluindo mais a cada dia.

Atualmente, o site é administrado por uma nova equipe de garotas *geeks* que herdaram, com muito orgulho e carinho, o manto das fundadoras: Flávia Gasi, Débora Carvalho, Rany Ferraz e Yasmim Alvarez.

Atualmente o Garotas Geeks faz parte do jornal *O Povo Online*, tendo assim grande potência de alcance. Segundo suas atuais administradoras, o coletivo virtual não se limita a apresentar os elementos da cultura *geek*, mas também levam às suas leitoras e aos seus leitores discussões das quais o tema é a relação da mulher com a mídia e vice-versa:

Estamos constantemente trazendo debates sobre equidade feminina na representação midiática em geral, sobre inclusão e diversidade. Questionamos controvérsias, confrontamos injustiças, afrontamos o preconceito. Queremos que mais mulheres se sintam abraçadas, confortadas e apoiadas. Queremos que a comunidade *geek* feminina seja cada vez mais unida.

Todos os quatro coletivos surgiram a partir de 2010 e compartilham do mesmo intuito de abarcar e dar protagonismo às mulheres que produzem

e consomem produtos da cultura *pop*, como as histórias em quadrinhos, os videogames, os jogos de tabuleiro e os filmes e as séries *geeks/nerds*.

Em abril de 2021, a página no Facebook do Minas Nerds possuía a marca de 48.946 seguidores, seguida do Delirium Nerd com 43.269, Lady Comic's com 20.118 e Garotas Geeks com 148.096. A popularização da internet e a criação de coletivos virtuais levou os questionamentos sobre a representação da mulher nas mídias *geeks* a um novo patamar de alcance.

Mulher na geladeira

Através de *blogs* e páginas virtuais, como Delirium Nerd e Garotas Geeks, alguns termos críticos foram difundidos com maior abrangência. Esses termos vão de críticas a estereótipos arraigadas nas histórias em quadrinhos quando a questão são as mulheres.

Um dos maiores exemplos é o termo “mulher na geladeira”, criado em 1999 pela escritora Gail Simone após ela se dar conta da quantidade de personagens mulheres que eram violadas, mortas ou feridas apenas como recurso para impulsionar a história de um personagem homem. Um dos episódios mais notáveis de “mulher na geladeira” ocorreu na edição *Lanterna Verde #54* (1994), escrita por Ron Marz, na qual Alex, companheira do personagem, é torturada, morta e colocada na geladeira de sua casa pelo vilão Major Force para que o herói a encontrasse.

Figura 2

Mulher na geladeira



Fonte: Lanterna Verde #54 (1994), de Ron Marz.

Outro momento em que podemos observar esse recurso narrativo ser empregado é na história em quadrinhos *Batman: A piada mortal* (1988), na qual a personagem Bárbara Gordon, a Batgirl, é ferida gravemente e, possivelmente, violentada pelo vilão Coringa, impulsionando assim a vontade de vingança.

ça do Comissário Gordon, pai de Bárbara. Esse ocorrido trágico culminou na paraplegia da Batgirl, que passou a atuar como a Oráculo. Escrita pelo autor Alan Moore e desenhada por Brian Bolland, a HQ venceu o Premio Eisner para “Melhor Álbum Gráfico” em 1989 e se tornou cânone na história de Bárbara.

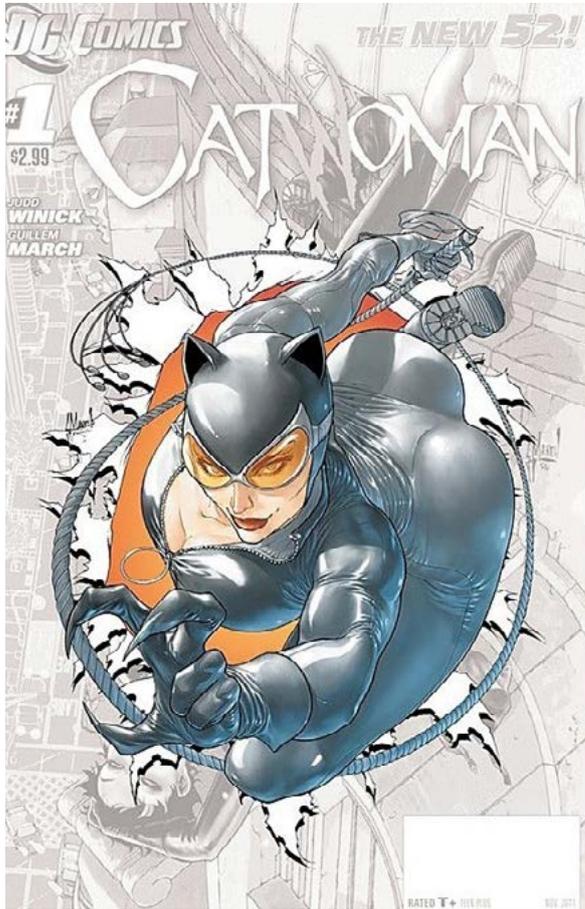
Embora Simone tenha cunhado o termo em 1999, inspirando-se na HQ de Marz, ele ganhou maior notoriedade através de ferramentas como as páginas e sites supracitados, já que ainda hoje esse recurso narrativo sexista é usado não só nas histórias em quadrinhos – mídia na qual o termo nasceu – mas em filmes, séries e outros meios de comunicação.

“*Brokeback*” é o termo utilizado para descrever uma ilustração em que a personagem é desenhada de forma a exibir, concomitantemente, as nádegas e os seios, às vezes em uma contorção lombar que ultrapassa largamente as capacidades estruturais do corpo humano. Esse recurso imagético é muito utilizado em histórias em quadrinhos de super-heróis.

A capa de *Catwoman #0* (2012), desenhada por Guillem March, levantou o debate acerca do sexismo arraigado no meio quadrinístico, tendo sido notícia em matérias como *Mulher-Gato: Capa sensual da HQ da heroína gera discussão sobre anatomia*, do site Omelete. A ilustração, no entanto, não gerou apenas consternação. Quadrinistas, como a canadense Kate Beaton, expressaram sua estranheza e resolveram parodiar a capa de March como é possível observar na Figura 3.

Figura 3

Capa de *Catwoman* e sua paródia



Fonte: *Catwoman* #0 (2012), de Guillem March e um desenho da quadrinista Kate Beaton (2012), [arquivo pessoal].

“Poses ginecológicas” é o termo usado para descrever desenhos em que personagens mulheres aparecem com as pernas abertas a ponto de exibirem suas virilhas, seja em situações de combate ou corriqueiras. A personagem Psylocke foi um exemplo do uso extremo desse recurso. Quando desenhada

por Jim Lee, na década de 90, a mutante dos X-Men, que usava um colante cavado, era constantemente retratada de pernas abertas.

“Pintura corporal” é o termo usado para descrever os uniformes extremamente colados que são desenhados em personagens mulheres. Acompanhados das “poses ginecológicas” esses uniformes chegam a delinear as partes íntimas. Um exemplo extremo disto é a ilustração feita por Milo Manara em resposta aos protestos virtuais que eclodiram por causa de uma capa desenhada por ele para o título *Spider-Woman #1*, na qual a super-heroína foi representada de forma hipersexualizada. Na ocasião, ocorrida em 2014, Manara, contrariado pelos protestos de leitoras e leitores, rebateu fazendo uma nova ilustração ainda mais hipersexualizada onde a personagem, com pernas abertas, tinha os lábios vaginais e o ânus delineados, ainda que estivesse vestida. Na matéria “Manara, Cho e os homens pelo direito de objetificarem as mulheres” (2016), escrita para o *blog* Delirium Nerd pela desenhista e comunicadora Renata Nolasco, as ilustrações de Manara foram usadas como um forte exemplo das práticas escopofílicas, semelhantes àquelas apontadas por Laura Mulvey em “Prazer Visual e Cinema Narrativo” (1983).

Esses termos apresentados acima representam um gama de muitos outros temas que chamam atenção para o sexismo nos quadrinhos. Eles lançam luz a assuntos pouco discutidos em revistas especializadas em cultura *geek/nerd* no século XX, a exemplo da revista estadunidense *Wizard*, com suas 15 edições publicadas entre 1996 e 1997 no Brasil.

Hawkeye Initiative

A Hawkeye Initiative é uma ação satírica que surgiu em 2012 e contou com a sugestão da cartunista Noelle Stevenson para a formulação de suas regras. A proposta da iniciativa é convidar desenhistas de todo o mundo a desenharem personagens homens em posições nas quais são comumente desenhadas as personagens mulheres, chamando a atenção para a constante hipersexualização dos corpos, das poses e dos uniformes destas. O personagem base da iniciativa é o Hawkeye, da Marvel, mas qualquer outro personagem homem pode “assumir” a roupa comumente direcionada às mulheres desenhadas.

Figura 4

Spider-Woman #1 e a Hawkeye Initiative



Fonte: Delirium Nerd (bit.ly/3zeXYRK).

A Figura 4, além de ser um alvo fácil para a Hawkeye Initiative, também serve de exemplo para a “pintura corporal”. Na ilustração de Milo Manara, é possível distinguir a linha da coluna da personagem e a separação extremamente definida das nádegas.

Boicote ao grande prêmio do Festival de Angoulême de 2016

Em 2016, em sua 43ª edição, o Festival de Angoulême, principal prêmio europeu para histórias em quadrinhos, divulgou sua lista dos 30 finalistas a concorrer a seu *Grand Prix*. A lista, no entanto, não contemplava sequer uma quadrinista mulher. Essa ausência não passou despercebida, tendo sido denunciada pelo grupo BD Égalité, que fomentou um boicote contra o evento. A repercussão do boicote foi tão significativa que chamou atenção até de autoridades políticas francesas, como a então ministra da Cultura da França, Fleur Pellerin, segundo a publicação “Angoulême 2016: pluie, polémique et bousculade” (PAULETE, 2016), do jornal *Le Figaro online*.

Conforme consta na lista, de todos os vencedores do *Grand Prix* do Festival de Angoulême, até 2020, apenas duas mulheres foram contempladas com a premiação máxima: a francesa Florence Cestac, em 2000 e a japonesa Rumiko Takahashi, em 2019. A também francesa Claire Bretécher recebeu

uma variação do grande prêmio em 1983, o chamado *Grand Prix Anniversary*. O *Grand Prix* do festival vem premiando quadrinistas desde 1974.

A ausência de mulheres em listas célebres ou mesmo em mesas de debates – que não tratem de assuntos ligados a gênero – ainda são problemas observados no meio *geek*. Em 2018, a revista eletrônica *Meio & Mensagem* entrevistou Gabriela Borges, comunicadora e pesquisadora dos assuntos do gênero nos quadrinhos. Na matéria “Quadrinistas mulheres seguem invisíveis no *mainstream*” (PACETE, 2018), Borges aponta que a falta de interesse das editoras é uma das prováveis causas para as mulheres não alcançarem o mercado *mainstream*:

Falta um interesse real das editoras brasileiras em publicarem mais mulheres, dos prêmios em reconhecerem esses trabalhos, dos eventos em chamar as artistas para mesas que não sejam só sobre a perspectiva feminina. (PACETE, 2018)

A despeito da invisibilização, a qual tentam relegar as quadrinistas, cada vez mais elas têm se organizado para criarem espaços onde suas artes e nomes sejam publicados, memorados e difundidos. Um exemplo dessa reação é o premiado livro *Mulheres e Quadrinhos* (2019), organizado por Dani Marino e Lulu Machado. A coletânea de mais de 500 páginas reuniu textos, quadrinhos e entrevistas de diversas mulheres e seu prefácio foi escrito

pela pioneira nas pesquisas em História em Quadrinhos, Sonia M. Luyten. Sua frase “A personagem feminina constituída e produzida no registro masculino não coincide com a mulher. É a mulher que querem que eu seja, mas que não sou.” (LUYTEN, p. 21, 2019), dá o tom do impresso, ganhador de dois troféus nas categorias livro teórico e publicação *mix*.

Tina – Respeito

A história em quadrinhos da Graphic MSP *Tina – Respeito* (2019), fruto do selo MSP de Maurício de Souza, foi escrita e desenhada pela catarinense Fefê Torquato. Antes mesmo de sua publicação, a HQ foi atingida por polêmica, e o motivo para tal foi a divulgação de sua capa: nela estava desenhada uma Tina isenta de hipersexualização, o que gerou revolta em leitores que lamentaram não obter prazer visual ao olhar a personagem desenhada conforme a releitura de Torquato.

Apesar das polêmicas, *Tina – Respeito* (2019) abordou um tema pouco retratado nas HQs: o assédio sexual no trabalho. A HQ do selo Graphic MSP trouxe uma reflexão sobre a realidade de muitas mulheres, expondo o assunto sob a perspectiva de uma mulher. Vale citar o estudo do Instituto de Pesquisa Datafolha de 2018, onde aponta que “42% das mulheres brasileiras declaram terem sido vítimas de assédio sexual”.

Figura 5

Capa de Tina



Fonte: *Tina - Respeito* (TORQUATO, 2019).

Carregando a marca Graphic MSP, a história em quadrinhos *Tina - Respeito* (2019) se valeu do suporte do influente selo levando a mais leitoras e leitores um assunto ainda pouco retrato na nona arte, salvo raros exemplos.

Considerações finais

A Quarta Onda do Feminismo se faz perceptível no ambiente das histórias em quadrinhos tanto nos espaços virtuais, como é o caso do surgimento das páginas e *blogs* citados, quanto nas temáticas das narrativas, conforme observa-se na HQ de Fefê Torquato (2019). O coletivo BD Égalité, que promoveu o levante contra o grande prêmio do Festival de Angoulême, teve suas primeiras conversas iniciadas em 2013. Com o objetivo de combater o sexismo nas HQs o grupo é mais um fruto da segunda década do século XXI. O mesmo pode se afirmar quanto à satírica Hawkeye Initiative e sua tentativa de lançar luz à estereotipização das posições, nas quais são desenhadas as personagens femininas.

Influenciando ou sendo composta pelas atitudes de empoderamento mulhêr, a Quarta Onda do Feminismo segue atrelada à popularização da internet e às mobilizações de resistência ao normativo. Os termos “mulher na geladeira”, “*brokeback*”, “poses ginecológicas”, “pintura corporal”, são alguns dos exemplos de denúncias contra o sexismo no meio quadrinístico.

O artigo “Quadrinizada: a mulher e as histórias em quadrinhos na contemporaneidade” (ALVES, 2019) e a dissertação *Quadrinizadas: o feminismo negro e as personagens de Ana Cardoso, Dika Araújo e Flávia Borges* (ALVES, 2021) também abordam as questões das interações das mulheres com as histórias em quadrinhos.

Referências

ALVES, Nataly C. F. *Quadrinizada: a mulher e as histórias em quadrinhos na contemporaneidade*. *Anais do 2º Encontro Internacional História & Parcerias*. Rio de Janeiro: ANPUH, 2019. Acesso em: <bit.ly/2QDAJQB>. Acesso em 25/07/2020.

ALVES, Nataly C. F. *Quadrinizadas: o feminismo negro e as personagens de Ana Cardoso, Dika Araújo e Flávia Borges*. 2020. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2021.

COSTA, Cristiane. Rede. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). *Explosão Feminista: Artes, Cultura, Política e Universidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2018, p. 43-60.

DATAFOLHA. Instituto de Pesquisas. 42% das mulheres brasileiras já sofreram assédio sexual. *Datafolha*. Opinião Pública. 11 de janeiro de 2018. Disponível em: <bit.ly/3aKgBmQ>. Acesso em: 16/07/2020.

GAROTAS GEEKS. E quem são as Garotas Geeks? In: GAROTAS GEEKS. *Sobre*. Disponível em: bit.ly/3nTeceV. Acesso em: 18/04/2021.

HOLLANDA, Heloisa Buarque (Org.). *Explosão Feminista: Arte, Cultura, Política e Universidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Prefácio: Sou a mulher que sou e não aquela que os outros querem que eu seja. In: MARINO, Dani; MACHADO, Lalúna. *Mulheres e Quadrinhos*. São José: Skript, 2019, p. 21-27.

MULVEY, Laura. Prazer Visual e Cinema Narrativo. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema*. Col. Arte e Cultura, n. 5. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

PACETE, Luiz Gustavo. Quadrinistas mulheres seguem invisíveis no mainstream. *Meio&Mensagem*, maio 2018. Disponível em: <bit.ly/3xS84HJ>. Acesso em: 11 dez. 2019.

PAULET, Alicia. Angoulême 2016: pluie, polémique et bousculade. *Le Figaro. Culture*. 28 janvier 2016. Disponível em: <bit.ly/3aOAGrX>. Acesso em 17/07/2020.

SIMONE, Gail. Letter by Gail Simone. *Women in refrigerators*. Front Page. 1999. Disponível em: <[/bit.ly/32UI7dY](https://bit.ly/32UI7dY)>. Acesso em 25/07/2020.

TORQUATO, Fefê. *Tina: Repeito*. Barueri: Graphic MSP; Panini, 2019.

Nataly Costa Fernandes Alves é doutoranda no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, mestre em Artes Visuais pelo Programa de Pós-graduação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e membro da Associação de Pesquisadores em Artes Sequencial (ASPAS). É graduada em Artes Plásticas também pela UFRJ, leciona a disciplina Arte na rede pública de ensino do Estado do Rio de Janeiro desde 2013 e atua como ilustradora e quadrinista *freelancer*.

E-mail: natalycosta_7@hotmail.com

***Shoujo* Mangá, e História Alternativa: a reinvenção dos papéis de gênero em *Ōoku* de Fumi Yoshinaga**

Valéria Fernandes da Silva

O que aconteceria se uma peste dizimasse boa parte dos homens de uma determinada sociedade e as mulheres tivessem que ocupar funções outrora consideradas masculinas? Quais seriam os problemas enfrentados pela população ao ter que redefinir a estrutura social e os papéis de gênero? Haveria resistências, sem dúvida, mudanças rápidas, outras nem tanto, acomodações. Como seria este mundo? Em nosso texto, pretendemos discutir uma das obras mais recentes do quadrinho japonês a abordar a possibilidade de uma sociedade diferente daquela na qual vivemos, *Ōoku* (大奥) de Fumi Yoshinaga.

Ōoku começa com um capítulo, que lhe serve de prólogo, narrando o início de uma epidemia, que assumirá caráter endêmico, a chamada varíola vermelha, que dizimou a população masculina, principalmente os jovens, do

país. O avanço da doença é rápido, até que a proporção passa a ser de um homem para cada cinco mulheres. No primeiro volume, que se passa oitenta anos depois do aparecimento da doença, seguimos a ascensão ao poder da oitava *xógum*, Tokugawa Yoshimune (1684-1751). Vinda de uma província afastada e de hábitos austeros, acompanhamos a sua estranheza em relação ao intrincado cerimonial da corte em Edo, e sua impaciência em relação ao dispendioso *Ōoku*, que dá nome para a série. O harém servia principalmente como uma demonstração do *status* da governante, como bem descreve uma das personagens no primeiro volume:

Nossas vidas inteiras são em vão e um desperdício. Somos mantidos como peixes dourados em um aquário, (...) sem outra finalidade a não a ser o próprio ato em si. Ter tantos homens em um só lugar, sem nenhum uso real, é deixar a sua preciosa semente ir para o lixo. É um grande desperdício, este luxo, é evidência da força e do poder do Xógum, não é mesmo? (*Ōoku*, Volume 1)

Administradora responsável, Yoshimune reduz o efetivo do *Ōoku* por questões de economia e, ao final do primeiro volume, decide investigar por qual motivo os títulos são masculinos, apesar das mulheres estarem no poder. Trata-se de um vestígio de outra época e nos volumes consecutivos a autora nos conduz em um longo *flashback* que tem como objetivo explicar como uma

sociedade dominada pelos homens transformou-se estruturalmente até que o poder político e econômico estivesse nas mãos das mulheres.

Yoshimune retorna à série no volume 7, quando terminam os *flashbacks* e começamos a ver a história que ainda está em andamento. Explicado o motivo dos títulos no masculino, há ainda outra questão. As datas nas crônicas são modificadas sinalizando que, no futuro, os historiadores da época, que são todos homens, possam garantir que os leitores não imaginem que as mulheres estiveram alguma vez no poder. Como é colocado na história, uma mulher pode reinar por muito tempo, mas só pode conceber filhos até uma determinada idade, por isso, as datas precisam ser maquiadas. Apesar do poder das mulheres estar consolidado, há uma expectativa do retorno das velhas estruturas e que cabe aos intelectuais garantirem que a narrativa historiográfica possa não somente legitimar o poder masculino, mas encobrir outras possibilidades de passado.

Ōoku é uma obra de ficção científica peculiar, pois não fala do futuro, Yoshinaga não construiu um mundo novo, mas se apropriou de fatos históricos, de textos conhecidos das historiadoras e historiadores, e reinventou de forma criativa e corajosa parte da história do Japão. Ao longo de sua série são colocadas em discussão questões que nos são contemporâneas lado a lado com outras que consideramos distantes dos dias atuais e estranhas a quem não faz parte da sociedade japonesa. O que a autora nos mostra é que, através de uma obra de ficção, é possível ao mesmo tempo “(...) sacralizar o passado e questioná-lo ao mesmo tempo” (Hutcheon, 1991, p. 165).

Ōoku foi publicado em capítulos na revista *Melody* entre 2004 e 2020, encerrando sua trajetória com dezenove volumes que cobriram aproximadamente três séculos de História do Japão. O sucesso fez com que partes da história fossem adaptadas em dois filmes para o cinema (2010 e 2012) e um seriado para a TV (2012). A própria escolha de uma adaptação com atores e atrizes de carne e osso e, não, em formato animado, já sinaliza que o público alvo da produção é de pessoas adultas, especialmente mulheres.

Quando escrevi meu primeiro texto sobre esta série em 2013, não sonhava presenciar uma pandemia como a do COVID-19 que faria com que algumas das discussões levantadas pela autora fizessem tanto sentido em nossos dias. A necessidade de mudança impostas à sociedade japonesa em *Ōoku* não parece muito absurda se pensamos em como nossa vida, no Brasil e no resto do mundo precisou ser repensada diante de uma pandemia, criando-se, inclusive, a expressão “novo normal”.

***Shoujo* mangá, ficção científica e autoria feminina**

Durante décadas, as japonesas têm produzindo mangás, termo aplicado para os quadrinhos japoneses, que eram, até o advento da internet, publicados em grossas antologias com várias periodicidades, antes de serem lançados em volumes encadernados com vários capítulos da mesma série.

Há toda uma parcela da indústria de mangás voltada para o público feminino, sendo que o universo das revistas *shoujo*¹ tem um perfil muito variado em virtude do recorte etário e temático das publicações, no entanto, o que prevalece é que as autoras são praticamente todas mulheres. Trata-se de uma singularidade japonesa, pois ao compartimentar o mercado de quadrinhos por demografias,² compreende-se que as mulheres possam produzir séries que atendam ao seu quadro de interesses, que expressem seus sonhos, temores, críticas sem se preocuparem com um público masculino consumidor, como acontece no Ocidente. (FUJINO, 1995, p.15-18)

“Ser ao mesmo tempo a criadora e a fruidora da literatura (...) deve ser visto como um extraordinário ato de coragem” (MANGUEL, 1997, p. 260)³ e, também, como algo libertador. Esta estrutura editorial aparentemente segregada permite que as obras das autoras japonesas não sejam avaliadas simplesmente pelo olhar dos críticos do sexo masculino, mas a partir de outros parâmetros que tem sempre em vista seu próprio público consumidor.

1. A palavra japonesa “少女” (garota, menina) pode ser transliterada para o alfabeto ocidental como *shoujo*, forma que utilizo neste artigo, ou *shōjo*, opção igualmente comum.

2. *Shoujo*/meninas adolescentes, *Josei*/mulheres jovens e adultas, *Seinen*/homens jovens e adultos, *Shounen*/garotos adolescentes, etc.

3. Esta frase de Alberto Manguel se refere à literatura produzida pelas damas na corte Heian (794-1185), que escreviam para seu próprio círculo, usando de uma linguagem própria e sem o objetivo de atingir o público masculino. Alguns dos fundadores da literatura japonesa são mulheres da Era Heian, como Murasaki Shikibu e Sei Shōnagon.

Desde a década de 1970, um dos gêneros muito explorados pelas japonesas em seus quadrinhos é a ficção científica. Uma das marcas frequentes desse tipo de material é um questionamento a respeito das relações sociais, da forma como a sociedade se organiza e dos papéis de gênero.⁴ Autoras clássicas do *shoujo* mangá, como Hagio Moto e Takemiya Keiko, imaginaram futuros nos quais a rigidez dos papéis de gênero era erodida, questionada, ou se mostrava permeável e mutável. Segundo Akiko Ebihara (2003), tais preocupações estão praticamente ausentes da ficção científica escrita por homens.

Muitas das obras mais importantes de ficção científica produzidas no Japão estão em formato mangá e foram escritas por mulheres. O espaço das revistas *shoujo* não é totalmente livre, já que se trata de um negócio que precisa ser lucrativo, mas é elástico o suficiente para que as mulheres possam desenvolver histórias que em outras mídias não seriam tão bem aceitas. Ebihara oferece também outro esclarecimento: a literatura de ficção científica no Japão é um campo dominado por homens.

No Ocidente, muitas autoras de ficção científica e fantasia adotavam pseudônimos masculinos ou abreviavam (e abreviam ainda) seus nomes para tentar dissimular o fato de serem mulheres, o que reduziria o valor de suas obras aos olhos dos possíveis leitores-consumidores. Este foi o caso, por

4. Neste texto, compreendemos gênero como os papéis atribuídos à homens e mulheres em uma dada sociedade e que funcionam, também, como construtores da percepção que esta mesma sociedade tem sobre o que é masculino, ou feminino, e o que é aceitável para ambos os sexos.

exemplo, de Dorothy Catherine Fontana, que com os nomes de “D.C. Fontana”, Michael Richards e J. Michael Bingham escreveu muitos dos roteiros da série original de Jornada nas Estrelas. Outro caso conhecido é o de Alice B. Sheldon, que publicava com o nome de James Tiptree, Jr.

Desde 1991, este é o nome de uma premiação literária que contempla trabalhos de ficção científica ou fantasia que expandam ou explorem a compreensão sobre os papéis de gênero. O James Tiptree, Jr. Award é uma premiação que se preocupa em dar visibilidade a trabalhos com um viés feminista. *Ōoku*, de Fumi Yoshinaga, foi um dos trabalhos contemplados em 2009, trata-se do único mangá a receber o prêmio até hoje.

Reinventando o passado

O material *shoujo* mais convencional é voltado para meninas adolescentes e tem protagonistas com a mesma idade das leitoras. Em *Ōoku*, a autora colocou os adultos no centro da história. Algumas das personagens são acompanhadas desde o seu nascimento até a sua morte. No entanto, o maior protagonista da série é a própria sociedade e suas instituições, que precisam se adaptar rapidamente, abandonando estruturas patriarcais de poder em prol de uma organização na qual as mulheres passam a ocupar posições de mando e no mundo do trabalho, outrora vedadas para elas.

Ōoku se passa no Período Edo ou Tokugawa (1603-1868), que foi dominado pelo clã Tokugawa, o auge do Xogunato ou *Bakufu*, marcado pela relativa paz interna e isolamento do Japão em relação a outros países. Este período da História Japonesa sucedeu as sangrentas guerras civis (Período Sengoku), momento em que os europeus chegaram ao arquipélago trazendo, entre outras coisas, o cristianismo e as armas de fogo.

O *xógum*, que residia em Edo, atual Tokyo, era um líder político e militar que se encontrava no topo de uma complexa hierarquia composta por outros senhores de terras e homens, além de guerreiros samurai de diferentes categorias. O imperador, cuja corte se encontrava em Kyoto, tinha funções cerimoniais, e o poder de fato estava nas mãos do *xógum*. Houve mulheres que ocuparam o trono imperial em diferentes períodos da História do Japão, mas todos os *xóguns* foram homens. Uma das ideias mais assentadas é a de que o poder político durante o Xogunato é indiscutivelmente masculino e patriarcal e tal visão do período é perpetuada na maioria das produções – cinema, TV, mangás – da cultura *pop* japonesa.

O *Ōoku* histórico, ou “Grande Interior”, foi estabelecido pelo segundo *xógum*, Tokugawa Hidetada, em 1607. Ficava em uma ala isolada do palácio do governante, e era a residência das concubinas e da sua esposa. A tradição reitera que o *Ōoku* era totalmente separado do mundo exterior e uma vez que uma mulher passasse a servir no “Grande Interior” teria que abdicar de quaisquer laços com o mundo exterior. No entanto, em estudos mais recen-

tes questionam esta imagem, apontando para certa flexibilidade, a depender da época e de quem estava gerenciando o Ōoku. Assim, havia múltiplas formas de contato entre aqueles que serviam no interior do Ōoku – as mulheres do harém, as servas, os sacerdotes e sacerdotisas, oficiais – e o mundo exterior. (Hisako Hata, 2008) A representação presente na obra de Fumi Yoshinaga está de acordo com esses estudos mais recentes.

O primeiro volume da série pode ser encarado como uma história independente, o que se explica pela própria dinâmica do mercado editorial japonês. Se a história fizesse sucesso, ela teria continuidade e foi efetivamente isso que aconteceu. O último capítulo do primeiro encadernado foi inserido para fazer a ponte com o *flashback* que se seguirá.⁵

Ao longo da obra, a autora usa como referência a cronologia tradicional da História Japonesa, só que normalmente trocando o sexo das personagens, desta forma todos os xóguns são mulheres até o volume 10, quando temos uma reviravolta na história, que não coloca fim ao Xogunato das mulheres, mas começa a redefinir as relações de gênero naquela sociedade. A autora também se utiliza de explicações criativas para fatos conhecidos da História do Japão. Um dos exemplos é o isolamento do país, justificado na obra pela necessidade de esconder a existência da peste, algo que poderia colocar o Japão sob risco de invasão estrangeira.

5. No filme para o cinema de 2010, o último capítulo do volume 1 não faz parte do roteiro. O filme se fecha em si mesmo, porque, da mesma maneira que no caso do quadrinho, poderia não existir uma continuidade.

Ōoku como exemplo de ucronia

Ōoku está ligado a um gênero literário chamado por Umberto Eco de ucronia, uma variação da ficção científica na qual:

(...) o contrafactual assume a seguinte forma: ‘que teria acontecido se o que realmente aconteceu tivesse acontecido de modo diferente – por exemplo, se Júlio César não tivesse sido assassinado nos idos de março?’ Temos ótimos exemplos de historiografia ucrônica usada para melhor entender os acontecimentos que produziram a história atual. (ECO, 1989, p. 186)

Não são os temas tratados, mas a opção pela ucronia que afasta *Ōoku* da maioria das ficções científicas produzidas pelas autoras japonesas, que, normalmente, optam por criar futuros longínquos ou distopias em uma Terra pós-apocalíptica. Trata-se de um tipo de ficção científica chamada de ficção científica social, por se preocupar muito mais com a forma como as sociedades se organizam e com os relacionamentos humanos, do que com alta tecnologia, viagens espaciais e outras características vistas por muitos como indissociáveis da ficção científica.⁶

6. A escritora feminista Margaret Atwood defende que o termo “ficção científica” não se aplicaria a este tipo de história e prefere usar “ficção especulativa”. Em uma entrevista recente, Atwood defende que a ficção especulativa – que englobaria boa parte das narrativas que discutem questões de gênero – trataria de mundos e sociedades possíveis, enquanto a ficção científica trataria daquilo que dificilmente poderia vir a acontecer.

Em *Ōoku*, é o passado que serve de matéria bruta para a narrativa de Fumi Yoshinaga, no qual “a história passa a ser um texto, um construto discursivo ao qual a ficção recorre tão facilmente como a outros textos da literatura” (Hutcheon, 1991, p. 185). Este uso da História “(...) sugere que houve matérias brutas – personagens e acontecimentos históricos – mas que hoje só as conhecemos como textos”. (Hutcheon, 1991, p. 188)

Assim como na obra literária, e os quadrinhos são uma forma híbrida de literatura e arte, na qual os autores e autoras dialogam, negociam, criam em cima de textos, nossas fontes históricas, dentro de uma perspectiva pós-moderna, as historiadoras e historiadores também o fazem só que se utilizando de metodologias, conceitos e teorias próprias. O fato é que não temos acesso ao passado, mas a textos, e a partir deles tecemos nossas narrativas.

Os primeiros anos da praga: resistências e mudanças

Em *Ōoku*, é a praga o motor das mudanças sociais. Os volumes dois e três, o início do *flashback*, são focados nas transformações e resistências, em como a falta de homens força as mulheres a ocuparem os postos masculinos, em como os homens tentam resistir a tais mudanças. A autora estabelece como ponto de partida para a sua narrativa o reinado do terceiro *xógum*, sim, neste caso, no masculino, Tokugawa Iemitsu (1604-1651). É a morte do

xógum, sem deixar herdeiros masculinos, o gerador do drama que norteia a história: como garantir que o Japão não caia em uma nova situação de guerra civil ou seja ocupado por potências estrangeiras.

Mesmo quando as necessidades de adaptação parecem urgentes, o apego aos papéis de gênero e as assimetrias entre homens e mulheres na sociedade norteiam o comportamento de algumas personagens. E, nesse sentido, são os velhos e velhas, guardiães da tradição, que mais resistem, pois temem tanto pelo retorno da violência ao cotidiano, quanto pelo questionamento dos costumes e dos espaços de poder. Entre os que lutam para que as coisas não mudem, temos uma das personagens femininas mais proeminentes da época, Kasuga-no-Tsubone (1579 -1643).

Como já pontuei, Fumi Yoshinaga transforma, para o bem da narrativa, personagens históricas masculinas em femininas e vice-versa. O único caso em que isso não ocorre até os volumes mais avançados da série, é o de Lady Kasuga, ou Kasuga-no-Tsubone, uma mulher de grande influência política e que foi ama de leite do terceiro *xógum*. No mangá, Kasuga se coloca como a guardiã das tradições patriarcais e tenta a todo o custo conter mudanças inevitáveis.

Quando o *xógum* Iemitsu morre vitimado pela varíola vermelha, Kasuga manda buscar sua filha bastarda, uma criança mantida em segredo, enquanto seu próprio filho assume publicamente, mas sob disfarce, as funções de *xógum*. A menina não tem nome, ela é simplesmente um receptáculo do sangue

dos Tokugawa e que existe para gerar um herdeiro do sexo masculino que possa seguir com a dinastia. A filha de Iemitsu é uma continuação do pai. Só que Kasuga não é eterna e Iemitsu só gera meninas.

Os volumes 2 e 3 de *Ōoku* são marcados pelo esforço de duas mulheres, Kasuga e Iemitsu-filha, para tentar manter em segredo que o xogunato está agora nas mãos das mulheres. Mas Iemitsu se mostra apta a ser não somente a sombra do pai, ou um ventre, mas uma governante capaz de gerenciar o país. Do mesmo modo, a autora nos mostra outras mulheres, filhas de nobres obrigadas a se vestir e se comportar como homens, fingindo serem os irmãos que nunca tiveram ou que a peste tragou.

Um dos momentos importantes da série é quando a partir do exemplo de Iemitsu, que, depois da morte de Kasuga, assume publicamente que é uma mulher, outras mulheres também o fazem. E a sociedade não entra em colapso, não explode uma guerra civil. As mulheres em *Ōoku* se mostram capazes de gerenciar as novas condições criadas pela praga, ainda que, pelo menos no início da série, exista uma nostalgia em relação aos velhos tempos e a esperança por parte de alguns de que tudo volte à normalidade, mas, assim como no mundo pós-COVID não existe mais a tal normalidade. No caos dos papéis e gênero, o que seria a normalidade, se não a reiteração de práticas sociais que legitimam a desigualdade a opressão dos homens pelas mulheres?

A nova ordem: limitações, Inovações e novas formas de subordinação

Para Judith Butler (2004, p. 41), gênero é uma norma e uma norma não é uma lei, algo fixo, mas “(...) opera dentro de práticas sociais como o padrão implícito da normalização”. Normas geralmente são implícitas, secretas, difíceis de discernir e separar das realidades sociais que instituem. Assim, o que é feminino ou masculino em uma determinada sociedade precisa parecer aos nossos olhos como algo dependente da natureza e, não de uma série de regulamentos que precisam ser reiterados de múltiplas formas a cada momento.

As discussões em *Ōoku* se adensam ainda mais quando a autora sai do harém, do palácio do *xógum*, e permite que olhemos a forma como as pessoas comuns reagem às mudanças, como aquilo que aparentemente é natural vai sendo erodido por causa das necessidades e pressões de várias ordens. Não há na série uma mudança automática de papéis de gênero e funções sociais. A autora mostra toda a tensão da velha ordem que se recusa a morrer, e das novas condições que nascem com a praga.

Mulheres assumem a chefia das famílias e nos conselhos de aldeia, recusando-se a entregar o poder aos homens velhos ou aos meninos que sobrevivem à praga. Se elas podem fazer os trabalhos pesados, elas devem ter, também, o poder de decidir. O que se está demolindo é a “(...) certeza da divisão sexual binária assimétrica e hierarquizada” (NAVARRO-SWAIN,

2007), que nega às mulheres o seu lugar como sujeitos políticos e invisibiliza a sua contribuição nas mais diferentes áreas, como o mundo do trabalho. No entanto, a nova ordem não é igualitária, ou democrática, é, somente, diferente, pois cria novas formas de subordinação e de hierarquias, que vemos se transformando ao longo dos volumes, pois “relações de gênero são complexas e instáveis” (FLAX, 1991, p. 228).

Homens passam a ser valorizados por sua semente, sua capacidade de reproduzir. Assim, muitos deles são vendidos por suas famílias, seja para a prostituição ou o casamento, e poucas mulheres têm condições de ter um marido próprio. Em momentos de grande fome ou condições pobreza extrema, a autora também mostra o descarte dos idosos, afinal, o valor de um homem é medido pela sua capacidade de reproduzir, sem isso, ele se torna um peso que nem sempre a comunidade pode suportar.

A prostituição masculina em *Ōoku* está pouco associada a ideia de prazer e subordina-se muito mais à necessidade de procriação. Não é a busca pela satisfação sexual que normalmente impulsiona as mulheres na série a procurarem prostitutas, mas a desesperada necessidade de manter linhagens, garantir a sobrevivência das famílias e da comunidade. Em *Ōoku* o “distrito do prazer” continua existindo, mas a busca das mulheres, a maioria sem condições de possuírem um marido próprio, é gerar uma criança.

Não existe, no entanto, em nenhum momento a idealização da maternidade, a questão ao longo de toda a série é reduzida a um dever social do qual

nem a *xógum* pode se esquivar. Assim, mesmo depois que lemitsu se revela para o mundo, que assume sua posição como *xógum* e abre caminho para que outras mulheres da nobreza possam assumir publicamente que eram “homens travestidos”, ela se submete ao dever de tentar gerar filhos homens, destruindo-se física e emocionalmente no processo. A mesma situação se repete na vida de outras *xógum* que aparecem ao longo da série.

A nova ordem não é perfeita, nem é apresentada pela autora como essencialmente melhor que a anterior. Yoshinaga monta um grande painel e lança um olhar frio e distante sobre esse novo mundo que está construindo, possibilitando uma reflexão sobre como os gêneros são criados e como aquilo que é criado passa a ser visto como natural. No entanto, ao reinventar a História do Japão, Fumi Yoshinaga rompe com o “[...] conforto das continuidades históricas, que legitimam o presente, ao construir identidades fixas e assegurar-nos da existência de um passado organizado, à espera de ser desvelado pelo historiador (...)” (RAGO, 2006). E, como a história está em andamento, é possível se perguntar sobre qual presente o mundo de *Ōoku* irá criar.

Novos e velhos papéis

Ao longo da série, a autora mostra como as mulheres ocupam funções outrora tradicionalmente masculinas. Não se trata somente dos postos de mando, mas, também, de atividades produtivas, algumas exigindo empenho de

força física. Uma das “verdades” que Fumi Yoshinaga não questiona é a ideia de que homens são mais fortes fisicamente que as mulheres, já as mulheres seriam mais resistentes às doenças e adversidades. Contudo, a autora enfatiza que se um trabalho que exigia grande força física era feito por um homem, ele pode, tranquilamente, ser desempenhado por duas mulheres em conjunto. Não há nada de errado em alterar a forma como as tarefas são desempenhadas, desde que elas sejam bem executadas, esta é a lógica do mangá.

Enfim, é o gênero que cria a diferença, neste caso, a suposta fragilidade física feminina, mediante uma a educação distinta, ensinamentos filosóficos e religiosos e a imposição de tarefas diferenciadas para meninos e meninas. Assim, as tecnologias de gênero, seriam “[...] o conjunto de efeitos produzidos em corpos, comportamentos e relações sociais”, possibilitam que sejam criados homens e mulheres, com contornos próprios e hierarquizados. (LAURETIS, 1994, p. 208). Yoshinaga não atribui valor a essas supostas diferenças. Em seu mangá, ela somente constata e mostra como as mulheres conseguiram superar barreiras, ou reinventar funções.

A questão da procriação é outra discussão central em *Ōoku*. Mesmo que toda poderosa, a *xógum* tem o dever de gerar filhos e o ato sexual tem quase como única função cumprir um dever de Estado. Nos primeiros volumes, os que mostram o início da praga, a necessidade era produzir filhos homens que pudessem restaurar a velha ordem. Depois, quando não está

mais em questão que o poder político seja exercido pelas mulheres, as governantes devem gerar filhas a todo custo.

Não existe, portanto, uma exaltação da maternidade em si, atribuindo-lhe honra ou uma leitura sentimental. Para as mulheres – especialmente para as *xógum* – a procriação da espécie é uma necessidade inescapável. Esse imperativo “[...] apaga toda a multiplicidade de humano transformado em corpo unificado, em pura biologia funcional” (NAVARRO-SWAIN, 2008) e reduz a governante a um ventre. O *Ōoku*, o harém da *xógum*, tem como uma de suas funções oferecer uma diversidade de indivíduos que possam auxiliar nesse processo de perpetuação do clã Tokugawa.

A autora rejeita veementemente a maternidade compulsória, associando boa parte das misérias da vida da personagem, sua infelicidade pessoal e parte de seu desempenho questionável como governante a uma subordinação ao dever de procriar. A discussão é deveras importante, porque o Japão é um dos países com as menores taxas de natalidade do mundo. Em 2009, o então primeiro-ministro, Taro Aso, disse que era um “dever patriótico” ter filhos. (BDNEWS24, 2009) A reação da opinião pública a esta declaração foi tão negativa ele teve que se retratar. O fato é que as mulheres japonesas casam cada vez mais tarde e muitas nunca se casam. Na raiz do problema está uma percepção tradicional dos papéis de gênero que obriga, a despeito das próprias necessidades econômicas familiares ou do país, as mulheres a terem que optar entre maternidade e carreira. (NAOHIRO, 2001)

A questão é muito atual e alguns dos capítulos do volume que colocou em pauta o dever de ter filhos foram publicados entre 2009 e 2010. Ao trazer a discussão para dentro de sua série, cujo público é majoritariamente adulto e feminino, a autora certamente está marcando uma posição que está conectada de certa forma com as discussões feitas pelas teóricas feministas. O fato é que tem sido muito difícil para os governantes japoneses convencerem as mulheres a casarem, já que ser mãe solteira é um estigma social, e procriarem tendo que abrir mão de possibilidades concretas de carreira.

Por fim, apesar do romance heterossexual estar presente na série, e ser importante em muitos arcos do mangá, são as amizades entre as mulheres, que produzem os relacionamentos mais duradouros e estáveis. Yoshimune e Hisamichi, Iemitsu e Kasuga, Tsunayoshi e Yanagisawa, Ienobu e Manabe, Iesada e Masahiro, Iemochi e Kazu. Todas as *xógum* tem uma mulher que lhes serve de braço direito e, em alguns casos, de melhor amiga.

No caso de Kasuga e Iemitsu, não se trata de uma relação de amizade, há toda uma assimetria que colocava a *xógum* em posição de tutela. Somente quando Kasuga está velha demais, Iemitsu começa a confrontá-la de forma sistemática e madura. Já os outros pares normalmente trazem a *xógum* e alguém que é profundamente devotada a ela, capaz de tudo pela sua soberana.

O primeiro par de amigas a aparecer na série é Yoshimune e Hisamichi, ambas partilham de um projeto de reformas políticas, e se conhecem desde

a infância. Há mesmo uma intimidade entre as duas que burla em vários momentos a hierarquia e a etiqueta. Já Manabe e Yanagisawa tem uma devoção tão grande às suas *xóguns*, tão extremada, que é levantada por alguns personagens a suspeita de que a amizade oculta um relacionamento amoroso.

Em *Ōoku*, o relacionamento afetivo entre homens é apresentado como um ato de egoísmo, desperdício de semente, o que se justificaria no drama gerado pela peste. No caso das mulheres, a questão não foi valorada, nem discutida ainda. A autora simplesmente deu abertura dentro do volume 6, o mesmo que critica o dever de subordinar as afetividades à procriação, para que Yanagisawa se declarasse à *xógum* Tsunayoshi em seu leito de morte. Neste caso, havia desejo para além da amizade e da devoção.

Considerações finais

Como não li o final de *Ōoku* ainda, estou tratando a série como uma obra ainda inacabada. O fato é que entre o volume 1, uma obra fechada, e o volume 17, o último que pude ler, houve várias mudanças e contradições que apontam para o caráter dinâmico das produções em quadrinhos japoneses. A autora pode mudar de ideia, precisa negociar do o/a editor/a e pode mudar os rumos da história a partir da interação com as leitoras.

O fato é que Yoshinaga tomou para si uma tarefa difícil, não somente o de reimaginar o passado e mexer no tabuleiro das certezas a respeito de gênero

e sexualidade, mas de se propor a fazer algo muito raro em uma ucronia. Ela criou um ponto de divergência, no caso, a varíola vermelha, o ponto de partida de sua narrativa, e tentou estabelecer um ponto de convergência, isto é, o retorno à normalidade, com o apagamento do Xogunato das mulheres. Será que ela executou bem a tarefa? Eu mesmo ainda não sei, mas a obra se sustenta mesmo sem que lhe seja oferecido um fechamento perfeito pelas discussões que suscitou e pela qualidade da história e das personagens criadas pela autora.

Diferentemente dos quadrinhos ocidentais que trabalham com a mesma temática, isto é, a praga que dizima os indivíduos do sexo masculino, como *Y – O Último Homem*, de Brian K. Vaughan e *Pia Guerra*, *Ōoku* não mostra mulheres incapazes de manter o mundo funcionando, de produzirem para seu sustento e de reinventarem a sociedade, que não é caracterizada como mais justa ou não violenta, mas aponta para a competência das mulheres e sua capacidade de cooperar entre si e com os homens que restaram em prol da coletividade.

Independentemente do final de *Ōoku*, o fato é que a série se junta a uma fértil produção feminina sonha com outros mundos e Histórias possíveis e que, felizmente, está conseguindo sair do Japão e ser apresentada ao mundo estando em publicação nos Estados Unidos, na França e na Itália.

Referências

BUTLER, Judith. 2004. *Undoing Gender*. Nova York: Routledge.

EBIHARA, Akiko. 2002. *Japan's Feminist Fabulation – Reading Marginal with Unisex Reproduction as a Key Concept*, *Genders* 36. <https://bit.ly/35gEEGH>

ECO, Umberto. *Os Mundos da Ficção Científica*. 1989. In ____. *Sobre Espelhos e Outros Ensaios*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, p. 166-172.

FLAX, Jane. 1991. Pós-moderno e relações de gênero na teoria feminista. In: BUARQUE DE HOLANDA, Heloísa, org. *Pós-modernidade e política*. Rio de Janeiro: Rocco, p. 217-250.

FUJINO, Yoko. 1995. *Narração e ruptura no texto visual do shojo-mangá: o estudo das Histórias em Quadrinhos para público adolescente feminino japonês*. (dissertação de Mestrado). São Paulo: ECA/USP.

HAVING children is fun, not a duty: Japan minister. 2009. BDNEWS24. <https://bit.ly/3gljYnj>.

HISAKO, Hata. 2008. *Servants of the Inner Quarters: The Women of the Shogun's Great Interior*. In: WALTHALL, Anne, ed. *Servants of the Dynasty – Palace Women in World History*. Los Angeles: University of California, p. 172-190.

HUTCHEON, Linda. 1991. *A Poética do Pós-Modernismo*. Rio de Janeiro: Imago.

LAURETIS, Teresa. 1994. *A Tecnologia do Gênero*. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. *Tendências e Impasses – O Feminismo como Crítica da Cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, p. 206-242.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. 2000. *Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra.

MANGUEL, Alberto. *Uma História da Leitura*. São Paulo: Cia das Letras, 1997.

NAOHIRO, Yashiro. 2001. *Social Implications of Demographic Change in Japan*. Federal Reserve Bank of Boston. <https://bit.ly/3xjR6kZ>.

NAVARRO-SWAIN, Tânia. 2008. *Para além do sexo, por uma estética da libertação*. In Algreto Veiga Neto, org. *Cartografias de Foucault*. Belo Horizonte: Autentica, p. 393-405.

_____. 2009. Os limites do corpo sexuado: diversidade e representação social. In: SANTOS, Dayana Brunetto Carlin dos, ARAÚJO, Débora Cristina de, org. *Sexualidade*. Curitiba: SEED, p. 121-130.

RAGO, Margareth. 2006. O desconcerto da mudança. In: *Revista História Viva*, N° 28 (fevereiro). <https://bit.ly/3pPfbgY>

ROTHSCHILD, Matthew. 2010/2011. A Progressive Interview With Margaret Atwood. In: *The Progressive Magazine*, December/January, vol. 74, n° 12. <https://bit.ly/3gkCQTV>.

Valéria Fernandes da Silva é historiadora, com graduação e mestrado em História Social na UFRJ e doutorado em História pela UnB com tese defendida na linha de Estudos Feministas e de Gênero. Professora de História no Colégio Militar de Brasília, trabalha com mulheres no século XIII, e, também,

desenvolve trabalhos sobre as questões de gênero dentro das Histórias em Quadrinhos, e sobre o uso das HQs em sala de aula.

E-mail: shoujofan@gmail.com

As plataformas digitais, a escrita de si e os lugares de memória para as mulheres

Natania A. Silva Nogueira

No presente texto, iremos colocar em cena o protagonismo feminino nas histórias em quadrinhos a partir da experiência de mulheres que publicam quadrinhos digitais, no formato *webtoon* e *webcomic*, entre profissionais e amadoras. *Webtoon* e *webcomic* são quadrinhos criados para serem lidos em um suporte eletrônico. Os *webcomics* normalmente reproduzem o formato página ou tira, típico dos quadrinhos tradicionais. Já o *webtoon* é um novo formato que surgiu se popularizou na Coreia do Sul, no início do século XXI, que trouxe consigo mudanças estéticas - são lidos na vertical - e na produção. Eles são uma forma de *snack culture*, uma tendência moderna de consumo rápido de informação e cultura por meios digitais (JIN, 2019, p. 2094).

Esses quadrinhos digitais podem oferecer espaço para a pluralidade de discursos e para promoção da inserção de grupos para os quais as grandes

mídias são pouco ou nada acessíveis. Eles trazem representações sociais diversas, que oferecem fontes para a construção de uma história social e cultural na qual podemos destacar o protagonismo feminino, assim como analisar os efeitos das mudanças provocadas em práticas sociais como a leitura a partir do desenvolvimento tecnológico.

Partimos da ideia de que as histórias em quadrinhos (HQs) podem ser consideradas como lugar de memória e lugares de expressão das mulheres que encontram lugares para uma escrita de si que se faz a partir de uma narrativa que envolve elementos autobiográficos e ficção. Essas mídias serão analisadas como um espaço de expressão para autoras que, seja pelo fato de serem mulheres ou mesmo pela sua orientação sexual, por muito tempo não puderam encontrar seu “lugar” dentro da sociedade ou mesmo terem sua “fala” (voz) ouvida por um grupo representativo de pessoas.

O conceito de lugar memória vem de encontro com a necessidade que as mulheres têm de criar espaços de memória nos quais fiquem registradas suas experiências e suas visões de mundo. A memória das mulheres vem sendo alvo de descaso e de esquecimento ao longo da história, o que faz necessário criar tais lugares. Segundo Pierre Nora (1993), há lugares de memória porque não há meios de memória (NORA, 1993, p.07), eles surgem do sentimento de que não há memória espontânea por isso é preciso criar o registro dessa (NORA, 1993, p.13).

No campo do privado, muito do que se conhece da vida das mulheres são descrições de romancistas ou em relatos autobiográficos de homens que as representam não necessariamente como elas eram, mas, de modo geral, como deveriam ser. Segundo Michelle Perrot (2007), a documentação por elas produzida é a primeira a ser descartada. Seus relatos foram muitas vezes perdidos, tendo sido elas mesmas agentes dessa destruição, convencidas de que suas memórias não importavam, num processo de destruição e ocultamento da memória feminina.

Queimar papéis, na intimidade do quarto, é um gesto clássico da mulher idosa. Todas essas razões explicam que haja uma falta de fontes não sobre as mulheres nem sobre *a mulher*, mas sobre sua existência concreta e sua história singular. No teatro da memória, as mulheres são uma leve sombra (PERROT, 2007, p. 22).

A crescente participação das mulheres na produção de quadrinhos nas últimas décadas vem permitindo acesso ao privado e aos pensamentos das mulheres, que encontram nos quadrinhos, particularmente os digitais, lugares para contar suas histórias, que antes ficavam ocultas no fundo das gavetas. É o privado adentrando ao espaço público e a memória individual dialogando com a memória coletiva.

Acreditamos que os quadrinhos são um instrumento que permite assumir posicionamentos sociais e políticos que podem ser compartilhados com um grupo, por meio das suas experiências pessoais e coletivas. Por isso eles se tornam lugar e de memória, que precisam ser mais explorados. Não apenas para as mulheres como também para grupos ou segmentos da sociedade aos quais a direito de fala foi ao longo da história negado.

Os quadrinhos e a escrita de si

Pensar nos quadrinhos como um lugar de memória nos levou a buscar, para esta pesquisa, a voz das mulheres. Por isso, entramos em contato com quadrinistas para conhecer sua trajetória profissional e pessoal. Partimos do princípio de que o entendimento da obra começa a partir do conhecimento que se tem da trajetória do(a) autor(a). Este é o caminho para explorar melhor e com maior sensibilidade sua produção.

Ao falar sobre a importância do autor(a), Roger Chartier cita Diderot, quando esse afirma que “uma composição literária é a expressão irreduzivelmente singular dos pensamentos e dos sentimentos do autor” (CHARTIER, 2014, p. 140). Partindo desse pressuposto, podemos afirmar que uma obra em quadrinhos também é a expressão da singularidade do seu autor, uma extensão dos seus desejos, sentimentos, angústias e esperanças. Vem daí a

importância de conhecer essas trajetórias e essas histórias de vida, construídas a partir de experiências individuais e coletivas, que encontram nos quadrinhos lugares de memória.

Para a presente composição, conversamos com autoras que publicam seus quadrinhos e ilustrações no ambiente virtual. São quadrinistas que usam redes sociais como o Instagram, sites pessoais e/ou publicam em plataformas digitais. A opção pelo formato digital se deve ao fato de que, nas últimas duas décadas, ter havido uma expansão tanto na produção quanto na leitura de quadrinhos digitais, principalmente a partir da popularização dos *smartphones*. O critério para selecionar as autoras para entrevista foi apenas um: publicar quadrinhos digitais. Contatamos 15 autoras e conseguimos o retorno e interesse de 8 delas. São mulheres singulares que vão aqui representar uma pequena amostra de uma geração de quadrinistas que encontrou no meio digital uma forma de apresentar seu trabalho para um número crescente de novos leitores.

Muitas delas começaram a produzir suas HQs já no meio digital, como é o caso da pernambucana Bennê Oliveira, autora das tirinhas *Leve Mente Insana* e da HQ *Mares*. Graduada em Artes Plásticas pela Universidade de Brasília, Bennê Oliveira é cofundadora da MÊS, editora independente de Brasília com foco em quadrinhos, artes visuais e literatura. Publicou vários trabalhos em quadrinhos e foi apontada como uma das cinco quadrinistas brasileiras para se ler em 2021, pelo site Livro e Café (BENGOZI, 2021).

A quadrinista se apresenta como parte da “geração Instagram”, da qual fazem parte ilustradoras e quadrinistas que usam essa rede social para promover seu trabalho. O conteúdo dos quadrinhos, da mesma forma que ocorre com as outras autoras entrevistadas, é autobiográfico, ou seja, parte da sua experiência de vida. Segundo a autora, os quadrinhos lhe permitem falar livremente sobre os temas que lhe causam angústia e ser “ouvida” por outras pessoas. Para Bennê, os quadrinhos são um espaço que lhe permitem falar sobre si mesma e sobre temas que lhe são próximos, como podemos perceber no trecho abaixo:

Eu sou da geração “Quadrinhos de instagram”. Minhas tirinhas nasceram nessa rede social e são mais um diário, um repositório de acontecimentos pessoais do que uma carreira. Minhas tirinhas são motivadas pelos meus sentimentos, eu gosto de dizer que o “leve Mente Insana” é onde eu trato de tudo que me enlouquece, então o meu combustível são as minhas fortes emoções. Os quadrinhos são para mim minha voz, uma espécie de garantia de que, independente de outros fatores, posso falar por mim e por outras pessoas, e fazer alguém ouvir sem sequer perceber (OLIVEIRA, 2021).

Além de participar de coletâneas, Bennê Oliveira ainda publicou o livro *Cartas Para Ninguém*, no qual fala sobre sua experiência com a transgeneridade e a lesbiandade. Temas como racismo e negritude também são muito

frequentes em seus quadrinhos, que falam muito do cotidiano e abordam questões sociais. A autora acredita no potencial dos quadrinhos em meio virtual como meio de comunicação e como instrumento de conscientização. A internet é, por assim dizer, uma vitrine para os quadrinhos e vem agregando um número cada vez maior de usuários interessados em um material desvinculado do *mainstream*.

Quadrinhos no ambiente virtual tem essa capacidade de furar bolhas, dar voz, conectar pessoas, e permitir que essas narrativas sejam absorvidas por pessoas que à primeira vista jamais seriam capazes de pensar por si mesmas (digo isso com humildade). Então, acho que facilita bastante. É como passar num supermercado e aceitar uma amostra grátis. Sem compromisso. Mas aos poucos abrindo espaço para leitores (esperançosamente) ávidos (OLIVEIRA, 2021).

O meio digital também é um espaço de inclusão, que possibilita que autores portadores de deficiência, por exemplo, possam apresentar seu trabalho sem algumas das limitações impostas por encontros presenciais, além de aproximar o/a autor(a) de seu público de forma mais intimista. É o caso da quadrinista Juliana Loyola, a Ju Loyola, uma das primeiras quadrinistas mulheres surdas do Brasil a ser internacionalmente conhecida pela produção de quadrinhos silenciosos.

Formada em Design Gráfico na Escola Pan-americana de Artes e Design, Ju Loyola trabalhou Light Studios, na da equipe que atuou na animação *Amor & Fúria* (2013). Sua inspiração para desenhar veio de animes como *Cavaleiros do Zodíaco* e *Sailor Moon* (LOYOLA, 2021). O interesse da autora pelos quadrinhos veio da observação da interação entre autores, editores e o público em festivais de quadrinhos. Isso a incentivou a começar a produzir e a estudar técnicas de ilustração e arte. Mas havia o problema da comunicação, que foi facilitada a partir da interação pelo meio digital. Ju Loyola apostou no potencial dos quadrinhos como meio de comunicação e como forma de inserção no mercado, sempre muito restrito às mulheres e às pessoas que carregam alguma deficiência.

A forma digital veio para ajudar a nossa arte chegar para mais pessoas e assim conseguir impactar mais a vida das pessoas e a nossa. E claro inspirar muitas mulheres a publicar mais ali. Assim faz com que a economia gire, porque temos mais as pessoas consumindo os quadrinhos de forma mais acessível e digitalmente e em consequência temos mais quadrinistas entrando nesse mercado e se arriscando trazendo mais quadrinhos de boa qualidade na forma digital. Acho que os webtoons aqui no Brasil cresceram muito rápido, tendo uma popularidade e feedbacks sobre HQs nacionais. Isso impulsionou a chamar atenção das editoras interessadas com quadrinistas (LOYOLA, 2021).

Como esperado, encontramos trajetórias diversas, mas com pontos em comum. Para a maioria das autoras entrevistadas, por exemplo, os quadrinhos entraram nas suas vidas já na idade adulta, quando estavam na universidade, em cursos ligados à arte e à comunicação. Apenas duas das dez entrevistadas colocaram os quadrinhos como uma opção profissional ainda durante a adolescência.

Rebeca Prado é um dos casos de uma leitora de quadrinhos que gostava de desenhar por diversão e que acabou transformando isso em uma profissão. Formada em Artes Visuais pela UFMG e especializada em Cinema de Animação, a quadrinista optou por se profissionalizar nessa área. Para Prado, os quadrinhos foram uma forma de se conectar com o mundo:

Eu era tímida e um pouco reclusa quando criança e adolescente. Gostava de ler, desenhar e isso realmente me fazia feliz. Quando entendi que eu poderia transformar isso em uma profissão, fiquei radiante. Fiz faculdade de cinema de animação e lá abri mais ainda meu leque de atuação. Eu me especializei em pré-produção e design de personagem (PRADO, 2021).

Rebeca Prado é uma quadrinista que construiu uma carreira tanto no mercado editorial formal *mainstream*, com publicações impressas e trabalhando como roteirista para a Maurício de Sousa Produções, quando no mercado independente, por conta de financiamento, por exemplo, de seus projetos em

plataformas como o Catarse. Na internet, ela possui um *site* no qual publica ilustrações e quadrinhos e promove seu trabalho, além de outros espaços que têm sido muito utilizados por vários autores, como o Instagram.

Produzir quadrinhos como uma forma de interagir socialmente é uma experiência presente na biografia de muitas quadrinistas contemporâneas. Essa inteiração muitas vezes parte de quadrinhos que contam histórias pessoais. Esse recurso de falar da sua experiência por meio de uma escrita de si permite que a(o) autor(a) abra um diálogo mais amplo com o(a) leitor(a). Essa escrita de si não está ausente na produção dos homens, mas está mais presente na das mulheres. A historiadora Margareth Rago entende a escrita de si como “um cuidado de si e também como abertura para o outro, como trabalho sobre o próprio eu num contexto relaciona, tendo em vista reconstituir uma ética do eu (RAGO, 2013, p. 50). Esse cuidado de si surge muitas vezes a partir de uma autorreflexão, que pode ocorrer a partir da produção de quadrinhos autobiográficos nos quais as autoras ou autores, se auto representam ou projetam suas angústias, medos e dúvidas em seus personagens.

Sobre essa escrita de si, sobre esse espaço de autorreflexão, temos o depoimento da quadrinista Letícia Moreno, formada em História da Arte pela EBA-UFRJ:

Tem esse lado meu que é mais pessoal e entende essa forma de comunicação como lugar para poder me colocar no mundo, que é uma coisa que eu gosto de fazer e também como

um lugar de expressar mais ou menos como eu estou me sentindo, porque quando eu faço quadrinho ele acaba sendo muito uma resposta de um momento auto reflexivo. Às vezes pode ser uma coisa do cotidiano, uma coisa que eu precisei remoer ali um dia. Mas é basicamente essa coisa de entender a narrativa como um lugar para contar histórias. E eu acho que a ilustração ela também é narrativa e o quadrinho também, por isso que eu gosto de produzir um pouquinho dos dois mundos porque eu gosto dessa coisa da imagem ser possível de criar esses pequenos universos (MORENA, 2021).

Letícia usa os quadrinhos para se representar enquanto mulher negra, passando em cima de estereótipos sexistas e racistas. Como a autora relata, os quadrinhos são o lugar no qual ela se coloca e pode se expressar enquanto pessoa e enquanto mulher negra, e reafirmar suas posições com relação a gênero e raça. Seus quadrinhos surgem a partir de temas cotidianos e dialogam com experiências dos leitores, que se identificam com determinadas situações e reflexões. Nesse sentido, podemos notar o papel social que os quadrinhos assumem, tanto para o autor quanto para o leitor.

Os quadrinhos como um instrumento de representatividade e um meio de inserção social, auto representação e auto reflexão estão presentes na produção de praticamente todas as autoras entrevistadas. Tomemos como exemplo a quadrinista Fefê Torquato, cuja produção de quadrinhos lhe per-

mitiu vencer a timidez e ampliar sua interação social. A autora teve sua formação em Música pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná, e com quadrinhos em 2014, com a *webcomic Gata Garota*, cuja personagem principal é uma garota que é metade gato e reflete as angústias e dúvidas da própria autora que se representava a partir dela. Segundo a autora os quadrinhos sugeriram para ela como uma forma de se conectar com outras pessoas.

Eu descobri quadrinhos tarde, tinha 27 anos, e logo que comecei a fazer quadrinhos também, porque para mim são um meio de comunicação. Eu descobri, na realidade, uma forma de me expressar como nenhum outro meio artístico me permitiu. Eu sou uma pessoa extremamente introspectiva e isolada. Então os quadrinhos são a minha maneira de me conectar com os outros (TORQUATO, 2021).

Os quadrinhos digitais permitem ainda abrir um diálogo mais amplo entre autor(a) e leitor(a) que interagem mais diretamente, por meio de comentários deixados em *blogs* ou postagens no Instagram, por exemplo. Esta experiência possibilita a criação de lugares de memória, como também o diálogo entre a memória individual (da autora) e a coletiva (leitores). Quando esses quadrinhos abrem a possibilidade, por exemplo, do leitor postar comentários, que ficam registrados para leitura pública, eles também são lugares de memória que são agregados ao quadrinho.

Temos aí a rara oportunidade de entender como o leitor se apropria do discurso e a memória individual se tornando coletiva, uma vez que compartilhada por um grupo. Visto dessa forma, a produção de quadrinhos, particularmente no meio digital, assume uma gama enorme de funções sociais que fazem do ato da leitura uma ação que extrapola a apropriação do texto/imagem pelo leitor.

A ideia dos quadrinhos como um lugar para se contar histórias está presente na trajetória da quadrinista Cátia Ana Balduino da Silva. Com graduação em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico e mestrado em Estudos Literários, a autora conheceu os quadrinhos durante a faculdade e encontrou neles uma forma de se comunicar com o mundo. Produzindo a *webcomic*, *Diário de Virgínia*, entre 2010 e 2016, Balduino encontrou na internet um espaço para contar suas histórias, numa narrativa com elementos autobiográficos:

Depois da faculdade fiquei um tempo sem produzir, rabiscando aqui e ali e, após a morte da minha mãe, tive a ideia de fazer uma HQ autobiográfica para lidar com o luto e as diversas questões que surgiram a partir dele. Em 2010 então comecei a produzir a *webcomic* O Diário de Virgínia, que produzi até 2016. Publicar os capítulos dessa história foi um processo ao mesmo tempo terapêutico e experimental, pois pude desenvolver mais tanto meus desenhos quanto explorar possibilidades de se contar histórias na internet. Os

quadrinhos fazem parte da minha vida, sem eles acho que não teria enfrentado muito dos desafios que apareceram na minha passagem para a vida adulta (SILVA, 2021).

Os quadrinhos foram entrando nas vidas dessas autoras de formas diferentes, mas percebe-se que a opção pela profissionalização veio mais tarde, quando estavam concluindo seus cursos universitários e/ou em momentos da sua vida na qual o desenho se tornou parte importante do seu processo de amadurecimento pessoal e/ou profissional. O gostar de desenhar se tornou um gostar de contar histórias, muitas delas resultado de suas experiências pessoais, outras de seu engajamento político-ideológico.

A brasileira Júlia Arostegi, com formação em Design Gráfico, faz parte do grupo daquelas que sonhava quando criança em ser desenhista. É a única entrevistada que destacou o papel da família na sua formação como leitora de quadrinhos. Na infância, teve influência dos quadrinhos europeus, que lhe foram apresentados pelo pai. Na adolescência, Arostegi teve contato com o mangá. É interessante notar como a autora construiu toda uma memória em torno da sua trajetória como desenhista e, posteriormente quadrinista, na qual ela está sempre inserida em um grupo. Primeiro a família, depois colegas que participavam de grupos de quadrinistas.

A autora se percebe inserida na sociedade e, à medida que revisita suas memórias estabelece análises sob a luz do presente, com base em conheci-

mentos compartilhados e/ou adquiridos posteriormente com a maturidade. A paixão pelos quadrinhos é retomada mais tarde, quando a autora vai morar na Alemanha, em 2014, e decide publicar uma *webtoon*, a *Big Jo*, inicialmente de forma gratuita na plataforma Tapas¹. No que diz respeito à escrita de si, a autora relata que os quadrinhos foram uma forma que ela encontrou de poder narrar suas experiências. Assim, *Big Jo* também vai possuir elementos autobiográficos, inseridos em uma narrativa ficcional.

Acho que o que eu realmente gosto é de ouvir histórias. Com o tempo, comecei a perceber que as histórias que eu queria ouvir - sobre pessoas como eu, com minhas experiências - não existiam... Então encarei o fato de que eu era quem ia ter que contar elas (AROSTEGI, 2021).

A personagem *Big Jo* fez muito sucesso, o que motivou Júlia Arostegi a começar a publicar na *Webtoon*, agora não mais gratuitamente. *Big Jo* é uma personagem muito interessante, uma jovem de personalidade forte, empoderada, que enfrenta os desafios de uma adolescente no ensino médio, tendo que lidar, entre outras coisas, com sexismo e gordofobia. É o tipo de

1. Originalmente criada com o nome de Tapastic, criada pelo empresário sul-coreano Chang Kim em outubro de 2012, que conta com a colaboração de mais de 5000 mil autores. Todos os *webtoons* são publicados em inglês (ANA, 2020). A Tapas funciona como uma grande vitrine que permite que artistas amadores possam não apenas atrair leitores como conquistar novos espaços de publicação. A Tapas também foi usada para a divulgação do trabalho de outras autoras, como Leticia Moreno e Ju Loyola.

quadrinhos que podemos chamar de engajados, que colocam em centro o protagonismo feminino e abordam temas que fazem parte do dia a dia de mulheres, como questões ligadas ao corpo e a sexualidade, além de questionar os papéis de gênero.

Em um artigo publicado em 2019, defini quadrinhos engajados como:

(...) aqueles que foram produzidos com a intenção de se recuperar a memória das mulheres, apresentando fatos e informações que servem de registros da presença e da ação delas (ou contra elas) ao longo da história. Estes quadrinhos possuem um viés feminista e seu objetivo é justamente trazer para o centro do debate o protagonismo das mulheres. Eles podem ser ou não ficcionais (NOGUEIRA, 2019, p.05)

Vamos abrir um parêntese aqui para ampliar um pouco mais essa noção, acrescentando quadrinhos que abordam temas que denunciam ou questionam temas que não apenas são caros à agenda feminista, mas que também envolvem outros grupos, abordados sob a perspectiva de mulheres. Seu discurso envolve recursos como o humor e o sarcasmo, voltados contra as forças opressoras. Eles se constroem a partir de uma retórica bem definida e cujo objetivo é formar opiniões. Seu público preferencial são as mulheres, mas não apenas elas.

Os *webtoons* da quadrinista francesa Tiphaine Cointet também se enquadram no que podemos chamar de quadrinhos engajados. No caso de Cointet, a autora vai abordar temas relacionados à política internacional, colaborando para a criação de uma memória coletiva, acerca de temas e personagens do mundo contemporâneo. Seus quadrinhos, como veremos, são um lugar de memória não apenas para as mulheres.

Tiphaine Cointet entrou em contato com os quadrinhos na universidade, quando se matriculou na disciplina *Nuit Debout*, em 2016, como projeto de final de ano. Um de seus professores sugeriu que ela fizesse seu relatório final na forma de quadrinhos. Em 2017, ela passou a ter contato com charges políticas. A partir daí, começou a se inspirar em questões sociais e políticas para compor suas ilustrações. O feminismo também está presente na sua produção acadêmica e artística. No seu último ano na *l'école Émile Cohl* à Lyon, a autora fez como projeto de final de curso um *biopic* (filme biográfico) sobre a ativista feminista Madeleine Pelletier, a primeira mulher médica com diploma de psiquiatria na França.

Foi quando a autora resolveu se aventurar nos quadrinhos, com o *webtoon L'Impossible Trump*, no qual transforma o ex-presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, em um personagem de *webtoon*. Trata-se de um quadrinho político cuja narrativa parte da ilegitimidade e incapacidade de Donald Trump para governar. O *webtoon* é carregado de humor e critica as ações do então presidente, da prática de usar *fakenews* e redes sociais como o Twitter

para governar. A autora busca nos quadrinhos incorporar duas coisas que lhe são muito caras, o desenho e o jornalismo.

Sempre fui sensível à profissão de jornalista. Por isso, depois de escolher o caminho do desenho, procuro constantemente uma forma de incorporar parte desse campo ao meu trabalho. Também me divirto desenhando personagens coloridos, convencida de que o humor é um dos melhores vetores de aprendizado e abertura para o mundo!²

Como pudemos ver, as quadrinistas entrevistadas possuem uma relação íntima com os quadrinhos. Antes de ser um meio de vida, uma opção profissional, eles desempenham e desempenham uma função social e mesmo psicológica para as autoras. Por meio deles, elas reafirmam posições políticas e sociais, interagem com o mundo, fazem um exercício de autoconhecimento e autoafirmação e podem e acabam criando lugares de memória. Mesmo estando separadas geograficamente, vivendo em regiões diferentes do Brasil e no exterior, elas compartilham a sua *práxis* possuem elementos que dialogam entre si, demonstrando, também, o caráter globalizante dos quadrinhos eletrônicos.

2. *J'ai toujours été sensible au métier du journalisme. Ainsi, après avoir choisi la voie du dessin, je cherche constamment un moyen d'intégrer une partie de ce domaine dans mes travaux. Je m'amuse également en croquant des personnages hauts en couleurs, persuadée que l'humour est l'un des meilleurs vecteurs d'apprentissages et d'ouverture au monde!*

Considerações finais

Umberto Eco, na obra *Seis passeios pelo bosque da ficção*, afirma que os “mundos ficcionais são parasitas do mundo real” (1994, p 89). Isso porque o autor vai buscar na realidade elementos para compor a narrativa ficcional. Assim, não é de espantar que encontremos elementos autobiográficos na literatura, no cinema, no teatro e nas HQs. Isso porque o autor(a) não cria uma narrativa do nada. Ele(a) busca elementos no seu entorno e dentro de si. Ele(a) acessa não apenas sua memória individual, mas, também, a memória coletiva.

Isso porque a memória individual se desloca para o campo do coletivo e retira dele elementos que vão compor suas narrativas pessoais. Segundo Michael Pollak (1989), a memória é orientada por questões do presente. Essas questões do presente são recorrentes nos quadrinhos produzidos pelas autoras aqui analisadas e fazem parte das suas histórias e vida que “devem ser consideradas como instrumentos de reconstrução da identidade” (POLLAK, 1989, p.13). Questões de gênero, raça, política e tantas outras perpassam o cotidiano de pessoas do mundo todo e tornam os quadrinhos uma linguagem que tem um potencial universal. Dos quadrinhos de Ju Loyola, mudos, que podem ser lidos em qualquer país, aos quadrinhos de Tiphaine Cointet que dialogam com questões de interesse global.

Esses quadrinhos no formato digital podem ser acessados por um número maior de leitores, podem ser compartilhados, recompartilhados cen-

tenas ou milhares de vezes. Eles se tornam artefatos sociais que rompem fronteiras e chegam à casa de leitores de um modo que o impresso jamais poderá chegar. Não apenas em casa, pois os *webtoons*, por exemplo, são lidos em *smartphones*, na rua, nos ônibus, nas lanchonetes, nas escolas e até em locais de trabalho. Não apenas a forma de se produzir quadrinhos passou por mudanças, mas, também, a forma de ler.

Mesmo a interação entre o leitor e autor mudou, tornando-se mais próxima, uma vez que a comunicação por meio digital quebra certos protocolos, e abrindo um canal direto de comunicação, seja por meio de comentários postados em uma rede social ou em mensagens enviadas em privado. Letícia Moreno chama atenção para essa propriedade dos *webtoons* e dos *webcomics* de romper barreiras tanto na produção, quanto na comunicação.

Ver que uma pessoa que eu nunca vi na minha vida, de um outro estado, quem sabe de um outro país, consegue ou reconhece o que eu fiz, lê alguma coisa que eu fiz, é uma coisa surreal de se pensar, porque eu estou rabiscando aqui na minha casinha, na minha mesa, tirei uma foto, digitalizei um trabalho, chegou em alguém, sabe. Então, entender a internet como um lugar para publicar quadrinhos é também entender a internet como um suporte de publicação e também como um lugar que eu posso trabalhar e usar aqui ali como uma ferramenta, né. Então eu acho que se não fosse a in-

ternet eu não teria 90% dos trabalhos que eu faço hoje, até como ilustradora mesmo, porque é o lugar que a gente consegue hoje, nesta era que a gente está, para poder trabalhar, criar contatos, conversar, tipo agora esse contato aqui agora está acontecendo pela internet (MORENO, 2021).

Histórias que antes ficavam guardadas em cadernos íntimos ganharam as páginas dos quadrinhos, que vão se tornando lugares de memória. Não é um fenômeno novo, mas tem ganhado grandes proporções, pois a forma de distribuição do material digital é potencialmente muito maior do que a do material impresso. Ao mesmo tempo, surgem outras questões, que não serão abordadas neste texto, mas que eu gostaria de levantar nestas linhas finais.

Para o historiador, os lugares de memória são preciosos pois fornecem elementos para a construção da história. Para o(a) historiador(a) que trabalha com a história das mulheres, esses lugares de memória são ainda mais raros. Isso porque os registros deixados por mulheres são poucos. Cartas, cadernos íntimos e diários foram perdidos com o tempo, descartados pois a escrita das mulheres não interessava aos homens que escreviam a história, que criavam os arquivos. Os quadrinhos feitos por mulheres surgem como um bem precioso para se saber o que as mulheres pensam, o que elas desejam, o que elas sonham. O surgimento dos *webtoons* e dos *webcomics* tornaram o acesso a esses dados maior e potencializou o valor dos quadrinhos como uma fonte de pesquisa, de uma forma geral.

Mais do que debater se os quadrinhos impressos são melhores do que os digitais ou se o quadrinho digital vai substituir o impresso, é o momento de olharmos para as mídias digitais como uma oportunidade. A oportunidade de estar mais próximos do mundo privado, de entender como pensam e como se comportam determinados grupos que estão encontrando nesses quadrinhos, seus lugares de memória. Por fim, gostaria de agradecer a todas as autoras que se dispuseram a participar doando seu tempo e compartilhando comigo suas ideias.

Referências

ANA. *Tapas, um Site Para Você Compartilhar Suas Webcomics* (2020). Disponível em: abre.ai/cIMU. Acesso em 10 mai. 2021.

AROSTEGI, Júlia. *Questões sobre webtoon*. Mensagem recebida por natania.nogueira2010@gmail.com em 30 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

BENGOZI, Bruna. *Cinco quadrinistas brasileiras para ler em 2021*. Livro & Café (2021). Disponível em: <bit.ly/3rinSB6>. Acesso em 29 mai. 2021.

CHARTIER, Roger. *A mão do autor e a mente do editor*. – São Paulo: Ed. UNESP, 2014.

COINTET, Tiphaine de. *Bande Dessinée – Recherche*. Mensagem recebida por nogueira.natania@gmail.com em 04 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

ECO, Humberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção* – São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

JIN, Dal Yong. Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling. *International Journal of Communication*, Los Angeles, CA, v. 13, 2019. Disponível em: <bit.ly/3kwVTfE>. Acesso em: 22 jun. 2020.

LOYOLA, Juliana. *Oi resposta de Loja enviado*. Mensagem recebida por nogueira.natania@gmail.com em 06 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

MORENA, Letícia. *Entrevista via google meet*. 05 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva, Os Quadrinhos como espaço de memória das Mulheres. *Encontro Internacional História e Parcerias*, 2: 2019: Rio de Janeiro, RJ. Disponível em: <bit.ly/3xM2hUa>. Acesso em 27 mai. 2021.

OLIVEIRA, Bennê. *Pesquisa sobre mulheres e Quadrinhos Digitais*. Mensagem recebida por natania.nogueira2010@gmail.com em 08 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

PERROT, Michelle. *Minha História das Mulheres*. São Paulo: Contexto, 2007.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 2, nº3, 1989, p. 3-15.

PRADO, Rebeca. *Perguntas - HQs*. Mensagem recebida por nogueira.natania@gmail.com em 05 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

RAGO, Margareth. *Aventura de contar-se: feminismos, escrita de si e invenções da subjetividade*. Campinas: Editora UNICAMP, 2013, p.50.

SILVA, Catia Ana Baldoíno da. *Perguntas*. Mensagem recebida por natania.nogueira2010@gmail.com em 12 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

TORQUATO, Fernanda. *Questões sobre quadrinhos*. Mensagem recebida por natania.nogueira2010@gmail.com em 25 abr. 2021. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

NORA, Pierre. *Entre a memória e história –A problemática dos lugares*. Projeto História, São Paulo, (10), dez. 1993. Disponível em: <bit.ly/2VSwnO1>. Acesso em 23 mai. 2021.

Natania Aparecida da Silva Nogueira é Doutora em História pela Universidade Salgado de Oliveira (UNIVERSO), em Niterói (RJ), mestra em história, membro fundador da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), membro da Academia Lavrense de Letras (ALL), da Academia Leopoldinense de Letras (ALLA) e professora da Rede Municipal de Ensino de Leopoldina (MG).

E-mail: nogueira.natania@gmail.com

Processos criativos e reflexões poéticas em HQforismos sobre sagrado feminino

Danielle Barros Silva Fortuna

“Ser jovem enquanto velha,
Velha enquanto jovem
Quando uma pessoa vive de verdade
Todos os outros também vivem”
(Clarrisa Pinkola Estés)

Histórias em quadrinhos, quadrinhos autorais, fanzines e HQforismos: convergências

A definição de histórias em quadrinhos (HQ) ainda não é consenso na literatura acadêmica, uma vez que, “para cada conceito existe pelo menos um argumento que o contradiz” (CHINEN, 2011, p.7). O autor cita como exem-

plo a definição de “arte sequencial”, muito utilizada, porém colocada em xeque pelo fato do cinema também ser arte em sequência. A dificuldade em definir a histórias em quadrinhos ocorre porque “nenhum de seus elementos constitutivos é obrigatório, ou seja, pode existir HQs sem balões, sem textos e mesmo sem os quadrinhos. Podem ter várias vinhetas ou apenas uma, o que as aproximaria do cartum” (CHINEN, 2011, p.7).

Guimarães (2003) caracteriza os quadrinhos de forma ampla, definindo HQ como a integração de textos e imagens, sendo o cartum e a charge tipos de histórias em quadrinhos onde uma única imagem é usada para realizar a narrativa.

Enquanto o cartum restringe-se a um único quadro onde é ilustrada uma situação de compreensão universal, atemporal e sem vínculo contextual a uma sociedade ou época específica, a charge satiriza uma situação ou personalidade, e, para sua compreensão, é necessário que o leitor conheça o contexto para interpretar e entender a mensagem (CHINEN, 2011).

Ramos (2011) propõe considerarmos as histórias em quadrinhos como um hipergênero, uma vez que dentro da linguagem dos quadrinhos se enquadram gêneros variados, como as diferentes modalidades de tiras, diversos tipos de quadrinhos, a charge e o cartum. O autor destaca que há mais temas possíveis e a surgir.

Ademais, há uma tendência à caracterização de quadrinhos como gênero a partir da temática abordada. O quadrinho autobiográfico, os poéti-

co-filosóficos e HQforismos, por exemplo, estariam dentro do hipergênero mais amplo, o de histórias em quadrinhos.

Além das histórias em quadrinhos amplamente conhecidas, com fins comerciais, existem as HQ de autor, marcadas pela proposta de explorar esse meio de expressão mais como veículo artístico, estético e reflexivo de seus autores do que como narrativas de entretenimento visando nichos de mercado. Dentre as HQ autorais, há o gênero de quadrinhos poético-filosófico, que surgiu no Brasil inicialmente através de quadrinhos veiculados em fanzines na década de 1980 (FRANCO, 1997).

Os fanzines potencializaram a produção de quadrinhos autorais e foi um meio fértil para disseminação de ideias, intercâmbios e fomento da cultura *underground*. Magalhães (2013) didaticamente sistematizou os fanzines em grupos ou gêneros: ficção científica; música (inclui os zines *punks*); diversos (que incluem os fanzines de poesia, políticos e ecológicos, entre outros) e os zines de quadrinhos. No Brasil, a produção mais expressiva de fanzines é dedicada às histórias em quadrinhos.

Conceitualmente, fanzines são publicações independentes, amadoras e artesanais, impressas por técnicas diversas, de tiragem reduzida, em que o editor/autor/fanzineiro é responsável por todo processo editorial e de produção, que envolve desde a concepção, coleta de informação, geração de conteúdo, diagramação, ilustração, montagem, paginação, divulgação,

distribuição, vendas e trocas. É da natureza dos zines não ter como meta finalidades lucrativas, nem seguir regras editoriais alheias às escolhas de seu criador (MAGALHÃES, 2013).

Alguns pesquisadores situam o fanzine como uma expressão de arte, uma vez que os zines apresentam particularidades inerentes a um trabalho artístico, por sua autoralidade, liberdade criativa, experimentação estética e pertinência conceitual (ANDRAUS, 2013).

Busanello (2015) apresenta em seu livro uma discussão pertinente acerca do fanzine enquanto expressão artística, sem restringi-lo a uma forma ou gênero de publicação. O autor traça um paralelo entre fanzines, outras publicações independentes surgidas pelo mundo e os movimentos de arte (futurismo, dadaísmo, surrealismo, entre outros), discutindo questões como a obra de Arte, a aura e a reprodutibilidade técnica citando Walter Benjamin, pontuando diferenças e situando o que seria uma obra de Arte e a expressão artística através do fanzine. Sobre essa questão, cabe destacar:

Primeiro: O fanzine não é uma obra (objeto) de Arte porque a descaracteriza em seus conceitos mais caros: originalidade, unicidade, aura, alto valor econômico, individualismo (no processo de confecção e distribuição), elitismo cultural, estética padrão e nos temas abordados. Rotular o fanzine como Arte dependerá da influência e do poder cultural do profissional envolvido na definição. Obviamente que ques-

tões ideológicas (políticas, sociais e econômicas) permeiam esse processo. Fanzine será Arte quando um profissional do ramo, com poder de definir o que é Arte assim o fizer. Segundo: O fanzine é arte (com “a” minúsculo) por ser feito em um processo criativo, artesanal e ter interação do pessoal para o coletivo. Uma cultura de si, uma ação criativa, arte subversiva, uma ação política, e por que não o próprio caos representado em forma artística? (BUSANELLO, 2015, p.54)

Fanzines e quadrinhos autorais têm como uma das principais características a liberdade de expressão, e, por não possuírem vínculos e demandas de mercado, constituem-se como laboratórios de exploração e experimentação de diferentes linguagens e da criatividade. No caso das HQ autorais, por exemplo, o criador pode inovar, recriar e subverter os itens e elementos constitutivos (vinheta, balão, metáforas visuais, composição da página, narrativa, diagramação, elipse, entre outros) da HQ. Nesse contexto de livre criar da HQ autoral, surge o HQforismo, neologismo elaborado por Barros e Franco (2013), que nomeia a convergência do gênero textual “aforismo” com a linguagem das histórias em quadrinhos.

Em sua composição, os HQforismos enquadram-se na linguagem dos quadrinhos pela estrutura narrativa, a união de imagens e textos, com inspiração e intenção eminentemente filosófica.

A palavra aforismo tem origem no grego *aphorismós*, que significa definição, frase breve, sentença sucinta. Consiste em proposições que expressam uma experiência vivida na vida prática, visando um ensinamento. Constitui um gênero textual da língua portuguesa que articula literatura e conceitos filosóficos complexos.

HQforismos se afinam ao gênero de quadrinhos poético-filosóficos por apresentarem: experimentalismo, brevidade e intencionalidade filosófica. Tem como principal característica a constituição na forma de uma única imagem/desenho e o aforismo que o compõe, elementos indissociáveis e complementares. Trata-se de um formato contemporâneo de narrativa visual que coaduna aos meios digitais pela fluidez de leitura no fluxo das redes telemáticas, dinamizando sua difusão. Mesmo assim, os HQforismos circulam também no suporte impresso em publicações independentes e fanzines. Por sua composição e poder de síntese, se aproximam de charges e cartuns, permitem experimentação de técnicas diferentes e liberdade criativa, abordagem sobre temas sociais, éticos, filosóficos, políticos, existenciais, científicos (FORTUNA, FRANCO, 2018).

De acordo com Boff e Vergueiro (2016), apesar de ainda haver uma desigualdade de gênero no meio *mainstream* da indústria de quadrinhos, o cenário tem se ampliado para as mulheres a partir das novas possibilidades laborais e criativas. Muitas mulheres que têm se destacado na área produzem HQ com

narrativas autobiográficas, entre elas a Marjane Satrapi e Alison Bechdel. Na área do humor, os autores citam Cibele dos Santos, Priscila Vieira e Chiquinha.

Com a crescente discussão sobre a visibilidade das mulheres na produção de quadrinhos no Brasil, surgiram coletivos, eventos e diversas iniciativas de mapeamento de autoras de HQ no país. Em 2015, o site Lady's Comics criou o Banco de Mulheres Quadrinistas – o BAMQ!. A iniciativa teve como objetivo mapear e divulgar o trabalho de artistas brasileiras que se dedicam aos quadrinhos, incluindo arte-finalistas, chargistas, coloristas, letristas e roteiristas. Outra iniciativa de mapeamento foi feita pela quadrinista Aline Lemos, que criou um documento aberto denominado A Legião de Mulheres nos Quadrinhos no Brasil (NOLASCO, 2016) com uma lista de mulheres que produzem quadrinhos, sendo este até o momento o mapeamento mais abrangente. Em 2019, foi criado o site Phantom Ladies, trabalho idealizado pela jornalista Luiza Vilela, que também apresenta e dá visibilidade ao trabalho de quadrinistas do Brasil e do exterior.

Visando contribuir para produção acadêmica sobre processos criativos de HQ em uma perspectiva autobiográfica, o artigo é um ensaio que aborda inspirações poéticas e filosóficas de HQforismos com recorte temático sagrado feminino, a partir de uma metodologia exploratória e qualitativa destacando alguns aspectos simbólicos sob a perspectiva junguiana. No contexto da produção de HQforismos em fanzines, como a própria composição do termo fanzine evoca - a união do prefixo *fan-* de *fanatic* com o sufixo *-zine* de

magazine, que significa magazine do fã, pessoas aficionadas por algum tema-, os HQforismos aqui apresentados foram originalmente publicados em fanzines (figura 1), posteriormente em livros, e a temática “de fã” envolve: sagrado feminino, espiritualidade e transcendência.

Figura 1

Capas das publicações: *Sibilante* (2014); *Presença Focada* (2015); *Criar Cura* (2016); *Lua Menina* (2016), *SombrYLuz* (2018) e *A Sacerdotisa* (2019).



Fonte: Danielle Fortuna.

Para a análise empírica, foram utilizados HQforismos criados pela autora do artigo, publicados nos fanzines: *Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico* (2014), *Presença Focada* (2015), *Criar Cura* (2016), *Lua Menina* (2016), *SombryLuz* (2018) e no livro *A Sacerdotisa* (2019), articulando os sentidos do ato criativo da autora, as simbologias e trechos de reflexões poéticas emergidas junto ao público leitor, recebidas através de cartas, resenhas publicadas em sites especializados em quadrinhos, mensagens privadas ou postadas em redes sociais, refletindo quais os limites e possibilidades do entre lugar dos HQforismos em uma perspectiva de arte como cura e como este formato rompe e dialoga com a linguagem quadrinística.

A criação dos HQforismos, simbologias e reflexões do público: alguns apontamentos

Todos os fanzines têm a indígena Sibilante como personagem principal. As histórias vivenciadas por ela narram sua busca pelo autoconhecimento e transcendência. O *grimoire* é um diário de magia. Nesse contexto, o “grimoirezine” é um registro em forma de narrativa que se vale do experimentalismo zineiro e quadrinístico para retratar o alter ego de sua criadora, constituindo-se, portanto como um dispositivo de registro, memória e aprendizado (FORTUNA, 2015).

O fanzine *SombrYLuz* foi publicado em 2018, impresso em preto e branco, tamanho A5. Possui uma dobradura que remete a uma janela se abrindo. Ao abrir as primeiras “abas/janelas”, o/a leitor/a se depara com um HQforismo que tem o desenho de uma mulher-planta com as mãos tapando os olhos e texto “De que adianta querer ser conhecido por todos...se nem você conhece a si mesmo?” cujas partes (do HQforismo) se completam com a junção das duas páginas. Para avançar a leitura do zine, a pessoa precisa “romper” lacres, esses lacres constituem em adesivos com desenho do infinito (representado pelo número oito), como se o ato de romper o lacre fosse um aceite para adentrar o zine. Com essa dobradura diferenciada, a experiência de leitura do zine é aleatória e difusa, dependendo de como cada leitor/a vai passear pelas páginas. Após folhear algumas delas, a mulher-planta (que abriu o zine no começo) reaparece, desta vez fitando os olhos do/a leitor/a, e surge outro lacre a ser rompido. O texto, dividido nas páginas que se complementam, diz: “Às vezes o amor demora a florescer, mas quando ele chega, te arrebata! Nunca é tarde para amar a si mesmo”. O/a leitor/a segue a leitura das páginas até chegar ao centro do fanzine, onde há a mensagem principal sobre autoconhecimento, autoamor e valorização de si.

Ao longo do fanzine, há páginas com textos avulsos e HQforismos sombrios, luminosos, de autocrítica, ironia, sobre como lidar com medos, luto, resiliência, entre outros. Na figura 2, há três HQforismos; o primeiro, “a”, com desenhos de máscaras tribais, faz referência ao ancestral hábito hu-

mano de “usar máscaras”, tanto literalmente, nos rituais, quanto as máscaras sociais. No entanto, como diz o HQforismo, não basta apontar a falsidade dos outros, mas refletir sobre nossos próprios atos. Quando a autora afirma que não encontra as próprias máscaras, reconhece que buscou utilizá-las, mas, por ter dificuldade de vesti-las, não integra a grupos sociais e acaba tendo que arcar com as consequências da solidude.

Figura 2

HQforismos “a”, “b” e “c”, publicados no fanzine *SombrYLuz* (2018).



Fonte: Danielle Fortuna.

No HQforismo “b”, um ser feminino híbrido cósmico, com a espiral e anéis circulares em si, reconhece seu aspecto grandioso e mesquinho, aceitando-se e posicionando-se como consciente de suas limitações e potencialidades. No HQforismo “c”, na mesma perspectiva, destaca aspectos sombrios e luminosos do ser, denotando a consciência de que só se avança na senda superando e equilibrando os momentos de ascensão e descida. Os elementos arquetípicos que compõem o HQforismo trazem o sol com símbolo do infinito, o ser feminino híbrido com cabeça florida, montada em uma serpente que sobrevoa um céu cósmico estrelado.

Na interpretação junguiana, a serpente representa transcendência. Por ter uma origem que remete ao subterrâneo, é considerada como uma intermediária entre mundos (JUNG, 1964). De acordo com a visão da bíblia, a serpente simboliza tentação, dualidade, pecado, criatura diabólica. Na visão greco-romana, simboliza os processos de cura, transformação, renascimento. No hinduísmo, representa energia sexual *kundalini*, fertilidade, chuva. Na alquimia é ouroboros, simboliza eternidade, vitalidade e ciclos, renovação.

A obra junguiana se aprofunda no estudo do conceito de sombra. Se por um lado Jung aponta que a sombra projetada pela mente consciente do indivíduo contém aspectos ocultos, reprimidos e desfavoráveis da sua personalidade, por outro destaca que essa sombra não se constitui apenas de atitudes destrutivas, mas detém importantes qualidades ligadas aos instintos normais e impulsos criadores. O Ego e a sombra se articulam, entretanto o ego ao en-

trar em conflito com a sombra, chega ao que Jung denominou de “batalha pela libertação”. É recorrente nos HQforismos o conflito entre luz e sombra, inclusive, o nome do fanzine *SombrYLuz* nasce desta inspiração primordial.

O livro *A Sacerdotisa* (2019) tem 52 páginas, capa colorida e miolo preto e branco, formato A4. Reúne HQforismos inéditos e/ou publicados em fanzines. A seguir, dois deles são apresentados na figura 3. O texto: “Você me achava fraca, mas sobrevivi a você”. O HQforismo (figura 2, “d”) expressa o sentimento de uma mulher que, mesmo depois de passar por muitas dificuldades e ter de lidar com pessoas que a depreciavam, conseguiu impor limites, valorizar-se, priorizar-se e desvincular-se da submissão e expectativas alheias. Fita os olhos do/a leitor/a, em uma representação de confiança e de alguém que agora encara seus dilemas.

No HQforismo (figura 3, “e”), “Não deseje para sua vida coisas que a vida te livrou”, se aproxima do aforismo atribuído ao Dalai Lama: “Às vezes, não conseguir o que você quer é uma tremenda sorte”. O HQforismo mostra uma mulher com olhos fechados em conexão com seu eu interior. Retrata a complexidade humana de desejarmos algo ardentemente, porém o fluxo da vida, o destino ou sincronicidade nos livrou daquilo, que, em essência, poderia ser um problema em nossa vida.

No contexto dos quadrinhos autobiográficos, Vilela (2016) afirma que para criar um roteiro é possível se basear em pessoas e fatos reais, porém isso não significa dizer que a obra será uma reconstituição fiel da realidade.

Ou seja, um acontecimento ou pessoa pode inspirar o argumento (e neste ser acrescido licença poética e elementos de ficção), de forma que nem sempre é possível mensurar o quanto há de “real” ou “ficção” na narrativa, e ainda assim o caráter biográfico se mantém. O autor descreve que uma prática comum entre roteiristas é criar personagens que são amálgamas de duas ou mais personalidades da vida real. Na classificação dos quadrinhos autobiográficos, há três tipos: autobiografias profissionais, confessionais e memórias de guerra (VILELA, 2016).

Figura 3

HQforismos (d) e (e) publicados no livro *A Sacerdotisa*, 2019.



Fonte: Danielle Fortuna.

Nesse sentido, é possível caracterizar esses HQforismos como confessionais e verificar nos mesmos a representação feminina de uma forma coletiva, como se essa mulher sintetizasse de forma amalgamada a realidade de mulheres negras em situação de vulnerabilidade, abuso psicológico ou físico e sua força de superação.

A personagem Sibilante a princípio surgiu com características étnicas indígenas, mas ao longo do tempo emergiram outras mulheres. Sibilante representa todas elas. Louis Allen, artista, poeta e Criador do Fanzine ESTRO, disse:

Sou poeta, intrínseca e imanente é minha ligação com o Universo, o Mistério Supremo, e sua obra fala direto com meu Eu Interior! ESTOU, nada Sou, e nesse momento estou me reconstruindo de meu eterno processo de autodestruição. mas meu foco agora é Construção. Assim é, assim será... sua obra me tocou, preencheu e atravessou de tal forma que precisaria inventar um idioma que expressasse o que sinto neste momento. Eu me refiro a Sibilante. Inclusive considero a condição de Poeta similar à das Sibilas. Brinco com meus amigos mais próximos que somos todos Portadores da Maldição da Sibila, que podemos ver e sentir coisas, mas somos isolados e apartados do restante do mundo, da sociedade, por sermos considerados loucos. eu me identifiquei imensamente com o texto da página 27. Enfim, estas são minhas impressões. Recomendarei seu trabalho! (ALLEN, 2016)

Na criação de HQforismos, costumo inserir a simbologia do círculo ou mandala, que, em sânscrito significa círculo. Em hindu, mandala é o “círculo mágico”, representando a essência obscura da psique humana (FRANZ, 1964).

Segundo Jung (2011) mandalas constituem-se o “arquétipo da totalidade”. Em sua estrutura em forma de estrela ou cruz, busca restabelecer a ordem interior, o equilíbrio e a totalidade após estados conflitivos da psique, constituindo-se uma tentativa de autocura da natureza.

Nesse sentido, ao compor os HQforismos, as mandalas e os círculos surgem, de forma subliminar, promovendo a cura das mulheres e a minha própria cura. O fanzine *Presença Focada* (2015) é um zine com 32 páginas, formato A6, impresso em preto e branco, composto de textos e HQforismos. A apresentação do zine diz:

Chego a um momento da vida em que enxergo com muita lucidez que somos seres finitos no corpo e infinitos espiritualmente. Olho nos olhos das pessoas passando na rua, cada uma em seu caminho, ou buscando um, alguns iniciando a vida, outros mais velhos. Sinto uma sensação estranha de estar focada no agora, é como se emergisse em mim um dom – de prever, intuir e sentir- mais acentuado. Sinto como se eu me observasse de longe, mesmo estando em meu corpo, e me pergunto: Onde quero chegar, com quem quero estar, o que quero fazer, como construir um legado edificante para

mim e para o mundo, agora? É uma consciência estranha e poderosa de me reconhecer e poder decidir. É um estado quase constante de PRESENÇA FOCADA (FORTUNA, 2015).

Ao mesmo tempo em que há uma sensação de presença, há o sentimento de não pertencer a este mundo, Sibilante flutua o cosmos com a presença da mandala, conforme mostrado no HQforismo “f”, figura 4.

Figura 4

HQforismo (f) publicado no fanzine *Presença Focada* (2015).
HQforismo (g) publicado no fanzine *Lua Menina*, 2016.



“Tudo em seus devidos lugares
e eu não pertencço a lugar algum”.

HQforismo IV Sacerdotisa Danielle Barros

Fonte: Danielle Fortuna.



Já o cartozine *Lua Menina*, criado em 2016, formato A5, 36 páginas, miolo impresso em preto e branco, capa feita de papelão reutilizado, pintado a mão e costurado, tem na capa um “relicário” que se abre, e dentro tem a Sibilante sob o luar. O relicário abre-fecha e pode ser “trancado” com uma fita, através de um laço. Traz HQforismos e na apresentação do zine é expressa a proposta, conforme trecho: “ (...) assumo a Lua como totem e vejo-me como totem da Lua, já que somos a mesma. Neste zine expresso algumas faces da dualidade exuberante e oculta da Menina Lua que sou”. Um zine repleto de mulheres-luas-plantas-cósmicas-xamâmicas. No HQforismo “g”, figura 3, um exemplo representativo da conexão da mulher com o cosmos-natureza-*Todo*.

A artista Denise Xavier Gonçalves (Deniyàmi) captou a proposta, e em sua análise, escreveu:

O que dizer sobre Sibilante, de sibilar, esse som estridente que incomoda e faz refletir? Faz refletir, sim, adentrar a minha essência mais profunda: eu! Incomoda, sim, porque me faz sair da minha “zona de conforto” e olhar de frente para eu mesma, sem máscaras...Sibilante, uma viajante cósmica e solitária, como somos cada um de nós... Sibilante não pertence a lugar algum. O seu único compromisso é consigo mesma, com a sua *ESSÊNCIA*. Viajar entre mundos, realidades. *MORRER* e *REVIVER* é o seu objetivo. Passar por todas as estações... pelas fases da lua. Identificar-se com a

LUA e contemplar o brilho e a poesia das ESTRELAS, suas irmãs de jornada! Sentir o calor e a luz radiante do SOL. A força, hora serena, hora revolta, das ÁGUAS. O FOGO, o AR e a TERRA. Tudo faz parte da grande teia, e Sibilante sente-se completamente integrada ao COSMOS! Sibilante é pura, despojada das vestes da hipocrisia. Espírito livre! Descobrimo a beleza de ser sozinha... Sabendo-se parte do TODO! Renascendo sempre, depois das noites escuras e tenebrosas da nossa existência, no útero da GRANDE MÃE! Sabendo que a maior batalha é travada no nosso interior... Sibilante é LIVRE para viver a sua loucura. Livre das amarras dos sensatos. É lúcida na sua LOUCURA! É grandiosa na sua LIBERTAÇÃO! (GONÇALVES, 2016, p.12)

Criar cura tem 8 páginas em preto e branco, formato A5. Foi um zine inteiramente criado no dia 31 de agosto de 2016 como um ato mágico criativo para vivenciar a passagem de mais um ciclo de aniversário. Nesta data, acordei cedo e aproveitei o dia inteiro fazendo coisas que gosto: desenhando, lendo, estudando, em contato com a natureza, família e pessoas especiais. O artista Edgar Franco me propôs elaborar um zine no espaço do dia 31. Coloquei o nome do zine de *Criar Cura*, pois me lembrei de uma conversa em que eu explicava a alguém que o ato de criar fazia com que eu amasse

minhas criações incondicionalmente e isso era uma forma de amar a mim mesma. Cada criação, mesmo com todas as limitações, é como filha lançada ao mundo, e pouco importa se ela é “perfeita” ou não aos olhos dos outros, é para mim pura perfeição, pois mais importante do que a arte finalizada em si é o ato criativo. O zine mostra o caminho que tenho seguido para o autocohecimento e o amor próprio através do caminho da criação.

Sobre *Criar Cura*, o artista Mozart Couto (2016) escreveu: “Muito bonito o texto da última página [do fanzine *Criar Cura*] (...) Pra mim, você teve uma luz quando o fez. Ficou muito bom mesmo! Que venham outros!” (HQforismo “h”, figura 5).

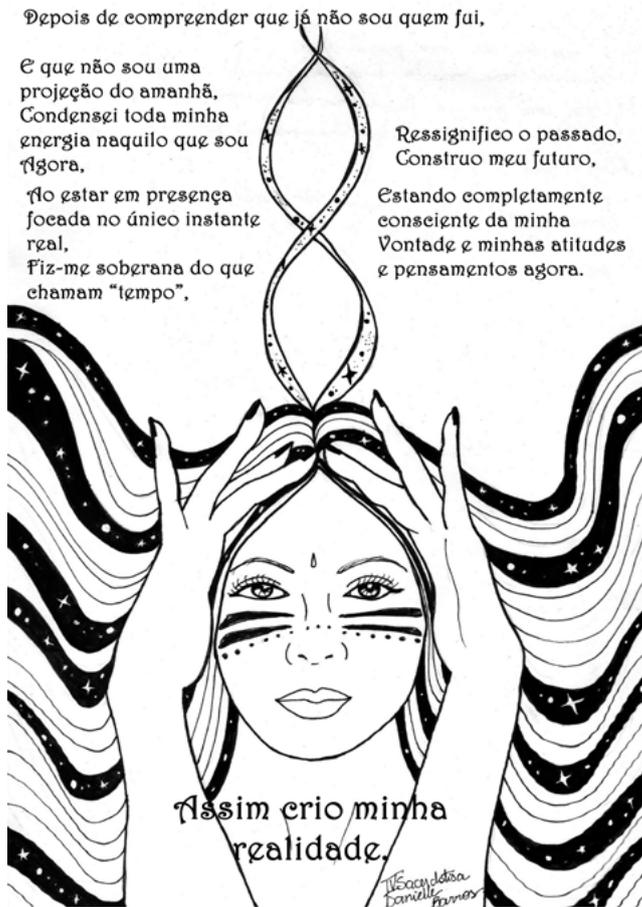
O artista e pesquisador Henrique Magalhães (2016) escreveu uma resenha sobre o fanzine *Criar Cura*, e destacou o mesmo HQforismo (“h”) citado por Mozart Couto, usando-o como ilustração na publicação da resenha, no site Marca de Fantasia. Destaca-se o trecho:

A sensibilidade criativa de Danielle está toda expressa em sua magnífica arte gráfica, poemas e aforismos. (...) Este princípio lançado por Danielle é realmente a essência da arte, que evidentemente é um ato catártico ao mesmo tempo apaziguador e motivador, que se dissemina em todos os que têm de algum modo relação com ele e estão dispostos a se deixar enlevar em sua energia vivificadora. A poesia ima-

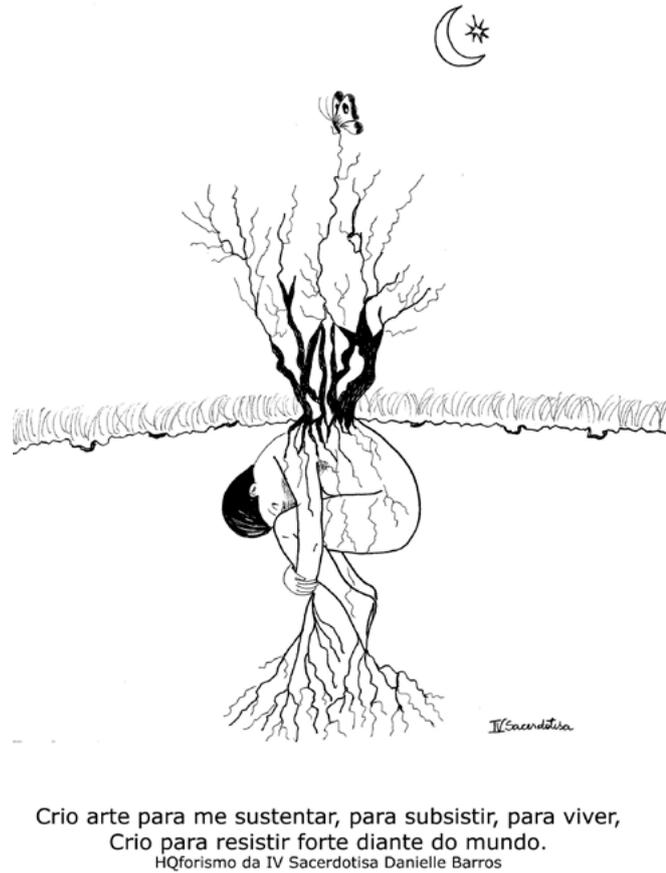
gética de Danielle, que se oferece generosamente na edição de seus fanzines, tem esse elemento inventivo e esse sentido de comunhão (MAGALHÃES, 2016).

Figura 5

HQforismo (h) publicado no fanzine *Criar Cura* (2016).
HQforismo (i) publicado na revista *Sibilante* (2016).



Fonte: Danielle Fortuna.



No prefácio do livro *A Sacerdotisa* (2019), a pesquisadora Sonia M. Bibe Luyten escreveu:

O conjunto da obra de Danielle Barros é, acima de tudo, profundamente espiritual. Em tudo que faz procura transmitir uma intensa percepção da emoção humana através de uma linguagem visual e universal de formas que transcendem as fronteiras culturais e físicas. O ponto de partida é seu próprio corpo. Ele emerge naturalmente nos desenhos, imersos ora na flora e ora na fauna, enquanto as narrativas pessoais se misturam para estabelecer novas relações entre a forma e o significado. Ela diz “O maior abismo que uma pessoa pode enfrentar é a busca de ser ela mesma”. Sua busca na Arte é um modo de expressar a sua necessidade interior como artista e também para transmitir ideias e emoções humanas. Ela se coloca como uma vidente cuja missão é compartilhar este ideal com seus leitores. Seus desenhos não são simplesmente uma coleção de traços em um papel na forma de quadrinhos, mas uma expressão do seu estado de espírito que, sem dúvida, afeta o espectador. As mulheres desnudas de Danielle são acompanhadas da presença sensual e intensa de sua alma. Em cada composição, faz a exploração desta zona fantástica de transição do metafórico. O feminino de Danielle não é prosaico. É honesto, genuíno e leva outras

mulheres a se conectarem com ela. Tem uma mescla de Emily Dickinson com os aromas e cores da Bahia. (...) Em tudo aquilo que produz: fanzines, poesias, quadrinhos, artefatos com elementos da natureza; o bem e o mal estão presentes e em conflito. E é nesta batalha interior que o bem procura proteger o transcendente, e o mal, atacá-lo. Danielle mostra, contudo, que somente o bem não move nada para frente. É necessário o caos, um trampolim para quem quer atingir o bem. “Eu sou minha única inimiga. Eu sou minha principal aliada”. A metáfora visual do sorriso de Danielle, impresso nas palavras e sketches, nos faz mergulhar em sua alma. Um banho de luz e energia para não criar limites em nossas vidas, mas abrir espaços e manter nossa chama acesa (LUYTEN, 2019).

O fanzine *Sibilante*, bem como outros fanzines mencionados neste artigo, obtiveram resenhas; algumas foram compiladas e publicadas em forma de fanzine intitulado *Coletânea de resenhas sobre Sibilante*, outros foram publicados de forma avulsa no *blog* da autora, em *blogs* ou *sites* especializados (Minas Nerds, Impulso HQ, Canal Zine Brasil, Site da Editora Atomic, *site* da Marca de Fantasia). Por limitações de espaço, compartilho alguns trechos da resenha de Dennis Rodrigo (2014) do site ImpulsoHQ:

Pergunte a um jogador de RPG o que é um *grimoire* (pronuncia-se “grimoar”) e ele poderá resumir a resposta em: “é o livro no qual um mago escreve suas magias”. SIBILANTE – Grimoirezine Poético-Filosófico, é um receptáculo da magia e criatividade (...) E tal como um *grimoire*, o fanzine traz complexas instruções para a formulação de feitiços, escritas que falam da celebração da paz interior, da relação com a natureza e com o corpo sob a forma de poesia e aforismos. Ao longo das páginas (...) misturam-se poesia e desenho, sem redundância ou compromisso. O Traço da autora é limpo e revela o entendimento da forma, principalmente feminina – algo extremamente apropriado, pois Sibilante é também o nome da personagem que protagoniza beleza e mistério em 99% das páginas com ilustrações que agradam os olhos e textos que fazem bem à alma. Curioso e estimulante é o fato de que Danielle Barros, uma verdadeira sacerdotisa moderna, ainda pode ser considerada uma estreante nos quadrinhos quando seu trabalho demonstra maturidade e certeza, mas, como está no próprio fanzine “quem vislumbra a eternidade da alma, sabe que nunca é tarde para começar uma nova vida”. Há em Sibilante tanto esmero, magia e talento que, ao concluir a leitura, não se pode querer menos do que mais (RODRIGO, 2014).

Algumas considerações para finalizar

O artista chileno Alejandro Jodorowsky (2009) diz que, para ele, a arte que não serve um propósito de cura não é arte. Na mesma perspectiva, o ato criativo conectado à espiritualidade emerge como meio para resistir no mundo (HQforismo “i”, figura 5). Ao analisar o papel das mulheres nos assuntos das religiosidades e os quadrinhos como resistência, Nogueira (2015) pontua:

Na geografia das religiões, o território feminino está sendo cada vez mais colonizado pelo moralismo masculino. Mas, onde impera a repressão, floresce a resistência. E essa resistência se manifesta de diversas formas e nos mais variados espaços. Um desses espaços é o das histórias em quadrinhos (NOGUEIRA, 2015, p. 17-18).

Assim como os fanzines e os quadrinhos autorais têm a essência subversiva, são contra hegemônicos, autorais, é importante evocarmos e propormos outras epistemologias, que não apenas aquelas “dominantes”. As epistemologias do sul e decoloniais consideram outras vozes. Santos e Menezes (2009, p.9) afirmam que “toda experiência social produz e reproduz conhecimento e, ao fazê-lo, pressupõe uma ou várias epistemologias”. A ideia da Epistemologia do Sul traz em si a diversidade epistemológica do mundo. O Sul sendo concebido de forma metafórica, como uma forma de reparar im-

pactos históricos causados pelo capitalismo e a condição de subalteridade imposta pelo colonialismo europeu aos países e povos do sul geográfico do mundo (FORTUNA et al, 2021).

Considerando que o colonialismo atua, para além dos âmbitos já conhecidos, em uma dominação epistemológica, ou seja, a partir de uma relação desigual de saber-poder que conduziu a supressão das múltiplas formas de saber próprias das nações e povos colonizados, as Epistemologias do Sul por sua vez, valorizam os saberes e distintas formas de conhecimentos. Fanzines e criações autorais são também epistemologias do sul. Assim como as vozes e expressões das mulheres negras, indígenas e periféricas também são. Como dito na epígrafe do artigo “quando uma pessoa vive de verdade, todos os outros também vivem”, a arte é um caminho para a cura e para a “viver de verdade”.

Os HQforismos constituem-se prática discursiva e imagética, lugar de liberdade, laboratório de experimentação de diferentes linguagens e da criatividade. Ao mesmo tempo que “rompe” com o formato tradicional dos quadrinhos, também dialoga, uma vez que está vinculado à linguagem quadrinística através de seus elementos constitutivos. São, portanto, espaço importante de autoexpressão, legitimação de visões de mundo que circulam fora do *status quo*, e, sobretudo, um meio para pensar sobre si mesmo e sobre a vida. Dessa forma, os quadrinhos autorais e os fanzines tornam-se espaços privilegiados para criar e fazer emergir vozes e sentimentos em forma de arte, que antes permaneciam apenas no universo interior.

Agradecimentos

A todas as pessoas que me apoiaram, que mergulharam em minhas artes e escreveram sobre elas, me incentivando a criar mais. A espiritualidade, que sempre esteve comigo. A mim, por nunca desistir. A minha família, pelo amor incondicional. A todas as mulheres inspiradoras. A grande Mãe, Gaia.

Referências

ALLEN, L. A arte da Sacerdotisa: Comentários de Louis Allen sobre os zines Sibilante e Equilíbrio Dinâmico. 2016. Disponível em: bit.ly/3qKj7jZ Acesso em 03/01/2022.

ANDRAUS, G. *Minhas experiências no ensino com os criativos fanzines de histórias em quadrinhos* (e outros temas). SANTOS NETO; E. SILVA, M. R. P. (orgs). *Histórias em quadrinhos e Práticas Educativas*. São Paulo: Criativo, 2013.

BARROS, D; FRANCO, E. *Aforismos & Histórias em quadrinhos: HQforismos do Ciberpajé*. Revista Conhecimento Prático Literatura. N51, Edição Especial Arte-Educação HQs, Editora Escala, p. 18-23, 2013.

BOFF, E.O; VERGUEIRO, W. C. S. *Histórias em Quadrinhos como Espaço Privilegiado para Afirmação de Gênero: Chiquinha e o Riso do Feminino*. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHINEN, N (Org.). *Enquadrando o Real: ensaios sobre quadrinhos (auto) biográficos, históricos e jornalísticos*. 1ed. São Paulo: Criativo, 2016.

BUSANELLO, W.L. *Fanzine como obra de arte: da subversão ao caos*. Série Quiosque, 40. Paraíba: Marca de Fantasia, 60p. 2015.

CHINEN, N. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011.

COUTO, M. Fanzine [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danbiologa@gmail.com> em 23/12/2016.

FORTUNA, D.B. *IRMÃS DE JORNADA: SIBILANTE E A BUSCA AO SAGRADO FEMININO*. In: DE JESUS, S. (Org). Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015. Disponível em: bit.ly/2TCZTAn. Acesso em 08/06/2021.

FORTUNA, D.B.S. *A Sacerdotisa*. Editora Criativo: São Paulo, 2019.

FORTUNA, D.B.S. *Criar Cura*. Fanzine. Teixeira de Freitas: Publicação independente, 2014.

FORTUNA, D.B.S. *Lua Menina*. Cartozine. Teixeira de Freitas: Publicação independente, 2016.

FORTUNA, D.B.S. *Presença Focada*. Fanzine. Teixeira de Freitas: Publicação independente, 2015.

FORTUNA, D.B.S. *Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico*. Fanzine. Teixeira de Freitas: Publicação independente, 2014.

FORTUNA, D.B.S. FRANCO, E.S. *Criação de HQforismos no contexto da educação: Arte e Ciência na reflexão sobre si e a vida*. In: Quadrinhos e Educação - Volume 4. Orgs Thiago Modenesi e Amaro X. Braga Jr. Jabotão dos Guararapes: SOCEC, 2018, p.47-64.

FORTUNA, D.B.S, RODRIGUES, T.J, SANTOS, Z.B. *Ciência, arte e transcendência: fanzines cartoneros e reflexões sobre meio ambiente, saúde e vida (Projeto CartoZine)*. 284-340 p. In: Dossiê FANZINES, ARTEZINES E BIO-

GRAFZINES publicações mutantes. Gazy Andraus e Henrique Magalhães (organizadores). Goiânia: CEFRAF UFG, 2021. Disponível em: bit.ly/3sYd-d1p. Acesso em 03/01/2022.

FRANCO, E. S. *Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil*. In: Flávio Calazans. (Org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. 1ed. São Paulo: Intercom & Unesp Proex, 1997, v. 7, p. 51-65.

GUIMARÃES, E. *Integração texto/imagem na história em quadrinhos*. Intercom XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG. Trabalho apresentado no Núcleo de História em Quadrinhos, setembro de 2003.

GONÇALVES, D.X. Sem título. In: Coletânea de textos e resenhas sobre Sibilante. Teixeira de Freitas: Publicação independente, 2016. Disponível em: bit.ly/3FR0otv. Acesso em 03/01/2022.

JODOROWSKY, A. *A Dança da Realidade*. São Paulo: Devir, 2009.

JUNG, C. G. *Os Arquétipos e o Inconsciente coletivo*. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

JUNG, C. G.; FRANZ, J.L.; HENDERSON, J.J.; JAFFÉ, A. *O Homem e seus Símbolos*. Concepção e organização de Carl C. Jung. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 19ª impressão, 1964.

LUYTEN, S.B. Prefácio. In: *A Sacerdotisa*. Editora Criativo: São Paulo, 2019.

MAGALHÃES, H. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

MAGALHÃES, H. *Seção Relicário. Criar cura*. 2016. Disponível em: bit.ly/3he-OBnt. Acesso em 02/07/2021.

NOGUEIRA, Natania A. Silva. *Mulheres, política, religião e bande dessinée*. In: BRAGA, A. (Org.); REBLIN, Iuri Andréas (Org.). *Religiosidades nas histórias em quadrinhos*. 1. ed. Leopoldina/MG: ASPAS, 2015, pp. 17-35

NOLASCO, R. *Delirium Nerd*. *Quadrinhos*. *A Legião de Mulheres nos Quadrinhos no Brasil*. Disponível em: bit.ly/3zpzSF1. Acesso em 03/01/2022.

RAMOS, P. *História em quadrinhos: gênero ou hipergênero?* ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, São Paulo, 38 (3): 355-367, set.-dez. 2009. Disponível em: bit.ly/3qJZ3hg. Acesso em 20/05/2021.

RODRIGO, D. *SIBILANTE - Grimoirezine Poético-Filosófico*. *Quadrinhos*. *ImpulsoHQ*, 2014. Disponível em: bit.ly/3yoU3RW. Acesso em 04/07/2021.

SANTOS, B.S; MENESES, M.P. (Orgs.) *Epistemologias do Sul*. São. Paulo; Editora Cortez. 2009.

VILELA, T. *Aspectos (auto) biográficos nas Histórias em Quadrinhos*. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHINEN, N (Org.). *Enquadrando o Real: ensaios sobre quadrinhos (auto) biográficos, históricos e jornalísticos*. 1ed. São Paulo: Criativo, 2016.

Danielle Barros Silva Fortuna é Professora Adjunta da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB). Doutora em Ciências na área de Ensino de Biociências e Saúde (IOC-Fiocruz). Faz fanzine, artesanato, escreve poemas, desenha e pinta telas. Tem experiência na área de ciência e arte na educação científica, pes-

quisa de perfis epidemiológicos, atuando principalmente: utilização jogos, quadrinhos, cartozines e fanzines como estratégia didática para o ensino de ciências e saúde, materiais educativos, educação em saúde, práticas pedagógicas, estratégias lúdicas no ensino. Artcientista, membra fundadora da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), criadora da Associação Nacional de Pesquisa e Criação de Fanzines (ANZINE). Coordenadora dos projetos: CiArtE (Ciência, Arte e Ensino), Cartozine, Epicovitx, Divulcovid, JOGOTECA UFSB, e outros, vinculados ao Instituto de Humanidades, Artes e Ciências (IHAC) do Campus Paulo Freire (CPF/UFSB).

E-mail: danielle.fortuna@ufsb.edu.br

Links: linktr.ee/danyotima

Etta Candy contra o amargor da sociedade machista, segregacionista e gordofóbica

Valéria Aparecida Bari

Introdução

“A personagem Mulher-Maravilha foi criada em 1941, por William Moulton Marston.” Essa frase simples possui, na verdade, diversas camadas de significado, principalmente no que concerne aos direitos e à dignidade feminina na civilização ocidental, cuja reflexão filosófica leva a criação do universo da Mulher-Maravilha, no qual desponta o protagonismo feminino também de suas coadjuvantes, como no caso analisado de Etta Candy.

Começando pelo essencial, sendo a criação artística um reflexo do imaginário idealizado de seus criadores, trata-se de uma criação coletiva à moda dos quadrinhos *mainstream* da Era de Ouro. Sua primeira aventura foi na revista *All Star Comics*, volume 8, de dezembro de 1941, nos Estados Unidos, escrita pelo psicólogo e pesquisador científico William Moulton Marston,

com pseudônimo Charles Moulton, co-criada por sua esposa, a advogada Elizabeth Holloway Marston e suas outras parceiras de vida poligâmica, a médica Olive Byrne e a bibliotecária e documentalista Marjorie Wilkies Huntley, com arte do jornalista e chargista Harry G. Peter.

Marston foi um intelectual de magnitude, surpreendente pela sensibilidade à humanidade. Inclusive, como poucos, dedicou-se à busca pela verdade. Buscou suas marcas e evidências na expressão humana, sobretudo na narrativa e na fala, por um viés psicológico e fisiológico. Descobriu que traços da mentira se escondiam no pulsar do coração, alterando fisiologicamente a pressão sanguínea, trazendo contrações à íris, modificando a respiração, cuja alteração poderia ser captada por sensores aplicados ao corpo. Sendo assim, em acúmulo à paradigmática criação da primeira super-heroína dos quadrinhos, Marston é um dos criadores do Detector de Mentiras, ou Polígrafo, que modificou radicalmente os interrogatórios e reduziu a violência contra as pessoas acusadas de crimes, transgressões, aprisionadas, em diversas situações de subjugo.

Porém, Marston se preocupava com a preservação da natureza humana, ampliando suas conjecturas para além da pesquisa científica e atividade docente que desenvolveu ao longo da vida. Também via, na segregação social das mulheres, um comprometimento significativo no arcabouço do conhecimento, assim como na afetividade, tão necessária à felicidade e à dignidade. Sendo assim, sua vida foi pautada por parcerias intelectuais e laborais com mulheres.

Em seu foro íntimo, seguiu a mesma lógica, vivendo um relacionamento aberto no qual três parceiras se estabeleceram de modo fixo. Sadie Elizabeth Holloway, uma acadêmica com grande proeminência nos campos da Psicologia, Direito e Comunicação, que foi a companheira a se casar oficialmente com Marston, é considerada a co-autora da Mulher-Maravilha. No entanto, Olive Byrne, a médica, e Marjorie Wilkes Huntley, a Bibliotecária e Documentarista, também foram grandes contribuidoras e roteiristas de muitas das histórias produzidas, no período de sete anos de edição da Mulher Maravilha original. Em 2 de maio de 1947, após uma série de derrames cerebrais, Marston morre prematuramente, aos 53 anos. Os filhos gerados por esse relacionamento poligâmico foram criados pelas três mulheres, mas registrados ou adotados pelo casal oficial Marston, para evitar problemas sociais e civis às crianças, que souberam a natureza libertária de sua geração em tempo adequado e tornaram-se grandes intelectuais na vida adulta.

Após esse passamento, Elizabeth Holloway passou a lutar na justiça pela preservação das ideias iniciais a respeito da Mulher-Maravilha, que passa a ser cruelmente descaracterizada pelos roteiristas estipulados pela Editora Detective Comics na sucessão de Molton Marston. Sem o poderio legal da Editora DC, Elizabeth Holloway jamais recuperou o controle da Mulher-Maravilha. Pior destino tiveram várias das personagens coadjuvantes, cuja memória se perdeu no passado. Porém, a Arte é uma manifestação humana

com grande capacidade cumulativa e preservadora de conhecimento, e uma coadjuvante flutuou entre a oralidade da Cultura Pop e *Fanfics*¹, sobrevivendo à aniquilação: Etta Candy.

Criada como a representação das universitárias dos anos 1940, Etta Candy é uma jovem extremamente inteligente, que chega a ser laureada com o “Grande Prêmio Internacional, pela descoberta da Vitamina L-3” (LE-PORE, 2017, p. 36) na obra ficcional original de quadrinhos da década de 1940. Não possui os atributos de força física da Mulher-Maravilha, mas a sua inteligência e perspicácia a fazem descobrir tramas e vencer perigosos opositores. Apareceu, pela primeira vez, na história em quadrinhos “A ameaça do Dr. Veneno”², publicada na revista *Sensation Comics* em fevereiro de 1942. Seu apetite e, provavelmente, as longas horas de atividades de estudo, a fazem uma jovem robusta, com grande predileção por chocolate. Seu sucesso pessoal, profissional e amoroso estabelece uma polissemia incômoda, muito mais abrangente que a própria questão dos “direitos das mulheres”, pois atinge em cheio a definição de “como deve ser uma mulher”, segundo a cultura e filosofia hegemônica ocidental do séc. XX.

1. *Fanfics* é uma contratura do termo em inglês *Fan-Fiction*. Se refere às produções autorais alternativas, feitas por fãs, criando enredos para seus personagens e universos literários de predileção leitora. Algumas dessas publicações são feitas sem autorização dos detentores dos direitos autorais. Mas, normalmente, são toleradas, por visar disseminação cultural, sem finalidade lucrativa.

2. Do título original “*The Menace of Doctor Poison*”.

Alcançam-nos, na eminência de ingressar na segunda década do séc. XX, as lutas femininas sobre as questões familiares, científicas, sociais, políticas e de gênero. Porém, em profundidade, existe a cruel e fóbica discussão que revela os detalhes sórdidos do culto ao corpo, sob o aspecto da gordofobia e o terrível machismo, ambos organizando o discurso misógino como eixos de diversificação nas relações sociais e qualidade de vida.

As relações sociais reservam para a mulher estudiosa e cientista três caminhos presumíveis: o apoio ao parceiro do sexo masculino em sua carreira científica; o abandono da carreira para a criação de filhos; ou, pior, a sequência da carreira científica, política ou social, sob o sacrifício da vida privada e sexual, com todo o amargor que isso pode resultar, refletido em mau humor e condutas antissociais e doentias.

Se, para os membros do sexo masculino, a obesidade imposta ao sexo oposto é um fator de saúde e estética, se estabelece como verdadeiro martírio que vai na contramão das necessidades biológicas das mulheres. O referencial corporal feminino tem sido, para a civilização ocidental, tão mutilador para as mulheres quanto os elementos identitários presentes em culturas antigas ou autóctones.

Sendo assim, esse artigo se estabelece como uma pesquisa qualitativa, cujo objeto em destaque é a personagem Etta Candy e sua trajetória de sobrevivência, de natureza básica, de objetivos descritivo e explicativo,

com procedimentos de recensão bibliográfica e documental e uso de marcadores etnográficos³.

A Construção da Personagem Etta Candy e suas Representações

Na Era de Platina dos Quadrinhos, que durou de 1897 até 1937, o protagonismo feminino ficou muito aquém dos desejos, necessidades, vontades e representações do feminino. Enquanto o mundo ingressava no séc. XX, com o clamor social por questões como o sufrágio universal, as questões étnicas, o fim do colonialismo europeu, as mulheres seguiram sendo meras coadjuvantes, cuja representação correspondia ao confinamento doméstico e fragilidade exigidas pelo modelo hegemônico da cultura ocidental.

Porém, a Era de Ouro dos Quadrinhos traria para o universo leitor uma grata surpresa. Em 1941, a primeira história em quadrinhos da Mulher-Maravilha, viria como um presente de Natal, para contribuir com as representações culturais do feminino.

Na sua apresentação, a Mulher-Maravilha é descrita por alguns atributos que a classificam como um ser humano esteticamente alinhado com o padrão de beleza praticado nos Estados Unidos da América dos anos 1940. Como sendo de origem grega, caucasiana, é uma mulher branca, alta, esguia,

3. Pesquisa previamente apresentada em comunicação oral no V Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS), ocorrido em Santos/SP, no período de 12 e 13 de novembro de 2020, por meio de recursos remotos.

com pele clara e cabelos castanho-escuros longos e cacheados. Possui, na descrição “a beleza de Afrodite”, a própria deusa da beleza do panteão grego. Mas, a divergência começa a partir daí, expandindo para outros membros do panteão, pois igualmente possui “a sabedoria de Atena”, deusa da sabedoria, “a força de Hércules”, semideus aventureiro, “e a velocidade de Mercúrio”, deus da comunicação (LEPORE, 2017, p. 133). Então, a mulher aqui representada assumia a liderança e o protagonismo da ação, em conteúdo completamente inédito em relação aos seus pares do sexo masculino, com universo imaginário próprio.

Porém, Marston e suas três musas inspiradoras, apesar de aceitarem as condições para a criação da primeira super-heroína dos quadrinhos, ainda se encontravam insatisfeitos em relação à representação feminina, no que veio posteriormente a caracterizar-se como a produção de quadrinhos da Era de Ouro. Sobretudo, quando se tratava das universitárias, docentes, pesquisadoras. A educação superior segregada a que foram sujeitas Byrne, Holloway e Hunter, assim como todas as mulheres estadunidenses da época, fazia com que as intelectuais frequentassem e se diplomassem por institutos externos às universidades, com todas as restrições a se empregarem em funções especializadas ou se tornarem docentes em nível superior. Mulheres só conseguiam publicações científicas em parceria com pesquisadores homens, ao mesmo tempo que as publicações correntes eram feitas mediante pseudônimos masculinos.

Além disso, embora os espartilhos tivessem praticamente desaparecido durante a Primeira Guerra Mundial, ainda era imposta a mulher uma magreza extrema, estabelecendo como ponto focal dos figurinos à cintura. A massificação da produção de roupas veio somente a contribuir com essa questão, ao não disponibilizar moldes (ou, como preferir, numerações) voltadas para mulheres robustas, ou de estaturas não padronizáveis. Outros elementos considerados padrões de estética feminina, como os penteados, os calçados e a *toilette*, eram impraticáveis para as que desejassem se dedicar ao mundo da ciência e trabalho.

Para representar essa mulher que já existia na sociedade, desde os tempos de Hipátia de Alexandria⁴, foi concebida Etta Candy. A aparição de Candy se dá no ambiente da *Holliday College*, que se apresenta como um dos típicos espaços de ensino superior segregado para as mulheres estadunidenses. Ela é uma jovem de baixa estatura, robusta, com cabelos louro-avermelhados muito cacheados que usa com naturalidade. Em 1944, Willian Moulton Marston inicia a publicação de sua criação, contando com a inspiração e o apoio na elaboração de roteiros de sua esposa oficial, Elizabeth Holloway Marston, além de sua segunda mulher, Olive Byrne e a terceira presença feminina em seu círculo familiar, a bibliotecária Marjorie Wilkies Huntley.

4. Hipátia de Alexandria ou Hipátia de Nicea, nasceu em Alexandria no ano de 355 d.C. Foi diretora da Academia de Alexandria e foi professora dos maiores matemáticos de sua época, tendo inventado as versões portáteis do Astrolábio, o higrômetro e o higroscópio. Publicou, com a co-autoria de seu pai Theon, uma obra sobre matemática com 35 volumes. Morreu em 415 d. C., assassinada por desafetos que não aceitavam sua liderança feminina (FABRO, 2019).

Figura 1

Mary Sears (de gravata) e Olive Byrne na Tufts University



Fonte: (LEPORE, 2017, p. 137).

Segundo narrativas autobiográficas de Olive Byrne (LEPORE, 2017, p. 137), Etta Candy teve sua construção de personagem baseada em Mary Sears (figura 1), sua colega da graduação universitária de Medicina na “faculdade feminina” da *Tufts University*. Por meio do seu temperamento diferenciado, seu físico robusto e sua preferência por doces, Etta Candy apresenta a possibilidade do protagonismo e liderança de uma mulher diversa aos padrões de aparência, conduta e vocações nos anos 1940.

Etta Candy desponta como grande liderança, seja nas atividades acadêmicas, seja nas atividades sociais, seja nas aventuras onde frequentemente salva a Mulher-Maravilha (figura 2). Para isso, não dispõe da imortalidade e força, nem ao menos de atributos de erotismo que possa lançar mão, mas possui inteligência, brilhantismo, coragem e autoconfiança. Embora pratique algumas brincadeiras cruéis com as colegas de universidade e fraternidade, sempre se preocupa com sua felicidade e segurança, representando igualmente um “porto seguro” para as questões e interesses femininos da comunidade acadêmica.

Como aluna extremamente interessada, frequentemente é representada estudando, assim como muitas vezes renuncia à momentos de diversão que poderia viver ao invés disso (figura 3). Até os dias atuais, frequentemente vemos os personagens de quadrinhos identificados com a faixa etária e as atividades estudantis com representação muito diversa: apenas vistos chegando ou partindo do ambiente escolar, ou nos momentos de intervalo. Também, nesse sentido, existe o imaginário coletivo que trata como sinônimas a frequência às aulas e os estudos propriamente ditos... Um erro que compromete a formação científica e acadêmica.

As posteriores citações e “visitas” à Etta Candy não se referiram, em momento algum, a sua vida acadêmica extremamente bem-sucedida, assim como seus aspectos de liderança de grupo, como demonstrado frequentemente nas publicações dos anos 1940. Compreendemos, que o público fe-

minino, cuja pressão ao longo das décadas de 1960 e 1970 fez com que fosse revertida a descaracterização completa da Mulher-Maravilha, também igualmente solicitasse e ansiasse o retorno de Etta Candy. Parece, contudo, que os roteiristas da atualidade tiveram suas razões mercadológicas para se acovardar e apequenar o protagonismo dessa personagem.

Pesquisas elaboradas pelo editor Willian Gaines em 1942, verificaram que a personagem preferida pelos leitores para ingressar na Sociedade da Justiça era a Mulher-Maravilha. Segundo Lepore, o roteirista Gardner Fox aceitou incluir a Mulher-Maravilha na Sociedade da Justiça, que seria o primeiro dos supertimes de heróis da Era de Ouro dos quadrinhos, a partir de 1943.

Figura 2

Etta Candy apoiando a Mulher-Maravilha em ação



Fonte: (BRICKEN; WHITBROOK, 2016, s/p).

Figura 3

Etta Candy estudando no final do semestre



Fonte: (BRICKEN; WHITBROOK, 2016, s/p).

Contudo, o roteirista lhe deu a função de secretária da referida sociedade. Fox apenas escarneceu da personagem, que ficava organizando as atas de reunião do grupo, enquanto as aventuras se desenrolavam com os protagonistas masculinos (LEPORE, 2017, P. 259-261). Etta Candy e outras coadjuvantes da Mulher-Maravilha não tinham nem essa oportunidade. Por ocasião da morte de Marston e perda do controle da Mulher-Maravilha por Holloway, nos anos 1950 a criação dos quadrinhos passa para o quadrinhista Robert (Bob) Kanigher.

Apesar de ser editor de personagens femininas coadjuvantes de destaque, como Arlequina, Zatana Zatara, Canário Negro e Hera Venenosa, não conseguiu se adaptar ao cenário das mulheres universitárias previamente criado para esse título. Preferiu situar a Mulher-Maravilha em aventuras próprias, vivendo um romance com Stevie Trevor e combatendo o crime, assim como na

manutenção do *alter ego* Diana Prince, que mostrava um lado excessivamente manso e cordial da personagem. Assim, a Mulher-Maravilha passa a ser uma história romântica e casamenteira na Era de Prata. Porém, o pior estava por vir.

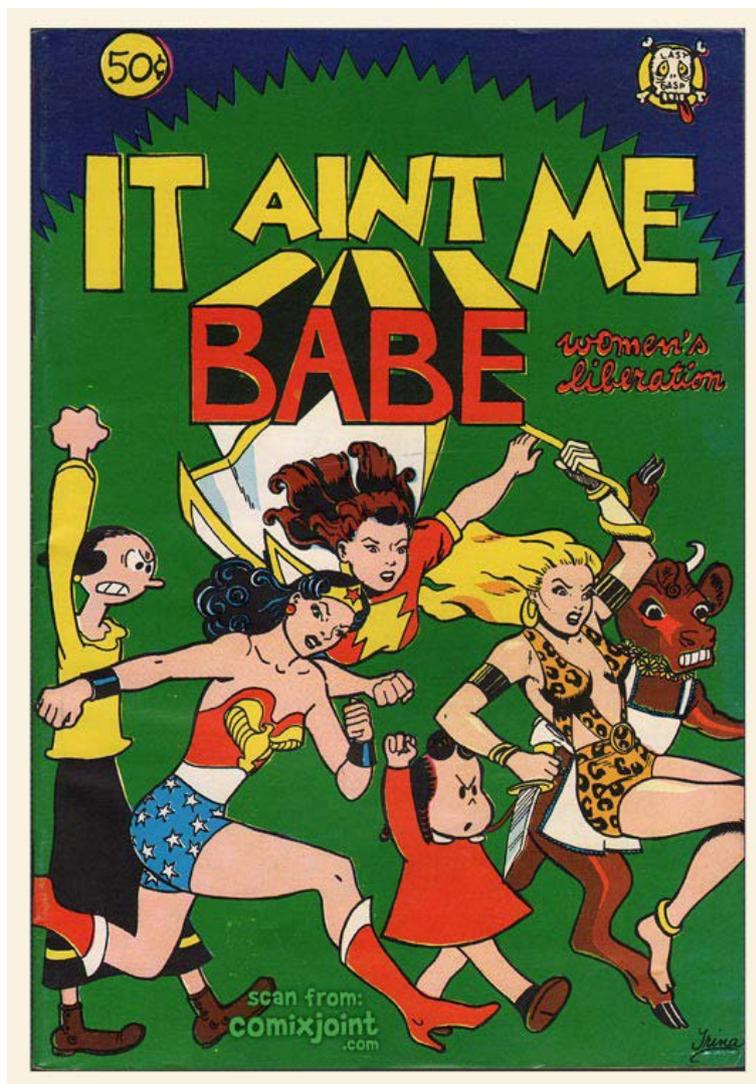
Em setembro de 1968, sob a responsabilidade de Dennis O’Neil, uma edição da Mulher-Maravilha propôs a recriação da personagem, sem poderes nem origem, como balconista de boutique e judoka, sob o comando do artista marcial I Ching. As Amazonas foram expulsas para outra dimensão, os coadjuvantes de Diana Prince morreram e ela se tornou uma mulher comum. Essa editoração execrável foi rejeitada pelo público feminino, dentro e fora dos Estados Unidos da América, gerando produções *underground*, autorais e de Fanfic. Lepore exemplifica com a Revista *It Aint Me Babe: Women’s Liberation* (figura 4), pela Editora Subterrânea de Liberação Feminina, a Mulher-Maravilha participa com outras importantes personagens femininas de uma manifestação contra as tramas clichê na capa, e o que vai por dentro não tem absolutamente nada de “manso”. Parece que, enfim, as Amazonas estavam voltando para a Terra.

Na Era de Bronze, a Editora DC esboça uma reação à produção alternativa da Mulher-Maravilha, que floresce no mundo ocidental. Em 1972, apaziguando a apropriação *underground* inevitável, a DC Comics publicou a “Edição Especial! Libertação Feminina”, com roteiro especial de Samuel Delany. Porém, o projeto para uma *Graphic Novel* de seis edições foi abortado pela DC, ficando somente essa publicação-piloto. Delany conserva o uniforme

branco e as características de artista marcial da Mulher-Maravilha reformulada, mas a trama adquire um protagonismo feminino singular. Porém, personagens fora do padrão, como Etta Candy, novamente foram esquecidos.

Figura 4

Capa da Revista *It aint me Babe: Women's Liberation*



Fonte: (LEPORE, 2017, caderno central de ilustrações, s/p)

Ainda na Era de Bronze, no início dos anos 1980, foram “revividos” alguns dos personagens da Mulher-Maravilha Clássica na DC, dentre os quais estava Etta Candy. Contudo, sua nova concepção guardava pouco mais que o nome e a robustez. Como Diana Prince, foi “amansada” e recolocada como secretária. Por conseguinte, Prince passou a ser secretária de Stevie Trevor e Candy secretária do General Phillip Darnell (figura 5). Candy se tornou amiga de Prince, o *alter ego* da Mulher-Maravilha, naqueles moldes de apassivamento já descritos. Essa volta de Candy a fez insegura, compulsiva, bulímica, reprimindo os sentimentos por um interesse amoroso igualmente problemático, Howard Huckaby.

Figura 5

Etta Candy como secretária de Darnell



Fonte: (BRIAN, 2016, s/p).

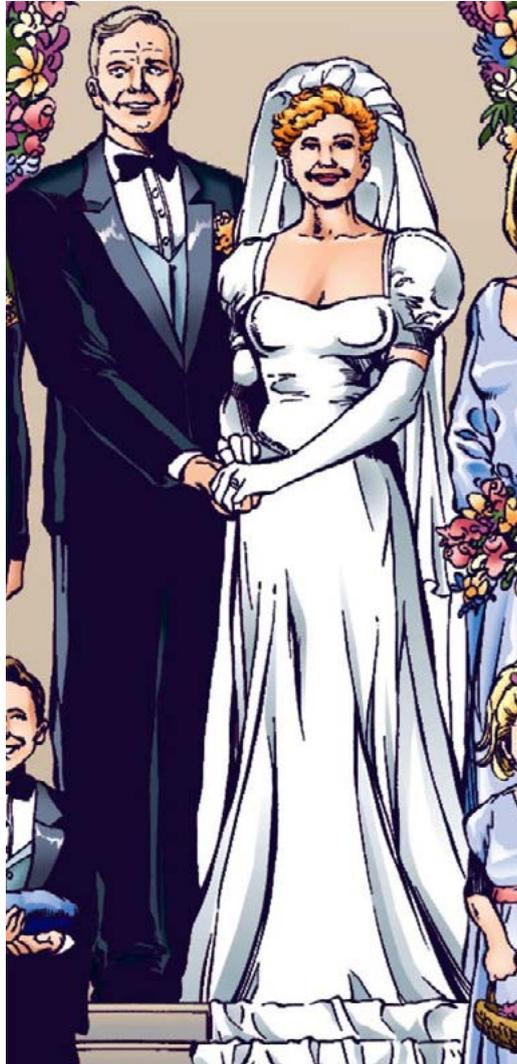
Passado o susto de verificar o que havia sido feito de Etta Candy, algumas novas contribuições à DC colocaram à mostra qualidades esquecidas da personagem. Mindy Newell, uma mulher que se destacou no programa de *trainees* da DC, a partir de 1986 foi a primeira mulher a assumir o título Mulher-Maravilha. Apesar das restrições editoriais a que foi submetida, devolveu em parte a sagacidade, energia e inteligência à Etta Candy, inclusive fazendo com que atuasse numa luta noturna vibrante contra os vilões.

Então, a Era de Bronze dos quadrinhos acaba, por meio da obra *Crise nas Infinitas Terras*. Essa publicação da DC Comics, em doze edições, em 1986, unifica a linha do tempo com relação a todo o universo DC, sob a ótica de uma hecatombe. Foi uma criação autoral de Marv Wolfman e George Perez, cujo talento e erudição permitiram esse novo alinhamento. O resultado foi positivo, conquanto os aspectos infantis e as variações em torno dos temas publicáveis pela DC foram drasticamente reduzidos. Constatamos, contudo, que Etta Candy sobreviveu à *Crise nas Infinitas Terras*, sem muitas escoriações.

Na Era de Ferro, Etta Candy mudará o seu estado civil, de uma forma inusitada. Em prosseguimento à sua fase de secretária militar, em 1987, Candy acaba se envolvendo num terrível complô para destruir Stevie Trevor. Ao ocultar sua fuga e apoiar sua defesa, Candy se envolve emocionalmente com Trevor, sendo que ambos acabam se casando (figura 6). O romance de Prince e Trevor já estava muito desgastado, e isso também representou um desfecho favorável para esse relacionamento que se encontrava estagnado.

Figura 6

Casamento de Candy e Trevor



Fonte: (WRITEUPS.ORG, 2020, s/p).

O casamento de Etta Candy, que começou na Era de Ferro, teve a durabilidade da Era Moderna. Ao final de 2004, os profundos efeitos da digitalização das mídias e suas linguagens, assim como a fortificação das

conquistas femininas e do movimento LGBT levaram esse matrimônio ao final. Mas, o clima de romance entre Candy e Trevor foi mantido em versões posteriores da personagem.

Figura 7

Etta Candy como oficial da Inteligência



Fonte: (WRITEUPS ORG, 2020, s/p).

A Era Contemporânea dos quadrinhos, que se inicia no final de 2004, ofereceu novas possibilidades à Etta Candy. Em 2005, os quadrinhistas Grant Morrison, Ryan Sook e Mick Gray publicaram a *Graphic Novel Seven Soldiers: Zatanna*,

protagonizado pela personagem Zatanna Zatara, criada por Robert Kanigher, em 4 edições. Sendo Kanigher responsável por Zatanna e também pela Mulher-Maravilha nos anos 1950, esses autores sentiram-se confortáveis para fazer um *crossover*⁵ das histórias, no qual Candy se torna conselheira de Zatara.

A partir dos anos 2008, algumas tentativas de reintrodução de Etta Candy nos quadrinhos DC tem a intenção de repaginar a personagem sob novas possibilidades. Gail Simone reintroduz Etta Candy como oficial de inteligência solicitada para espionar Diana Prince (figura 7). Nessa versão, a inteligência e sagacidade voltam para Candy, mas o corpo está perdido. É retratada como uma mulher muito magra e alta, com aspectos sedutores que são estranhos à sua identidade original.

Essa versão durará até meados da década de 2010. A partir da mudança de arco da Liga da Justiça, na política editorial denominada *DC Rebirth*, implantada em 2016. Etta Candy torna-se negra (figura 8). Embora essa versão altere a identidade étnica original, lhe foi muito mais fiel em relação à capacidade, inteligência, liderança e, inclusive, loquacidade. Ou seja, a Candy tagarela e irônica da qual muitos sentiram saudades, esteve mais bem representada nessa fase.

5. *Crossover* é uma palavra em inglês, que desponta como conceito na produção cultural massiva. Significa o encontro de personagens e universos literários de autoria distinta, para vivenciar uma situação híbrida de ambas as ficções. O *crossover* só é possível pela disponibilização ou compartilhamento de direitos autorais, já que não se trata de sátira e compõe uma obra a partir de várias outras, sem ser uma versão ou adaptação.

Figura 8

Etta Candy negra



Fonte: (JOHNSTON, 2016, s/p).

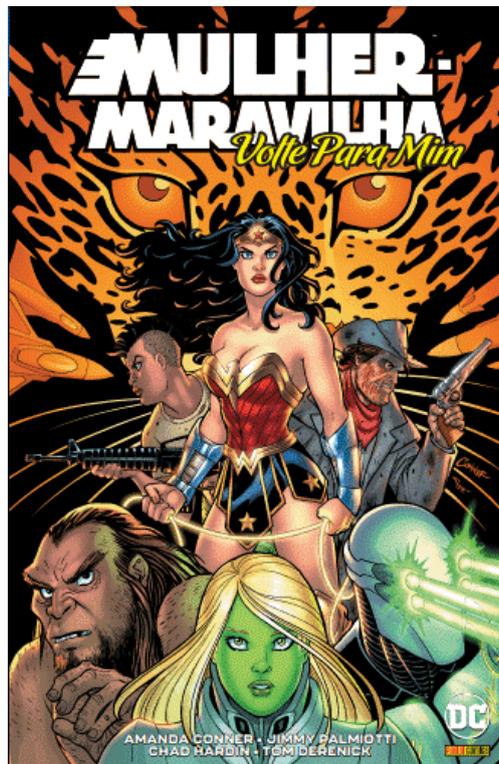
O final da década reservou novas surpresas, com respeito à representação de Etta Candy. Uma delas foi *Mulher-Maravilha: Volte para mim*, *Graphic Novel* de autoria de Amanda Conner, Jimmy Palmiotti, e Chad Hardin (figura 9). Sua saga foi publicada na Liga da Justiça da América e, no Brasil, foi decidido que sua publicação merecia uma edição impressa de luxo, com publicação com previsão em 31 de maio de 2020.

A nova representação de Etta Candy conserva a recente característica da negritude, assim como restabelece o companheirismo entre ela e a Mulher-Maravilha, mobilizadas para salvar Stevie Trevor mais uma vez.

Nesse ponto do artigo, é necessário pontuar que a humanidade passa por uma Pandemia, provocada pelo Coronavírus com cepa identificada por COVID-19. Como medida sanitária mundial, o isolamento social adotado atrapalhou a produção de bens culturais de toda natureza, incluindo a editoração. Desse modo, as observações a essa produção episódica são feitas mediante produção secundária, como resenhas e informes publicitários, sob impedimento do contato direto com a referida *Graphic Novel*.

Figura 9

Capa da versão luxo da Graphic Novel
Mulher-Maravilha: Volte para mim



Fonte: (NALIATO, 2020, s/p).

A representação de Etta Candy como uma negra muito atlética, com traços de culturismo físico, cabelo cortado rente, traduz para o leitor o clichê da mulher de ação, ligeiramente masculinizada. Visivelmente, essa releitura se aproxima muito mais de um clichê e subdivide a complexa personagem Etta Candy, para destacar apenas um de seus aspectos. A bissexualidade de Candy, constatação antiga e proposital na construção original da personagem nos anos 1940, também é reforçada pelo clichê que vincula a expressão de gênero à orientação sexual.

Porém, o abandono do clichê poderia agregar à ficção o valor do questionamento à padronização que vem compartimentalizando o papel da mulher na sociedade, e representa um grande incômodo às leitoras de histórias em quadrinhos.

As Histórias em Quadrinhos como campo de disputa feminina sobre o machismo, o segregacionismo e a gordofobia

Ao tratarmos sobre os bens culturais da Nona Arte e a sua predileção pelo clichê, verificamos que a correlação nem sempre é igual à causalidade. Alegando questões mercadológicas, as políticas editoriais das publicações de quadrinhos têm buscado os enredos que contornam as questões polêmicas. Na Era de Ouro, o período entreguerras é sucedido pela Segunda Guer-

ra Mundial, e as mulheres são chamadas à participação e protagonismo social. Esperava-se que, ao final da convulsão social representada pelo conflito mundial citado, as mulheres trocassem suas conquistas e realizações por um aspirador de pó. Obviamente, essa aspiração ingênua não se concretizou. A Arte, por ser uma criação do espírito, possui os elementos conflitantes expressos em sua cultura original. Sendo assim, é necessário compreender que a inovação sempre será alvo de resistência cultural, enquanto a renovação do clichê será consumida como uma novidade confortável.

Segundo Umberto Eco, os valores intrínsecos da Arte estão permeados pela luta social e conflito, muitas vezes expressando em suas representações os conflitos sociais vividos coletivamente. Também é possível à Arte expressar uma tendência, a qual nos cabe interpretar e aceitar, ou rechaçar, pesando os fatores como o conhecimento, a apropriação e a leitura crítica:

É possível que, diante de uma obra de arte, eu compreenda os valores que ela comunica e que, ainda assim, não os aceite. Nesse caso, posso discutir uma obra de arte no plano político e moral e posso rejeitá-la, contestá-la justamente porque é uma obra de arte. Isso significa que a Arte não é o absoluto, mas uma forma de atividade que estabelece uma relação dialética com outras atividades, outros interesses, outros valores. Diante dela, na medida em que reconheço a obra como válida, posso operar minhas escolhas, eleger meus mestres (ECO, 2016, p.20).

Então, a fruição da Arte não é uma atitude passível de classificação coletiva, é uma questão de gosto e valores individuais. Contudo, coletividades podem se organizar, diante do desejo de identificação com a Arte que apreciam. Essa expressão prolonga a vida da manifestação artística preferida, levando-a a evoluir e avançar ao longo do tempo, em releituras e ressignificações. Enfrentando a oposição dos grupos hegemônicos que, temerosos das transformações e reflexões, buscam “mais do mesmo”, a publicação de histórias em quadrinhos e outras formas de arte se impõe ao campo conflitivo, mercadológico e, mais recentemente, imaterial da cultura mundial.

As razões pelas quais uma personagem afamada, querida, e inclusive solicitada pelo público não volte à publicação, se dão mediante ao conflito gerado pela discussão e inovação representada. Verificamos, como primeira das características de Etta Candy, a inteligência e sagacidade, reunidas numa pessoa inusitada do ponto de vista do gênero:

Poder e inteligência são considerados, normalmente, atributos eróticos masculinos e beleza e juventude, atributos eróticos femininos. As virtudes femininas tradicionalmente não estão ligadas ao espírito ou à inteligência, mas à beleza do corpo. Segundo o filósofo Immanuel Kant, a mulher poderia chegar a ser inteligente e destacar-se nas artes e ciências, contudo, com isso ela despertaria apenas respeito

do homem, mas não mais seu amor e perderia todo o poder que ela pudesse ter sobre o sexo forte. Tal é dito no texto Observações sobre o sentimento do belo e do sublime “O estudo laborioso ou a especulação penosa, mesmo que uma mulher nisso se destaque, sufocam os traços que são próprios a seu sexo; e não obstante dela façam, por sua singularidade, objeto de uma fria admiração, ao mesmo tempo, enfraquecem os estímulos por meio dos quais exerce seu grande poder sobre o outro sexo” (KANT, 2000, p. 49, apud BORGES, 2019, p. 75).

Não seja por isso, senhor Kant, Etta Candy troca o amor masculino por um chocolate. Para ela, é isso o que ele vale. Ela manifesta, ao longo de várias passagens ao lado da Mulher Maravilha, que o romance não está entre seus objetivos pessoais e aspirações. Mesmo nas suas versões posteriores, como a da Era de Ferro, Candy sempre acaba por superar romances, antes que eles destruam sua autonomia pessoal.

Esse raciocínio de empoderamento feminino, certamente, tem sido submetido ao ataque frenético de editores, roteiristas, e segmentos sociais machistas, segregacionistas, misóginos e gordofóbicos, por cerca de oitenta anos, até a publicação desse estudo. Porém, como a Phoenix lendária, Etta Candy volta das cinzas e sobrevive para figurar nos enredos ficcionais dos quadrinhos e nas intersemiose recentemente difundidas como produtos da Indústria Cultural.

A segunda questão, talvez a mais premente, seja a relação entre Etta Candy e os padrões de dominação do gênero feminino, por meio da estética brutal de corpos impossíveis. Sejam os costumes identitários dos povos da Pré-História e Antiguidade, sejam os critérios da moda ao longo dos séculos da Era Cristã, o vínculo da beleza feminina ao confinamento e à mutilação encontram-se sempre presentes. Quando uma personagem como Etta Candy, em plena década de 1940, afirma que gosta de sua aparência rotunda e não lhe atrapalha, não lhe prejudica, não é importante, isso é uma afirmação profundamente revolucionária (figura 10).

Figura 10

Candy explica à Prince as vantagens do doce sobre o homem



Fonte: (BRICKEN; WHITBROOK, 2016).

Se, no passado, não se importar com os padrões representava “não se importar com o romance, casamento, reprodução”, hoje temos o discurso sanitarista de que “o gordinho de hoje é o obeso mórbido de amanhã”. Até que ponto o leitor, que em sua maioria é leigo em Medicina, saberia distinguir essa afirmação? A mulher do século XXI, que tem tomado decisões a respeito de seu corpo, está mais saudável rechonchuda ou arrancando as costelas flutuantes numa cirurgia plástica? Então,

Ao trazermos para nossa análise o corpo como parte de um sistema instituído, podemos reconhecê-lo de diferentes formas. Michel Foucault em *O corpo utópico* (2013) destaca que inicialmente o corpo é o contrário de uma utopia, mas, no entanto, é simultaneamente o objeto principal de toda ela, para de falar apenas em frente ao espelho, ao cadáver e o amor. Seria uma “topia”, um lugar outro onde os indivíduos, sem exceção, encontram-se. Utopia é um lugar fora de todos os lugares, um lugar onde tem um corpo sem corpo (2013, p. 8). Portanto, possui lugares sem lugar, lugares distantes para além do que se pode sentir, de modo que não é apenas um corpo, é também um espaço outro, um não lugar. Corporeidade para Foucault aparece nessa obra como algo indissociado do espaço, nesse sentido, a experiência do corpo se faz por meio de questões históricas, de modo que se reduz a lugar inevitável, que existe antes e depois da morte (REIS, 2018, p. 89).

Tematizar o corpo, ou, como acontece repetidamente com Etta Candy, retirar da representação o corpo, mostra a disputa e a negação cultural à formação da identidade. Em especial, a identidade que se propõe ultrapassar as estreitas fronteiras estipuladas para a beleza feminina. Também passa a ser discutida, por meio da Arte, a própria essência da beleza.

O corpo é também o local de construção da nossa identidade, uma vez que “a existência é corporal” (LEBRETON, 2006, p. 24). O corpo, portanto, não é algo que temos, mas algo que somos. Ao tematizá-lo, estamos nos referindo a nós mesmos, à nossa subjetividade, àquilo que parecemos ou que gostaríamos de parecer. Isso remete a entender que o corpo resulta de um contínuo e minucioso processo pedagógico, cuja ação conforma modos de ser e de se comportar. Educa-se o corpo na escola e fora dela: na religião, na mídia, na medicina, nas normas jurídicas, enfim, em todos os espaços de socialização nos quais circulamos cotidianamente. Pensar o corpo dessa maneira pressupõe saberes ancorados em referenciais teóricos e políticos que possibilitam desnaturalizá-lo (GOELLNER, 2019, p. 142).

Junto a isso, temos então duas forças retrógradadas, que têm se mobilizado para destituir o poder simbólico das mulheres que não se assentam com os padrões de beleza que as fazer viáveis para a união com o sexo opo-

to e aceitação social: o machismo e a gordofobia. Exacerbar a questão dos modelos corporais para possível “tendência à patologia” tem causado muito mais problemas de saúde de toda a sorte.

Assim sendo, temos que a versão de Etta Candy na Era de Ferro acaba por desenvolver distúrbios alimentares, como a bulimia, em virtude da imperativa necessidade de conservar formas sem tratar adequadamente de sua compulsão, por medo e vergonha (figura 11).

Figura 11
Etta Candy bulímica



Fonte: (WRITEUPS.ORG, 2020, s/p).

Hoje, as mídias digitais e redes sociais nos tem trazido muitas informações e depoimentos, que apoiam a desmistificação dos problemas alimentares e oferecem alternativas saudáveis. Mais importante que isso, é saber que o potencial de um ser humano não reside exclusivamente em sua aparência e padronização.

Anti-Barbies: Vemos hoje uma tendência que se opõe ao padrão Barbie. Um dos exemplos mais significativos desta tendência foi a apresentação na mídia de um padrão anti-Barbie através da campanha da marca Dove sobre a beleza real, veiculada entre 2004 e 2007. A campanha, intitulada de “Real Curves”, teve a ousadia de desafiar os padrões tradicionais de beleza, apresentando corpos femininos de vários tipos. Mulheres gordinhas, com mais idade, com celulite, com cabelos brancos, eram apresentadas em outdoors, ocupando o espaço antes reservado apenas às modelos magras e jovens. Como parte da campanha, foi encomendada uma pesquisa de comportamento, realizada em 10 países com três mil mulheres. Segundo a pesquisa, somente 2% das mulheres pesquisadas se autodefinem como sendo bonitas, 75% das mulheres definem sua beleza como sendo mediana e 50% entendem que seu peso está acima do ideal (BORGES, 2019, p. 78-79).

Outra questão de disputa, no universo artístico das histórias em quadrinhos, e infelizmente também fora dele, é a questão do segregacionismo. A po-

sição social da mulher, entre o social e o científico, tem se estabelecido sempre na subserviência, ou na negociação prévia do que será perdido, para que essa senhora tenha oportunidade de brilhar com seu talento. Então, se perpetuam classificações de origem obscura, que atribuem às mulheres de sucesso a frieza dos sentimentos, a antipatia e um profundo desgosto pelas relações sociais, mais clichês que são reforçados por bens culturais de “segunda linha”. Quando se fala de segregacionismo, e agregamos uma sobreposição das questões étnicas, podemos visualizar facilmente a pirâmide social que coloca a mulher negra abaixo de todos os demais, na escala da humanidade.

A supremacia africana como berço da humanidade garantiu, com toda certeza, de que as primeiras civilizações tivessem seus governantes bem retintos. Contudo, a ocupação dos demais continentes da Terra pelos agrupamentos humanos representou uma inflexão nessa situação inicial. O colonialismo europeu colocou negros e outras minorias étnicas em desvantagem social, dentro de uma lógica civilizatória e demográfica:

A contrapartida à fórmula da pertença étnica é a questão da exclusão: a construção de uma identidade de grupo frequentemente implica diferenciação e a separação em relação a um “outro”, do não igual, fator que promove, não raras vezes, o desenvolvimento de um autoconceito de superioridade coletiva, cuja resultante desemboca na classificação do diferente em um plano social inferior. Esta situação foi

observada com frequência durante o processo de expansão europeia para outros continentes, a partir dos séculos XV-XVI, postura fortemente utilizada ao longo de todo o século XIX, ao longo do processo conhecido como colonialismo (FÁVARO, 2019, p. 232).

Então, num contexto do século XXI, no qual as etnias já estão literalmente mescladas nos continentes, a questão do racismo já se trata de mero tradicionalismo retrógrado, contraproducente, desumano e desinteligente. É óbvio que a identidade étnica já passa pela identidade cultural. Se uma coletividade já passa por um mesmo processo de mediação de conhecimentos e cultura, compartilhando hábitos, gostos, costumes, linguagem, aprendizagens e vivências, não se justifica a diferenciação. Quem espera perpetuar o racismo, o faz por razões econômicas, sociais, busca de lucros ilícitos ou proteção de esquemas de benefício desequilibrados e injustos. A naturalização da exploração humana não condiz mais com o processo civilizatório. Assim sendo,

O sociólogo alemão Max Weber estabeleceu uma distinção não somente entre raça e etnia, mas também entre etnia e Nação. Para o pensador, pertencer a uma raça implicaria uma mesma origem (biológica ou cultural), enquanto que pertencer a uma etnia pressupunha a crença em uma origem cultural comum, independente dos aspectos físicos do grupo. O conceito de Nação, entretanto, implicava

que, além da presença de tal condicionante (a crença no pertencimento), houvesse uma demanda de poder político. Coesão e pertencimento, portanto, são características imprescindíveis à existência (e ao reconhecimento) de um determinado grupo étnico. A descendência ou não de uma mesma comunidade original, neste caso, não é importante: o que importa é que os indivíduos compartilhem essa crença em uma origem comum. Uma crença confirmada, de seu próprio ponto de vista, pela presença de usos e costumes semelhantes (religião, língua, costumes, por exemplo). Nesse sentido, a etnia é ou pode ser uma construção artificial do grupo, cuja existência depende do interesse de seus integrantes em dela fazer parte. Inclusão e identificação constituem-se, assim, em outros dois conceitos-chave para a formação e existência de um dado grupo étnico (FÁVARO, 2019, p. 232).

Essa afirmação não retira de pauta o momento anterior, no qual a etnia realmente representava uma diferença, uma disputa que poderia envolver até a sobrevivência de uma coletividade. Caso o ser humano realmente seja racional, o valor da vida humana supera disputas, quando se deseja o bem comum. A disputa racial já se esvaziou e deve ter o seu desfecho. Para nós, a herança será a identidade, a diversidade cultural, os legados do saber, que nos são tão preciosos.

É óbvio que a identidade étnica já passa pela identidade cultural. E... Quando se representa uma mulher gorda e inteligente, bissexual e líder, será que ela pode ser branca? Qual seria o espaço de representação da mulher negra nos quadrinhos e sua intersemiose, quando sobrepõe características consideradas minoritárias e, até certo ponto, representações do gênero masculino na função social machista? Traduzindo a lógica: se é líder, a mulher precisa ser homossexual, robusta e negra, caso contrário, a representação admite que toda mulher tem o potencial intelectual da liderança, que não emana da força física ou “suposta masculinidade”.

Ainda pior... A mulher negra tem de necessariamente ser agressiva para ser líder? As mulheres pertencentes às diversas etnias ou de identidades híbridas têm que vincular seu status social ao corpo, antes de verificarmos o potencial do espírito? A inteligência, genialidade e autonomia social só existem dentro de cabeças masculinas?

Na mais recente manifestação intersemiótica da obra *Mulher Maravilha*, que se caracteriza como um filme longa metragem denominado *Mulher-Maravilha* (2017), repleto de efeitos especiais, Etta Candy figura como secretária de Stevie Trevor, sob sua aparência original dos quadrinhos da década de 1940. A reação das fãs foi, no mínimo, de uma ironia cáustica. A película é de excelente gosto, maravilhosa, mas enfatiza que o corpo imortal e forte da Mulher Maravilha é digno de respeito... enquanto a mente brilhante de Etta Candy não é um atributo memorável (figura 12).

Figura 12

Charge de Danya244 ironiza a fraca participação de Candy



Fonte: (DANYA244, 2017, s/p)

Fechando a análise, verificamos que a correlação entre a preferência da veiculação dos personagens clichê emana de diferentes causalidades. A personagem Etta Candy é objeto que nos proporciona uma janela de observação muito significativa, já que sofre inúmeras tentativas de neutralização de sua complexidade, causadas por diferentes questionamentos e preconceitos

sociais ao longo dos séculos XX e XXI. Porém, reconhecemos como eixos ordenadores desses conceitos três grandes campos de disputa do feminino: o machismo, o segregacionismo e a gordofobia, que carecem de amplo debate e aprimoramento social, na busca de sua superação sem autoritarismos, por maturidade e constatação da humanidade.

Considerações finais

Etta Candy não tem uma genealogia deífica, como a Mulher-Maravilha. Mas, sua observação sugere que a imortalidade e a indestrutibilidade chegaram por outros caminhos à essa personagem.

Além da ironia, cercada de sorrisos, a empatia com o próximo, a lealdade e o compromisso com o coletivo são marcas indeléveis de sua personalidade. Mesclam-se impulsos egoístas, hedonistas e altruístas, pois não é válido renunciar ao seu próprio prazer e aspirações, para realizar as de outras pessoas. Candy oferece uma mão, para que sigamos com ela, mas, o caminho é para frente.

Acompanhar sua trajetória representa igualmente estabelecer o valor literário e ficcional das histórias em quadrinhos, que tem muito a contribuir com as profundas questões da sociedade e intelectualidade do século XXI, desde que sua leitura seja instrumentalizada por uma educação universal, pública, disseminada e de qualidade.

Reconhecemos, por meio desse estudo, a grande contribuição de Etta Candy na desmistificação de mentalidades que ficaram para trás, na supe-

ração de paradigmas da vida em sociedade cujos resíduos ainda figuram nas relações humanas do séc. XXI. As observações aqui pesquisadas apontam que esses embates culturais, que vem do passado, ainda possuem uma relação direta com outros movimentos sociais relevantes que emergiram no presente, como a superação da segregação racial, as questões sociais de gênero, etnia, diversidade cultural e de orientação sexual, entre outros exemplos vigentes no século XXI.

Que nos seja brindada sempre sua doce presença, contra o amargor da sociedade machista, segregacionista e gordofóbica.

Referências

BARI, Valéria Aparecida. Como um vilão brasileiro dos quadrinhos influenciou a criação do Batman: A Garra Cinzenta ataca! *Cajueiro*. Aracaju: SEER/UFS, v. 1, n. 2, p. 106-179, maio/nov. 2019. E-ISSN 2595-9379. Disponível em: bit.ly/3kuZTxr. Acesso em 12 jan. 2020.

BARI, Valéria Aparecida. *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu*. 2008. 248 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Disponível em: bit.ly/3wSHwoB. Acesso em 25/06/2016.

BÖGER, Márcia Raquel. O encontro da moda com a arte: Momentos da história da moda em que a arte foi inspiradora. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano 04, Ed. 06, Vol. 05, pp. 138-151. Junho de 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em: bit.ly/3xS8bmT. Acesso em 23 fev. 2020.

BORGES, Maria de Lourdes. Beleza e Gênero. In: COLLING, Ana Maria; TEDESCHI, Losandro Antonio. *Dicionário Crítico de Gênero*. Dourados: Ed. Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), 2019. 2ª edição. p. 74-80. Disponível em: bit.ly/3ipwaDj. Acesso em 23 fev. 2020.

BRIAN, C. Etta Candy's evolution into a government agent. CBR.COM. Disponível em: bit.ly/3xT7EAZ. Acesso em 23 fev. 2020.

BRIKEN, R. ; WHITBROOK, J. 10 Ways Etta Candy Was More Badass Than Wonder Woman. *Gizmodo*. 23 fev. 2016. Disponível em: bit.ly/3hPjTsF. Acesso em 23 fev. 2020.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos, linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial*. São Paulo, Criativo, 2016.

COOLEY, Rachel. The feminist revolution in "It ain't me babe". *Comic Class*. 12 dez. 2013. Disponível em: bit.ly/3tcbLlk . Acesso em 23 fev. 2020.

DANYA244. Saw Wonder Woman today and Etta was my favorite =). *Octohooligans*. 18 jun 2017. Acesso em 02 dez. 2020. Disponível em: bit.ly/2V16WmU.

CRISE NAS INFINITAS TERRAS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: bit.ly/3eyW06B. Acesso em: 20 jun. 2020.

DC COMICS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em: bit.ly/3CIMGbt. Acesso em: 31 dez. 2019.

ECO, Umberto. *A definição de arte*. 1º edição. Rio de Janeiro: Record, 2016

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1993, 5ª ed.

FABRO, Nathalia. Conheça Hipátia de Alexandria, a primeira mulher matemática da história. *Revista Galileu*. São Paulo: Editora Globo, 20 ago. 2019. Disponível em: glo.bo/2UoiS1O. Acesso em 23 fev. 2020.

FÁVARO, Cleci. Etnia. In: COLLING, Ana Maria; TEDESCHI, Losandro Antonio. *Dicionário Crítico de Gênero*. Dourados: Ed. Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), 2019. 2ª edição. p. 231-235. Disponível em: bit.ly/3ipwaDj. Acesso em 23 fev. 2020.

GOELLNER, Silvana Vidrole. Corpo. In: COLLING, Ana Maria; TEDESCHI, Losandro Antonio. *Dicionário Crítico de Gênero*. Dourados: Ed. Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), 2019. 2ª edição. p. 141-144. Disponível em: bit.ly/3ipwaDj. Acesso em 23 fev. 2020.

GOMBRICH, Ernst H. *Arte e ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

GOULART, Ron. *Comic book encyclopedia: the ultimate guide to characters, graphic novels, writhers, and artists in the comic book universe*. New York: Harper Collins, 2004.

JOHNSTON, R. Etta Candy goes back to plus size for Wonder Woman #1. *Blending Cool*. 22 jun. 2016. Disponível em: bit.ly/3xSgdfh. Acesso em 23 fev. 2020.

LEPORE, Jill. *A História secreta da Mulher-Maravilha*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. ISBN: 978-85-4650-037-6.

LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MARVEL COMICS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em: bit.ly/3BiALzl. Acesso em: 22 dez. 2019.

MULHER-MARAVILHA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: bit.ly/3KLQ1sL. Acesso em: 23 fev. 2020.

MULHER-MARAVILHA (FILME). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: bit.ly/3wQx6Wr. Acesso em: 2 dez. 2020.

MULHER-MARAVILHA. Direção: Patty Jenkins. Produção: Ivan Reitman. Intérpretes: Chris Pine, Connie Nielsen, Danny Huston, David Thewlis, Elena Anaya, Ewen Bremner, Gal Gadot, Lisa Lovén Kongsli, Lucy Davis, Robin Wright, Saïd Taghmaoui. Roteiro: Allan Heinberg. Fotografia: Matthew Jensen. Sonoplastia: Rupert Gregson-Williams. Idioma: Inglês. Efeitos: Bill Westenhofer. Edição: Martin Walsh. Figurino: Lindy Hemming. Burbank: Warner Bros. Pictures/ São Paulo: CINEMARK, 17 jun 2017. Filme cinematográfico formato 3D e IMAX 3D [recurso digital], duração de 133 min., color., leg. Português, dub. Português. Baseado em: Mulher-Maravilha (1941) por William Moulton Marston.

NALIATO, Samir. Panini lança Mulher-Maravilha – Volte para mim: parte de projeto da DC com distribuição alternativa. *Universo HQ*. 7 maio 2020. Disponível em: bit.ly/3tbw211. Acesso em: 25 maio 2020.

REIS, Fernanda. Nuances do Corpo Feminino: heterotopias da Arte. *Eleuthéria*: Revista do Curso de Filosofia da UFMS. Campo Grande, | v. 3, n. 4, jun./nov. 2018. p. 85 – 106. ISSN: 2527-1393. Disponível em: bit.ly/3rx49hv. Acesso em: 23 fev. 2020.

WRITEUPS ORG. *Lieutenant-Colonel Etta Candy-Trevor*. Disponível em: bit.ly/3kAcQpt. Acesso em: 23 fev. 2020.

Valéria Aparecida Bari é Doutora em Ciência da Informação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), Docente da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e Pesquisadora Líder do Grupo PLENA: Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa: Cultura, Mediação, Apresentação Gráfica, Editoração e Manifestações. Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). Aracaju, Sergipe, Brasil.

ORCID ID: orcid.org/0000-0003-2871-5780

LATTES ID: lattes.cnpq.br/0106962520738975

Espelho CNPQ PLENA: bit.ly/3zfXAm6

E-mail: valbari@gmail.com

ELAS PRODUZEM

NICO NERD EDITOR EM:
ENQUADRARAM O JABUTI!

POR ISA OLIVEIRA POETISA, ANDRÉIA OLIVEIRA E FERNANDA BRAGA



Isa de Oliveira é administradora pública (EG/FJP), doutoranda e mestre em Estudos de Linguagens pelo CEFET-MG, pós-graduada em linguística (UGF), comunicação: imagens e culturas midiáticas (UFMG) e gestão cultural (Senac), poeta, revisora, parecerista técnica, pesquisadora, resenhista e crítica. Autora do livro *Intermitências* (Crivo Editorial, 2019). Publica conteúdos sobre livros e histórias em quadrinhos, colunista do site LiteraturaBR. Já publicou resenhas em várias revistas e sites como UniversoHQ, Voz da Literatura, Aboio, Portal Nova Contagem.

E-mail: corujadasletras@gmail.com

Instagram: [@corujadasletras](https://www.instagram.com/corujadasletras)

Site: literaturabr.com

Andréia Oliveira é professora de língua portuguesa na rede municipal de educação de Belo Horizonte, doutoranda e mestra em Estudos de Linguagens e pós-graduada em Linguagem e Tecnologia pelo CEFET-MG. Poeta e apreciadora de arte e poesia, escreve e publica sobre literatura e poesia digitais, além de HQ-GIFS.

E-mail: astoliveira@gmail.com

Instagram: [@astoliveira](https://www.instagram.com/astoliveira)

Fernanda Braga é publicitária e atua como designer há cerca de 12 anos. Tem vasta experiência na criação de layouts, peças gráficas variadas e design editorial, tendo trabalhado na criação de projetos gráficos, diagramação de livros e publicações diversas.

E-mail: nandarbraga@gmail.com

Quadrinizada

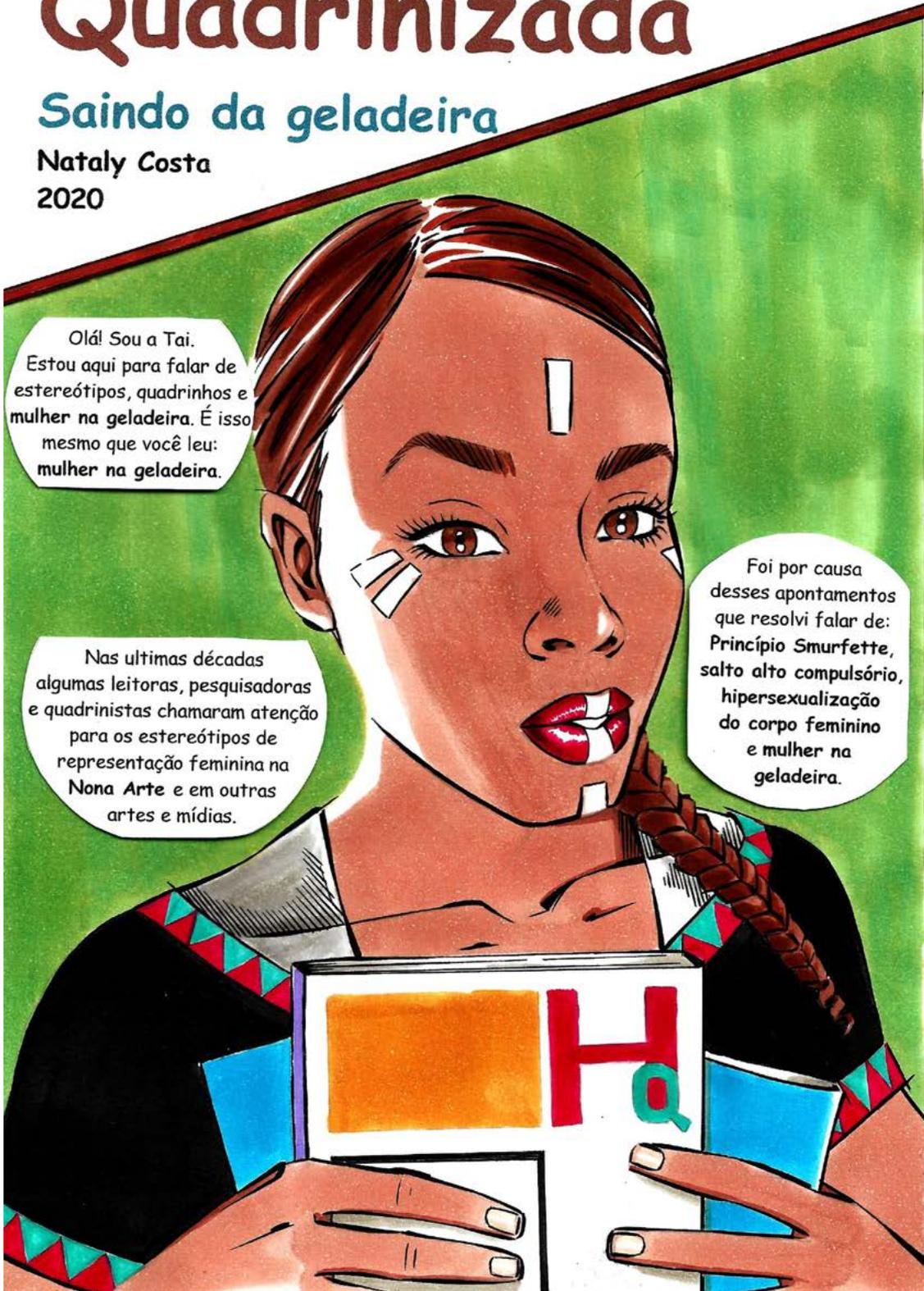
Saindo da geladeira

Nataly Costa
2020

Olá! Sou a Tai.
Estou aqui para falar de estereótipos, quadrinhos e **mulher na geladeira**. É isso mesmo que você leu: **mulher na geladeira**.

Nas últimas décadas algumas leitoras, pesquisadoras e quadrinistas chamaram atenção para os estereótipos de representação feminina na **Nona Arte** e em outras artes e mídias.

Foi por causa desses apontamentos que resolvi falar de: **Princípio Smurfette**, salto alto compulsório, hipersexualização do corpo feminino e **mulher na geladeira**.







Enfim chegamos ao infame estereótipo **mulher na geladeira**.

Já leu ou assistiu alguma narrativa onde a namorada, esposa, filha, de um protagonista é morta ou torturada pelo vilão apenas para enfurecer o mocinho?

Pois então, isso é **mulher na geladeira**.

O termo foi criado em 1999 pela escritora Gail Simone.

Um dos episódios mais notáveis de **mulher na geladeira** foi o ocorrido na edição **Lanterna Verde #54** (1994), escrita por Ron Marz, na qual a companheira do Lanterna Verde é morta e colocada na geladeira para o herói encontrá-la.

Tudo isso não significa que uma HQ não possa ter alguma das situações citadas aqui, apenas é interessante lembrar que sempre haverá uma alternativa inclusiva e resignificante.

Na próxima *Quadrinizada* falaremos de **pintura corporal, brokeback, poses ginecológicas e Iniciativa Hawkey**.

Nataly Costa Fernandes Alves é ilustradora e quadrinista, graduada em Licenciatura em Educação Artística: Habilitação Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, mestre em Arte Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/Escola de Belas Artes/UFRJ, doutoranda no Programa de Pós-graduação em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense e membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial - ASPAS.

Instagram: [@natalycosta_7](#)



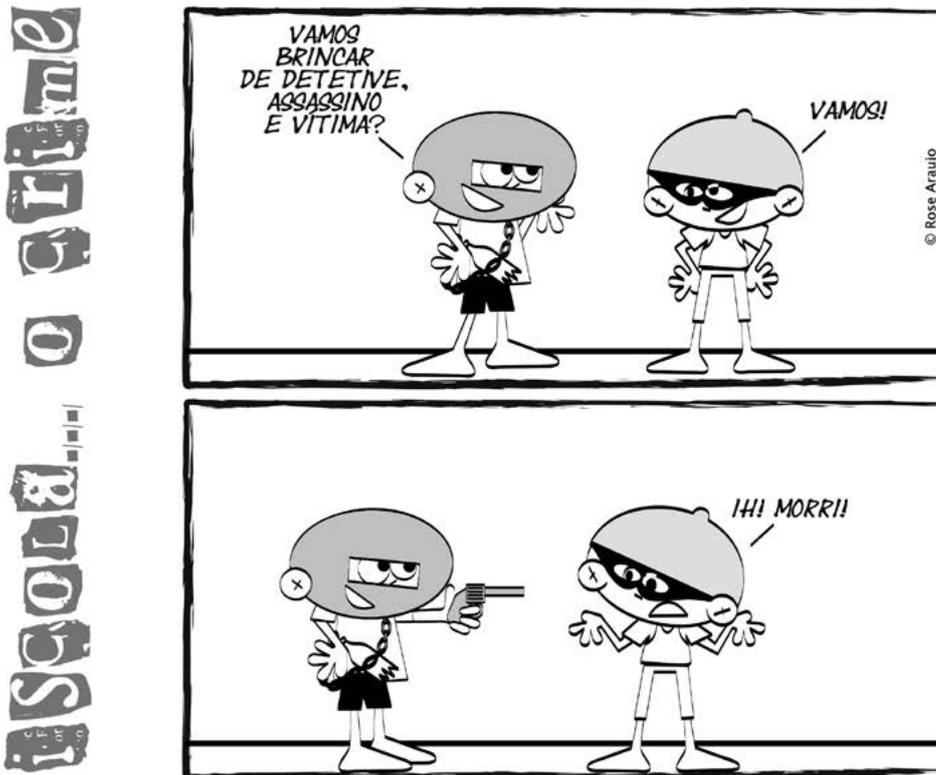
OS AMIGOS DA LIS

OS AMIGOS DA LIS





Iscolã...o crime



Iscolã...o crime



Ovelha Negra



Ovelha Negra

Rose Araujo é quadrinista, escritora e designer. Autora das tirinhas d'*Os Amigos da Lis*, *Iscola... o Crime* e *Ovelha Negra*. Publicou *Os Amigos da Lis* nos *Jornais Extra* (RJ); *Brazilian News* (Londres - Reino Unido) e *Brazilian Times* (Nova Iorque, Massachusetts e Flórida - EUA) e a *Iscola... o Crime*, no jornal *Graphiq* (SP). Atualmente, publica seus trabalhos no site: bit.ly/3eGlzCK e vende seus livros na loja virtual: bit.ly/3BoFuQt.

E-mail: contato@rosearaujo.com

Instagram: [@rosearaujocartum](https://www.instagram.com/rosearaujocartum)



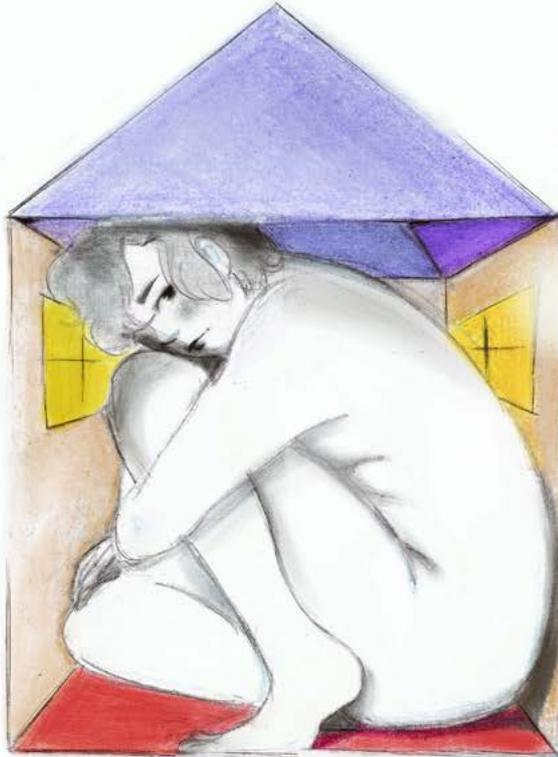




Roberta Cardoso da Costa Cirne é arte educadora formada pela UFPE e estudiosa da história de Recife, Pernambuco e seus folclores. Trabalha com HQs desde 1998. Atualmente tem um site de terror, história, quadrinhos e literatura do Recife, o *Sombras do Recife*. Já publicou 20 álbuns de quadrinhos, entre eles uma adaptação de 4 livros da obra de Tania Kauffmann *Passos Perdidos, História Desenhada* (Sinagoga Kahal Zur Israel), que foi vencedor do maior prêmio dos quadrinhos brasileiros, o HQMIX 2007 (na categoria de maior contribuição para os quadrinhos nacionais). Indicada no ano seguinte por uma adaptação da obra de Antônio Gonsalves de Melo *Heróis da Restauração Pernambucana*. Vencedora dos prêmios Ângelo Agostini 2019 e HQ MIX 19 na categoria melhor quadrinho do ano/ melhor publicação mix com a coletânea *Gibi de Menininha*. Vencedora do HQ MIX 20 (*Gibi de menininha 2*) Indicada ao Ângelo Agostini 2020.

Site: sombrasdorecife.com

Khaos



Quando me descobri mulher, imaginei que estaria presa ao que geralmente esperam da gente.

Pensei estar condenada a esse corpo. Com o tempo, percebi que ser mulher está bem além do que eu imaginava.

Sou filha da luta das mulheres que vieram antes de mim.





Me reconheço tão pequena, e ainda assim me vejo em vários lugares.





Rachel Cosme é arte-cientista e quadrinhista. Apaixonada por mangás, música, anime e cachorros, desenha HQs e fanzines sobre temas intimistas e cotidianos. Graduada em Artes Visuais pela FAV-UFG (2016) é mestranda em Arte e Cultura Visual pela FAV-UFG onde pesquisa sobre o Feminino e Sagrado feminino dentro das HQs poético-filosóficas.

Instagram: [@rachel_cosmos](#)

LÁGRIMAS E CHUVA

Roteiro: Milena Azevedo

Arte: Ju Loyola



Milena Azevedo é Mestre em História (Unisinos/RS), e desde 2005 milita no campo das histórias em quadrinhos. Atualmente segue como diagramadora, letrista e roteirista de HQs e games, com trabalhos publicados em coletâneas locais, nacionais e em Portugal e Angola, ganhadora do Troféu HQ Mix 2019 e 2020 (Gibi de Menininha vol.1 e vol.2), e finalista da categoria Quadrinho Alternativo do Festival de Angoulême (Fronteira Livre e Amor em Quadrinhos). Em 2019, lançou sua primeira graphic novel, *Penpengusa*, com arte de Rodrigo Xavier, e a webtira *Aprendiz de Bruxa*, em parceria com Ju Loyola. É integrante da equipe do Universo HQ. Organiza e presta curadoria para eventos de cultura pop na cidade do Natal.

Tumblr: bit.ly/370H25v

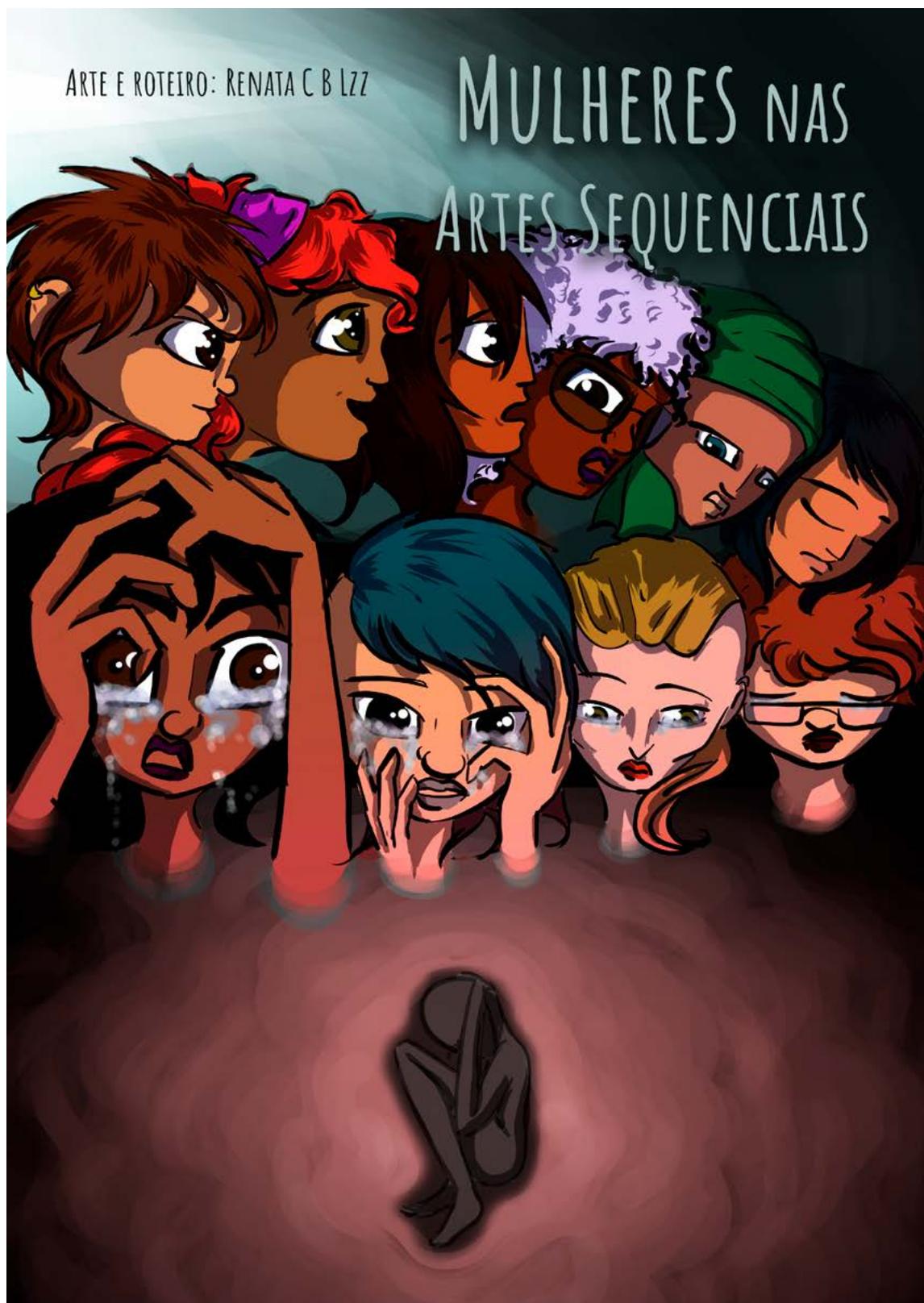
Twitter: [@MilenaAzevedo](https://twitter.com/MilenaAzevedo)

YouTube: <https://bit.ly/3wQ1znF>

Ju Loyola é ilustradora e quadrinista, deficiente auditiva, formada pela Escola Panamericana de Arte e Design. Trabalha majoritariamente com narrativas mudas, como: *The Witch Who Loved* - vols. 1 e 2, *Perdida na Floresta*, *The Imagination*, *Heart of the True*

Friend, Gibi de Menininha - vol.2: O faroeste é mais embaixo (Zarabatana Books) e *Maria Lua & Cia - Aventura das Estrelas* (Conrad).

Instagram: [@loyola_ju](#)





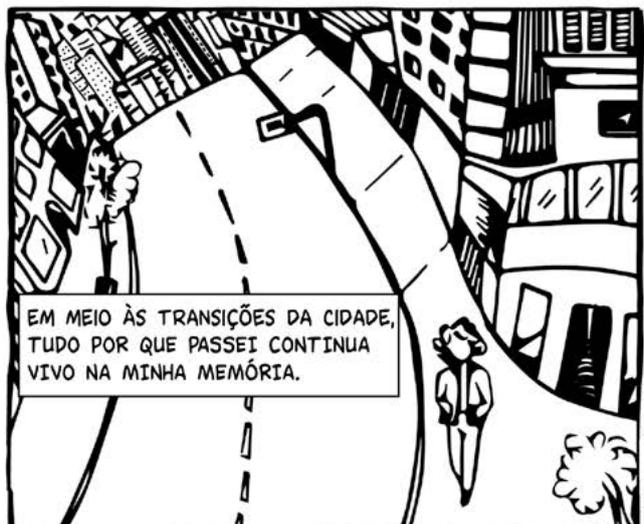
Renata C B Lzz é paulistana e tem 29 anos. Já publicou diversos gibis (autorais e coletâneas) e trabalha principalmente com os diversos aspectos do terror e fantasia, abordando a *Vida e a Morte*, como nas séries *Universo Morteu* e *O Último Jogo*. Renata é vencedora de três prêmios (dois HQMix e um Angelo Agostini) por participar das coletâneas *Gibi de Menininha*. Atualmente tem dois PROACs, tem algumas publicações com a Skript Editora e também vem explorando os mitos gaélicos em seu trabalho.

Instagram: [@loucashistorinhas](#)



Ju Loyola é ilustradora e quadrinista, deficiente auditiva, formada pela Escola Panamericana de Arte e Design. Trabalha majoritariamente com narrativas mudas, como: *The Witch Who Loved* - vols. 1 e 2, *Perdida na Floresta*, *The Imagination*, *Heart of the True Friend*, *Gibi de Menininha - vol.2: O faroeste é mais embaixo* (Zarabatana Books) e *Maria Lua & Cia - Aventura das Estrelas* (Conrad).

Instagram: [@loyola_ju](#)



MELINNA GUEDES

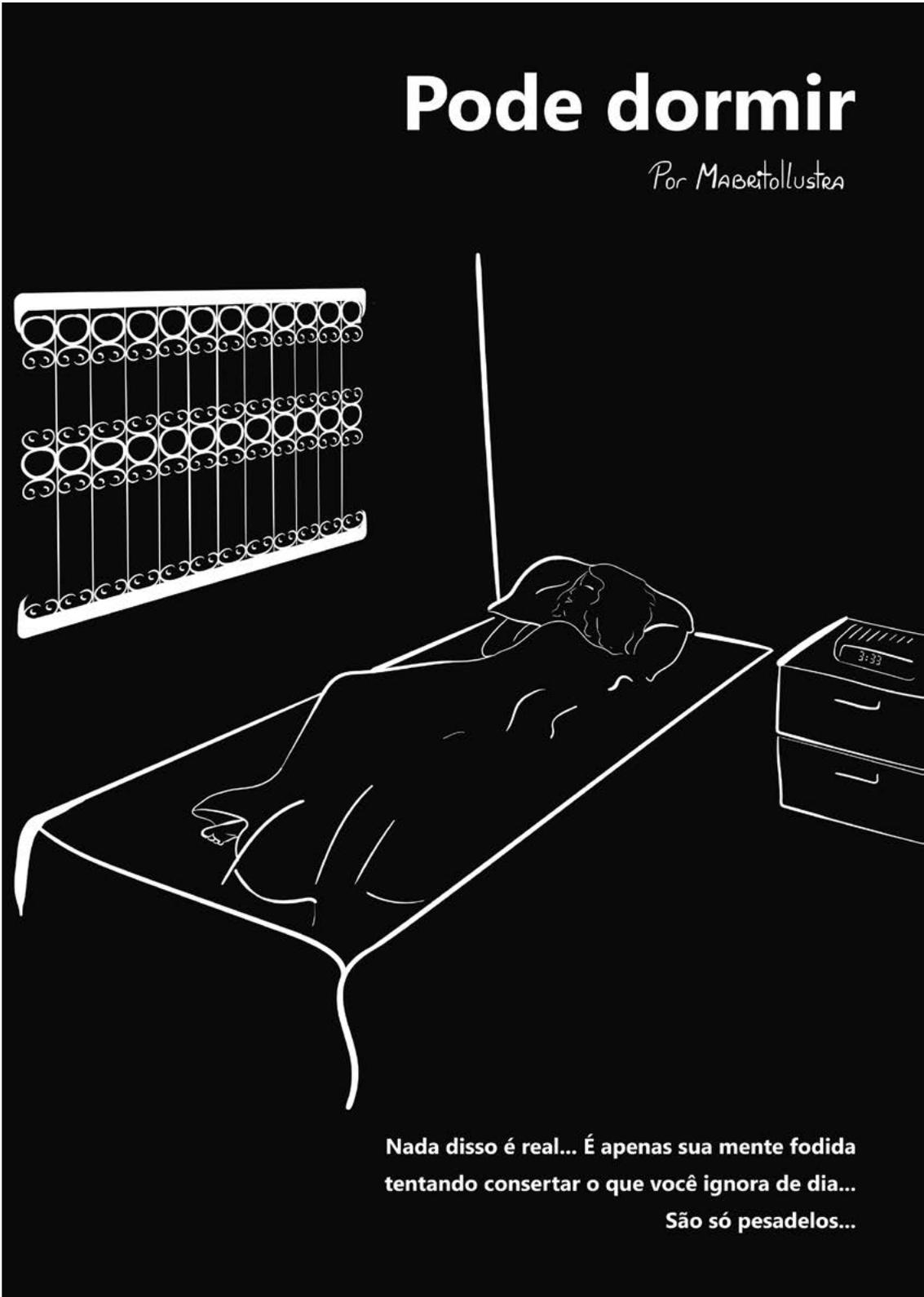
Publicada pela primeira vez em fev/2021 no perfil @megueb

Melinna Guedes tem 28 anos, é alagoana, aspirante a quadrista e ilustradora. O início de seu caminho artístico foi na música, compondo alguns álbuns solos e com bandas, e como sempre gostou de enquadrar desenhos com legendas, agora se permitiu esse novo fazer artístico, explorando o que já sabia e aprendendo aos poucos na medida em que (ar)risca.

E-mail: melinnaguedes@gmail.com

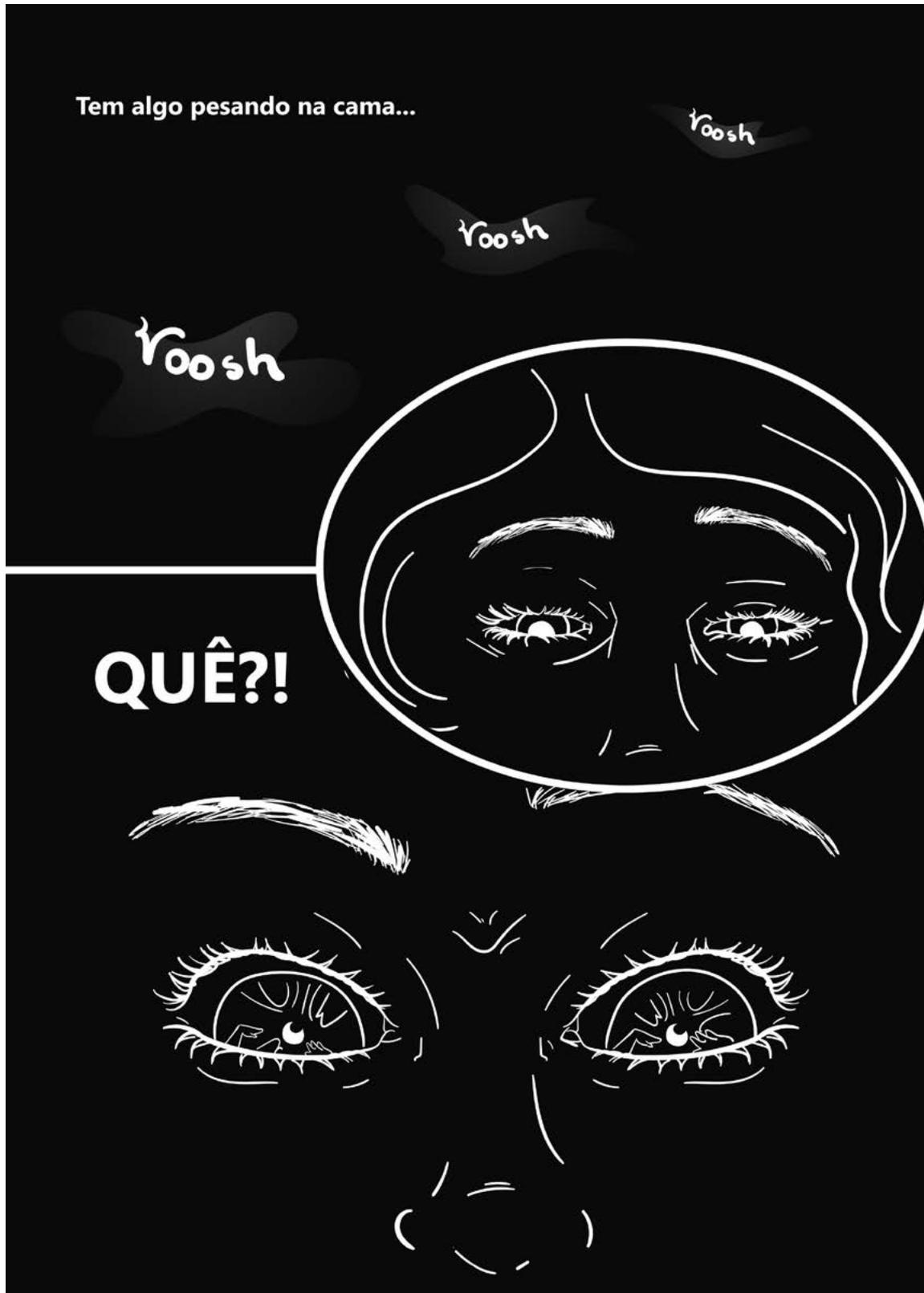
Pode dormir

Por MABRITOLLUSTRA



**Nada disso é real... É apenas sua mente fodida
tentando consertar o que você ignora de dia...**

São só pesadelos...







Mariana Brito aka Mabritoilustra é natalense de 35 anos, e auto sabotadora profissional. Formada como comunicadora social, era idealista e empática demais para o ofício e migrou para o design gráfico, e tardiamente, para as artes digitais. Sempre consumiu muita HQ, daí resolveu finalmente dar um tempo nos projetos de mecenas para exorcizar um pesadelo recorrente na sua vida, na forma desta primeira e inédita HQ, de nome *Pode dormir*.

E-mail: mabritoilustra@gmail.com

DEUSES OU DEMÔNIOS

ARTE E ROTEIRO: Regi Munhoz

Nosso Planeta
gira num lindo
movimento

Por muito
tempo a Natureza viveu
em harmonia!

MAS
TUDO PODE
MUDAR!

Com o excesso de população,
veio o desequilíbrio

A Natureza contra a população
Águas ácidas.

Destruição em massa

Fumaças tóxicas

E os sobreviventes correm
sem saber para onde

DESESPERO!

REVISTA PANDEGA - EDITORA SCKRIPT - ANO 2020







Regi Munhoz é quadrinista, ilustradora, artista plástica, arte-educadora, aquarelista, origamista e editora independente, nascida em 1974. Formada em Pedagogia, com Pós-Graduação em Metodologia do Ensino de Artes. Estudou Filosofia, Políticas Públicas, Artes Visuais, Editoração de HQ e de Livros. É autora dos fanzines *Zureta*, *Animalândia*, *Povo Feliz* e *Cazulo*; dos zines *Rosinhas* e *Marias da Revista Picles 3 - Só Mulherada!* Ed. Laços, AQC-SP; *Deuses ou Demônios* da antologia de terror *Pândega* e da HQ *Crônicas 2020*, ambos da editora Skript. Editou e ilustrou os fanzines *Poemas Diários*, *Cachorros*, *Brincando de Correr* e *Branco Pode ser Mais que uma Cor*, de autoria de Karin Mazorca.

E-mail: regiartys@gmail.com

Instagram: [@regi.munhoz](https://www.instagram.com/regi.munhoz)

QUE HISTÓRIA É ESSA DE FEMINISMO?



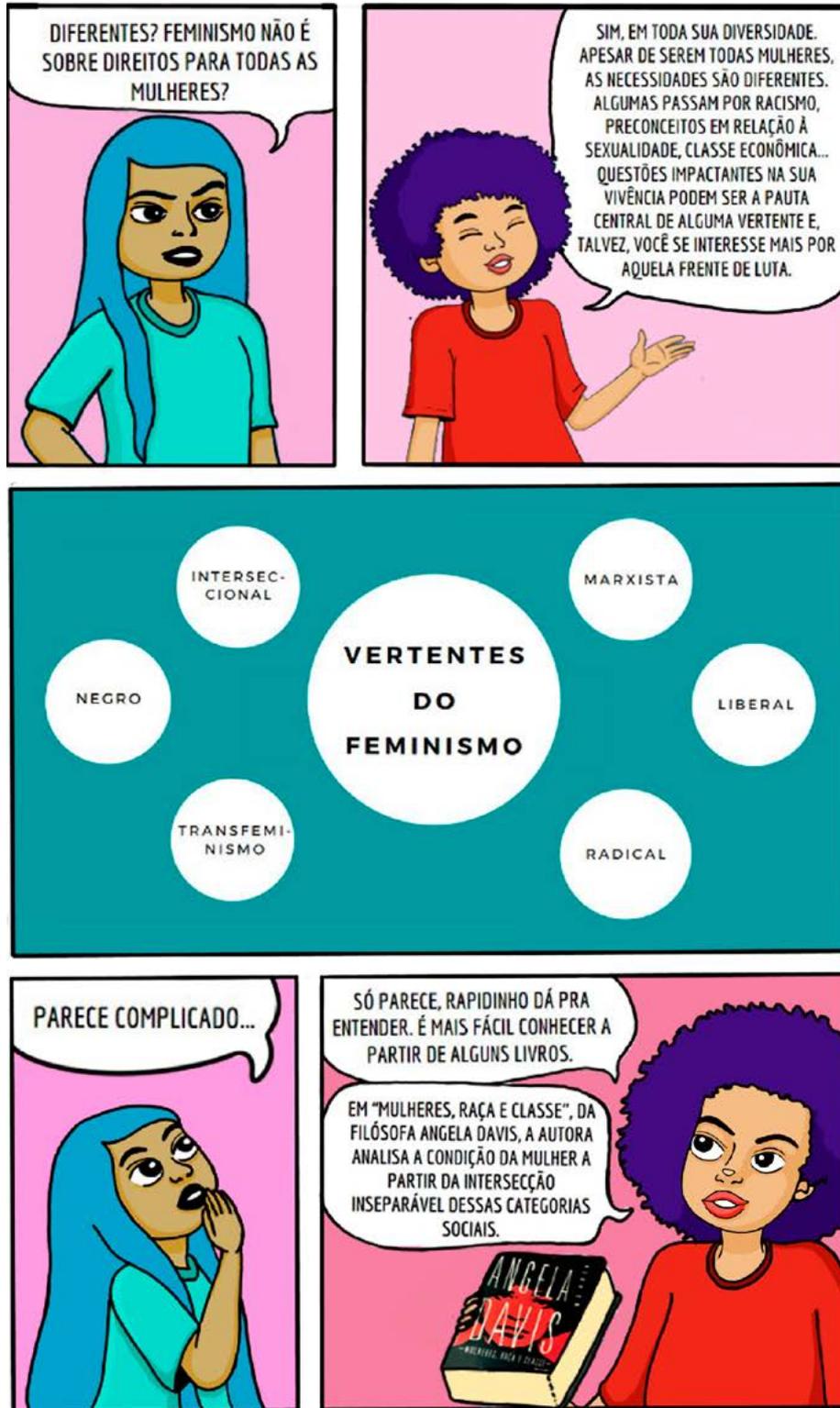
@a.abilene.art



AS ONDAS FEMINISTAS NA HISTÓRIA

AS VERTENTES FEMINISTAS E SUAS PRINCIPAIS PAUTAS

CONHECER A PRÁTICA A PARTIR DE MULHERES QUE SÃO REFERÊNCIAS DAS DIFERENTES FRENTE DE LUTAS...





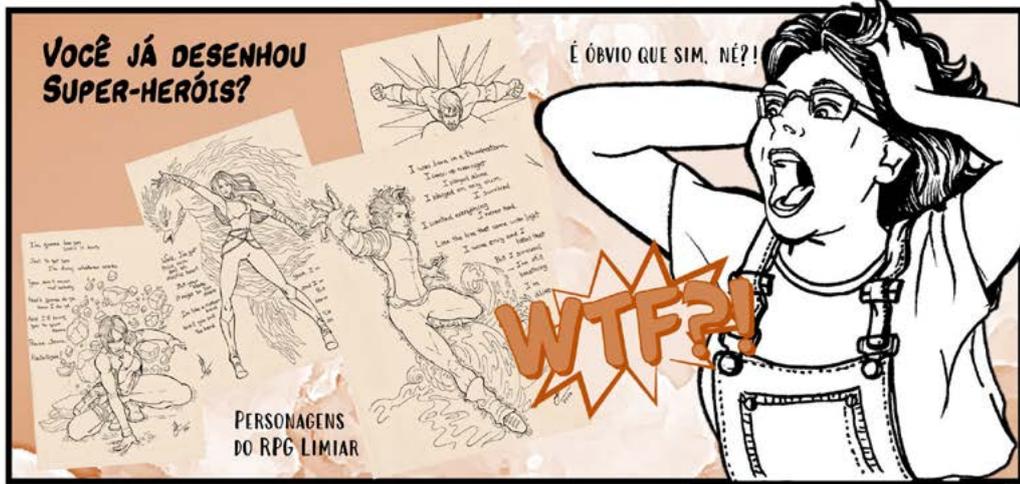
@a.abilene.art

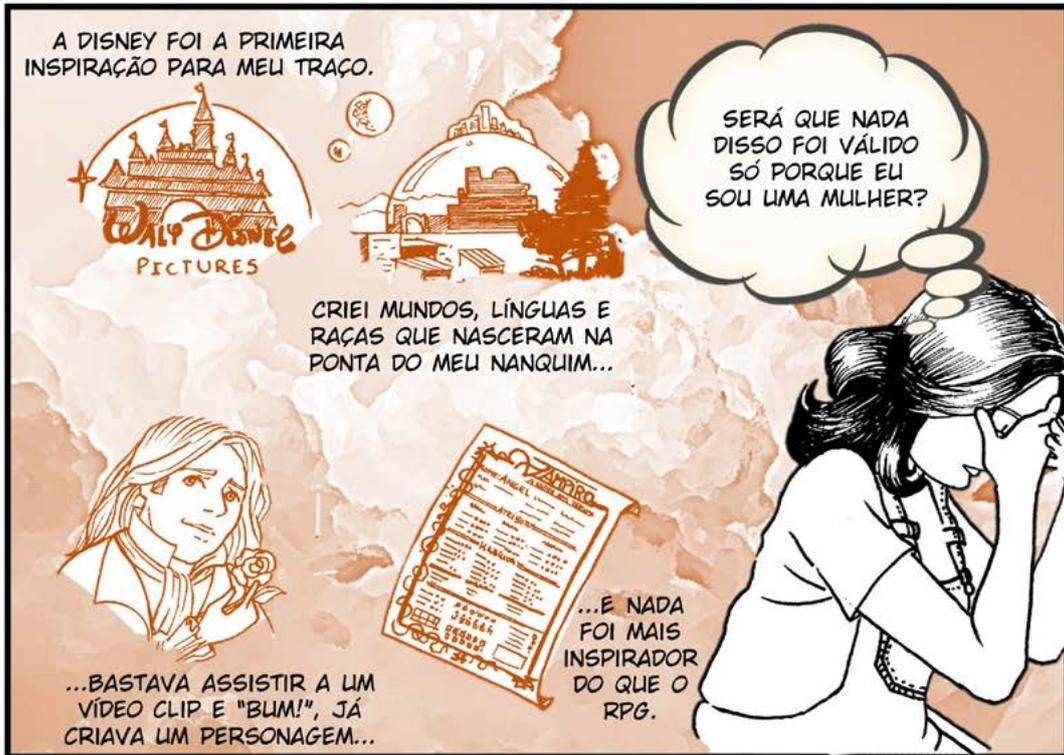


Abilene de Sá é cientista social em formação pela Universidade Federal de Viçosa e educadora popular em eterna reinvenção. É uma pessoa curiosa, dos olhinhos brilhantes de tão sonhadora. Ainda assim, sabe que sonhar não basta, é preciso agir, algo que se reflete em tudo. Se quer mudar o mundo, que seja um passo de cada vez. Se quer uma realidade com mais equidade de gênero, sem racismo ou preconceitos, o caminho será longo e árduo, e Abilene tem plena consciência de que não está só. A sede por transformações sociais a move. Por isso, fez uma pequena HQ sobre como estudar o feminismo, um pequenino pedaço do seu coração em chamas.

E-mail: abilenedesa28@gmail.com







NÃO ME DESVALORIZIZE PELO
MEU GÊNERO OU POR SEUS
VALORES E SUA PEQUENEZ.



* NENHUM QUADRINHO FOI DANIFICADO DURANTE A PRODUÇÃO DESTA HQ.

** SE VOCÊ ENCONTRAR QUALQUER QUADRINHOS AQUI MENCIONADO EM UMA LIVRARIA, BANCA OU SITE, NÃO É MERA COINCIDÊNCIA.

Danielle Jaimes mora em Recife e é professora de artes, desenhista, ilustradora, quadrinhista e escritora. Publicou diversos álbuns em quadrinhos entre os anos de 2005 a 2010, entre eles o ganhador do HQMIX de Melhor Contribuição do Ano em 2006, o álbum número 1 da Coleção Passos Perdidos, *História Desenhada*. Entre os títulos já publicados tem também os Volumes 2, 3 e 4 de *Passos Perdidos*, e os álbuns *Heróis Da Restauração Pernambucana* e *Afrohq*. Atualmente está trabalhando em um projeto pessoal que irá unir Romance, quadrinhos e Ilustrações chamado Relicários, que mostra uma visão bem particular acerca dos seres chamados de “Encantados” dentro de uma perspectiva Luso-Brasileira.

Instagram: [@dj_relicarios](#)

Behance: [bit.ly/3kyRTvi](https://www.behance.net/bit.ly/3kyRTvi)



Primeira tirinha de "0900". Roteiro e arte de Paloma Diniz. Publicado no Instagram @a_marginalia desde abril de 2021. João Pessoa - PB

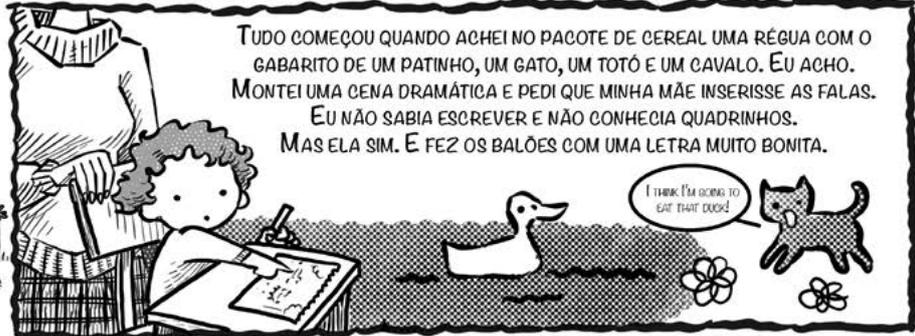
Paloma Diniz é desenhista e quadrinista. Formada em Licenciatura em Artes Visuais (UFPB 2007), trabalha com ilustração artística no mercado editorial e com HQs em todas as etapas de produção, atuante no mercado nacional e internacional. Nasceu em Patos na Paraíba e mora em João Pessoa - PB, tem 40 anos. Participou do grupo de pesquisa coordenado pelo Prof. Dr. Henrique Magalhães na UFPB (2011 - 2016) onde colaborou, desenvolveu e participou de eventos acadêmicos, pesquisas e outras atividades relacionadas as HQs. Paloma Diniz é sócia de Mike Deodato Jr. Eles têm uma parceria e se auxiliam artisticamente em atividades mercadológicas de artes e quadrinhos desde 2017. Ela estuda desenho clássico com base na Belas Artes no CCTA/UFPB (curso de extensão de 2015 até o momento). Seus mais recentes trabalhos com quadrinhos impressos são a arte de *Augusta* da coletânea *Sangue no Olho* da Ed. Dranco (2019) e *Deleite - no fio da lâmina* publicado pela Ed. Marca de Fantasia (2020). Em agosto de 2021, iniciou uma nova parceria com a editora Hyperion Comics. Tornou-se representante da editora na capital paraibana. No canal da editora no YouTube (Hyperion Club), Paloma Diniz apresenta um programa chamado *Hyperion Nordeste* com pessoas, temas, atividades e produções de HQs nordestinas (uma vez ao

mês, na 3ª quinta-feira às 20h). No momento, Paloma Diniz está publicando uma webcomic nas sextas-feiras; é uma tira seriada intitulada *0900* que pode ser lida gratuitamente nas plataformas Tumblr e Instagram; esta HQ digital narra as desventuras de uma atendente de telessexo.

E-mail: marginaliadahq@gmail.com

THAISCOMICS

GAGUGA:

TUDO COMEÇOU QUANDO ACHEI NO PACOTE DE CEREAL UMA RÉGUA COM O GABARITO DE UM PATINHO, UM GATO, UM TOTÓ E UM CAVALO. EU ACHO. MONTEI UMA CENA DRAMÁTICA E PEDI QUE MINHA MÃE INSERISSE AS FALAS. EU NÃO SABIA ESCREVER E NÃO CONHECIA QUADRINHOS. MAS ELA SIM. E FEZ OS BALÕES COM UMA LETRA MUITO BONITA.

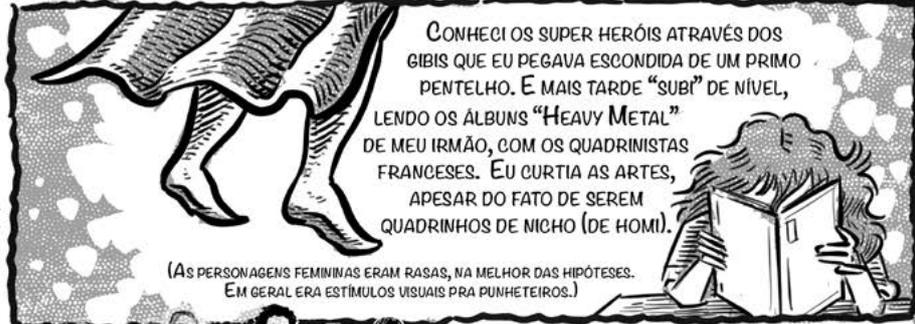
Mlk:




MEU PADRINHO É ARTISTA, MAS MORA LONGE, E IR PASSAR UNS DIAS NA CASA DELE ERA COMO VISITAR UM PARAÍSO. ALÉM DO JARDIM DA MÃE DELE, DOS GATINHOS E ATELIÊ, ELE TINHA O SÓTÃO LOTADO DE REVISTAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

TINHA "O PRINCIPE VALENTE", DO HAL FOSTER, MAS NÃO CURTIA QUE FOSSE LEGENDADO, SEM BALÕES. E TINHA A SÉRIE DOS GIBIS KRIPTA, PURO HORROR QUE ME FASCINAVA! MUITOS DE MEUS MONSTROS GANHARAM ROSTOS ALL.

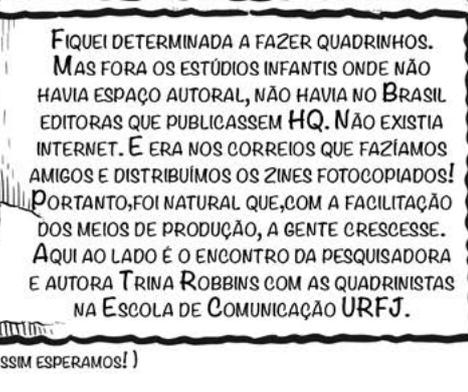
Adô:

CONHECI OS SUPER HERÓIS ATRAVÉS DOS GIBIS QUE EU PEGAVA ESCONDIDA DE UM PRIMO PENTELHO. E MAIS TARDE "SUBI" DE NÍVEL, LENDO OS ÁLBUNS "HEAVY METAL" DE MEU IRMÃO, COM OS QUADRINISTAS FRANCESES. EU CURTIA AS ARTES, APESAR DO FATO DE SEREM QUADRINHOS DE NICHÔ (DE HOMI).

(AS PERSONAGENS FEMININAS ERAM RASAS, NA MELHOR DAS HIPÓTESES. EM GERAL ERA ESTÍMULOS VISUAIS PRA PUNHETEIROS.)

MINA DE HQ:

FIQUEI DETERMINADA A FAZER QUADRINHOS. MAS FORA OS ESTÚDIOS INFANTIS ONDE NÃO HAVIA ESPAÇO AUTORAL, NÃO HAVIA NO BRASIL EDITORAS QUE PUBLICASSEM HQ. NÃO EXISTIA INTERNET. E ERA NOS CORREIOS QUE FAZÍAMOS AMIGOS E DISTRIBUÍMOS OS ZINES FOTOCOPIADOS! PORTANTO, FOI NATURAL QUE, COM A FACILITAÇÃO DOS MEIOS DE PRODUÇÃO, A GENTE CRESCESSE. AQUI AO LADO É O ENCONTRO DA PESQUISADORA E AUTORA TRINA ROBBINS COM AS QUADRINISTAS NA ESCOLA DE COMUNICAÇÃO URFJ.

©2021 by Thais Linhares (TO BE CONTINUED, ASSIM ESPERAMOS!)

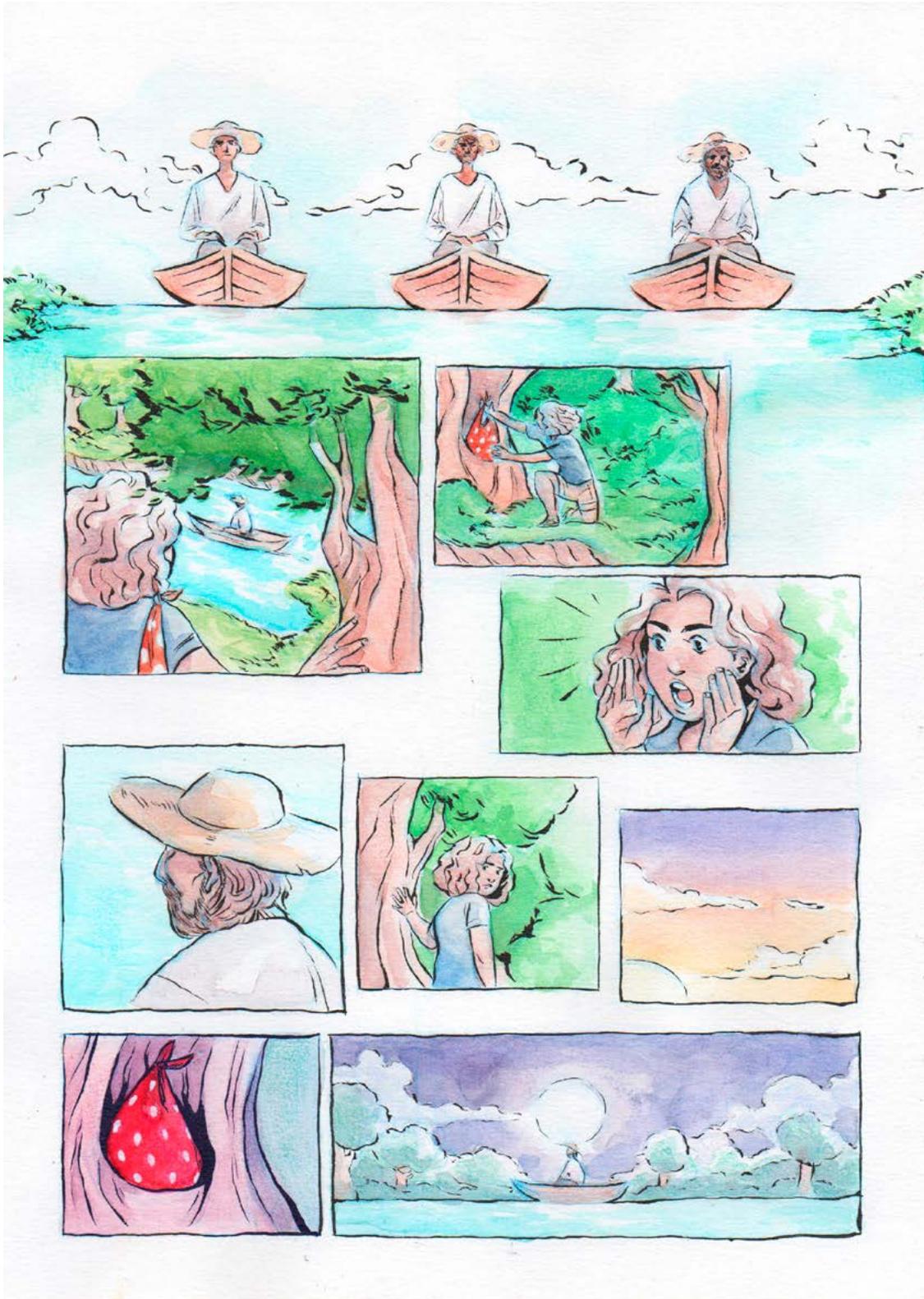
Thais Linhares permanece carioca desde a primavera de 1970. Tem formação em artes, roteiros, direitos humanos e mestrado em comunicação.

E-mail: thailinhares@yahoo.com.br

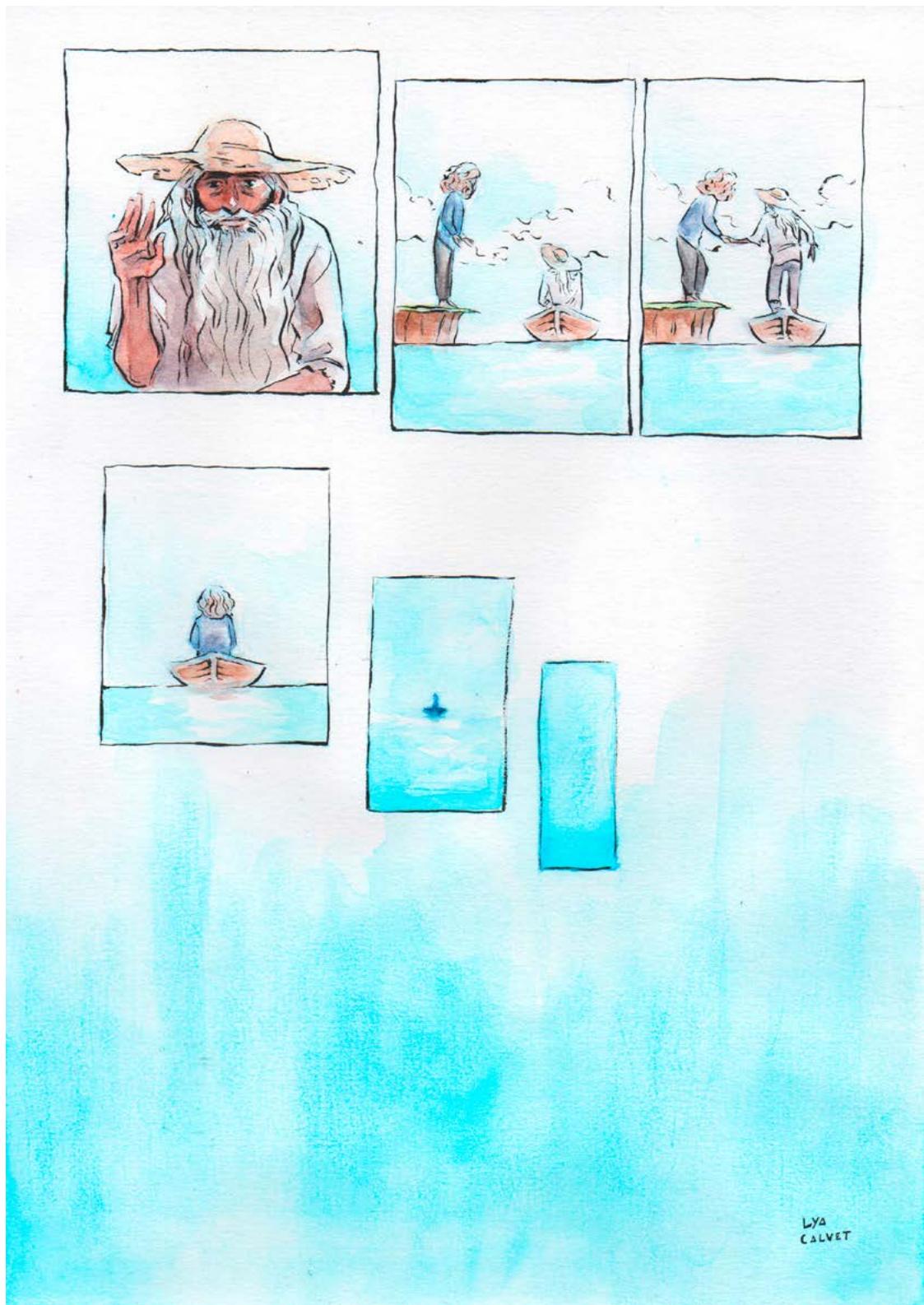
Blog: thaislinhares.blogspot.com

Apoia-se: apoia.se/thaislinhares







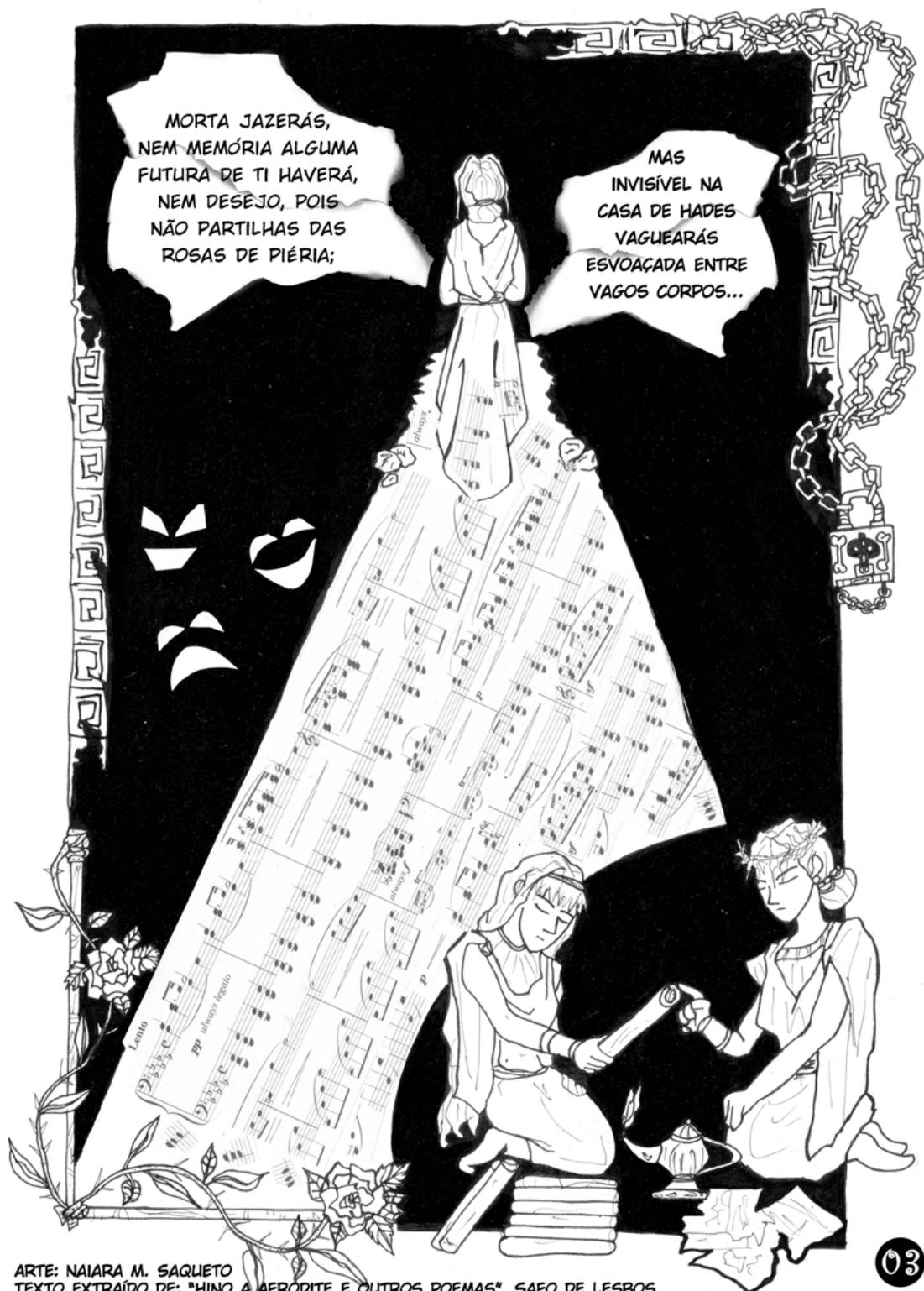


Lya Calvet é ilustradora, quadrinista e designer fortalezense. É graduada em Design e mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Atualmente pesquisa relações possíveis entre quadrinhos, didática e semiótica. Trabalha com aquarela, nanquim e ferramentas digitais para criar universos e personagens simpaticamente estranhos ou estranhamente simpáticos. A história em quadrinhos *A terceira margem* foi produzida durante a disciplina de Tradução Intersignica, do PPGCOM-UFC, ministrada pela Prof^a Gabriela Reinaldo.

E-mail: lyabcalvet@gmail.com





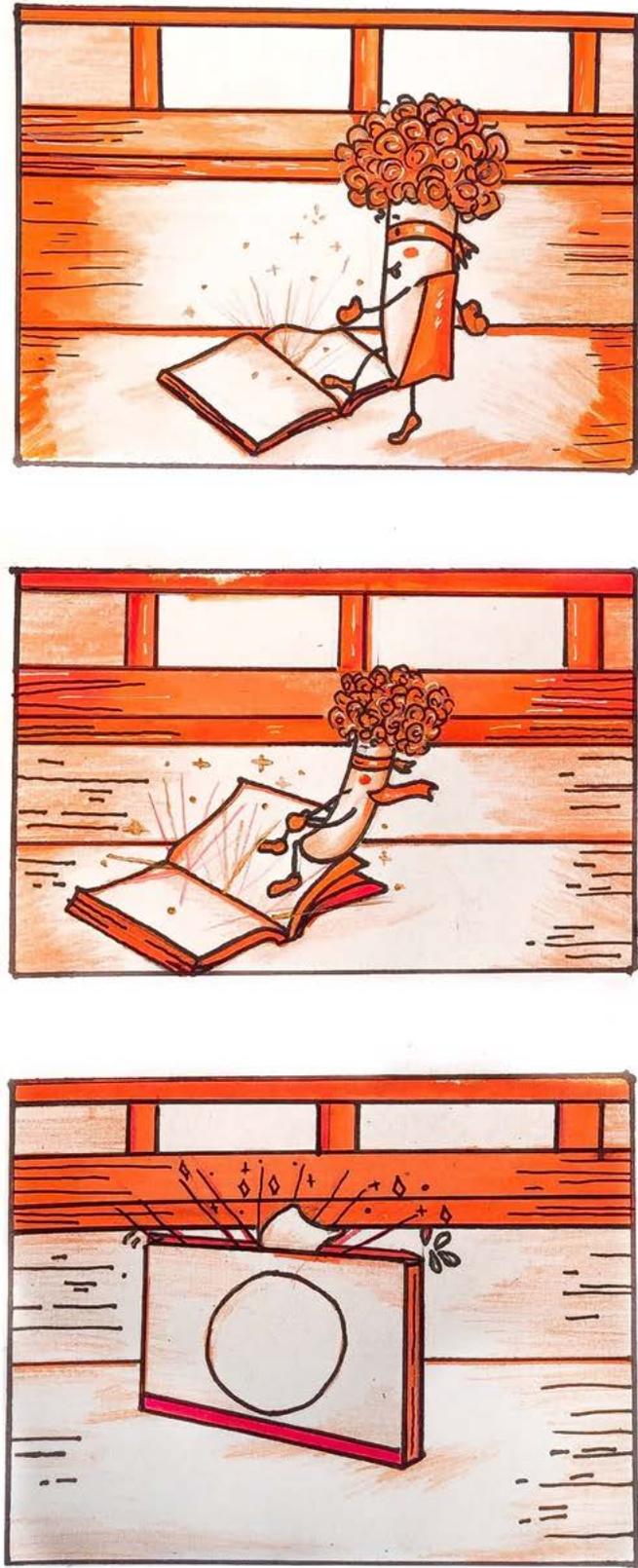


ARTE: NAIARA M. SAQUETO
TEXTO EXTRAÍDO DE: "HINO A AFRODITE E OUTROS POEMAS", SAFO DE LESBOS
TRADUÇÃO DE: GIULIANA RAGLISA, 2011, ED. HEDRA

03

Naiara M. Saqueto tem 31 anos e é do interior de São Paulo. No momento, está estudando Letras-Inglês (UFSC). Seus hobbies são desenhar, ler livros/quadrinhos/mangás, jogar video-game e fazer atividade física. Iniciou sua atividade e técnicas com desenhos, em especial HQs, através de uma oficina realizada pela prefeitura local. Foi com o Prof. Eder Santos, a quem é muito grata, pois começou a adentrar na arte sequencial e animação. Depois de alguns anos, acabou parando com os desenhos. A vontade e tendência artística retornaram a ela com a Prof^a. Maria Rita Drumond Viana, a quem também é grata, nas aulas de literatura clássica na academia (sem ela, Naiara não estaria aqui).

E-mail: saqueto.naiara.ufsc@gmail.com

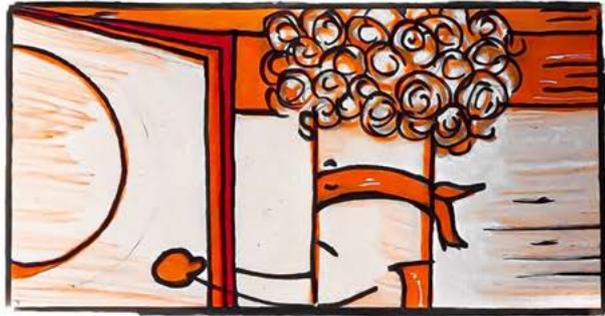




2.



}

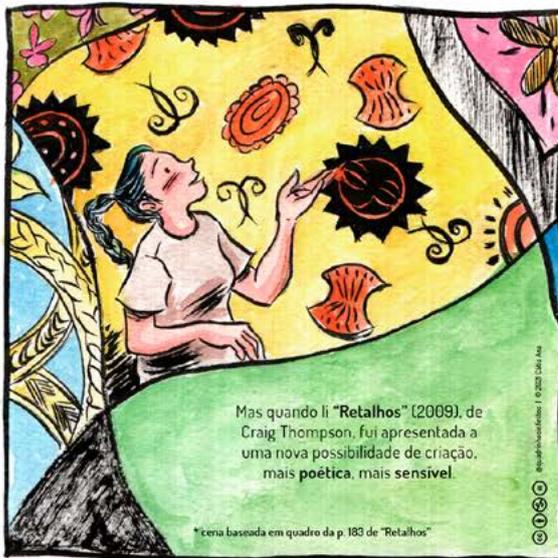


Rafaela Dourado Leobas tem 19 anos e é aluna de Artes Visuais - Bacharelado na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Desenha desde os 12 anos e sempre se interessou por histórias em quadrinhos. Esta HQ surgiu com o intuito de dar vida ao inanimado, observando a pelúcia da minha estante de livros e inspirado no sentimento do leitor ao adentrar em seu universo literário onde o único limite existente é o imposto por sua imaginação.

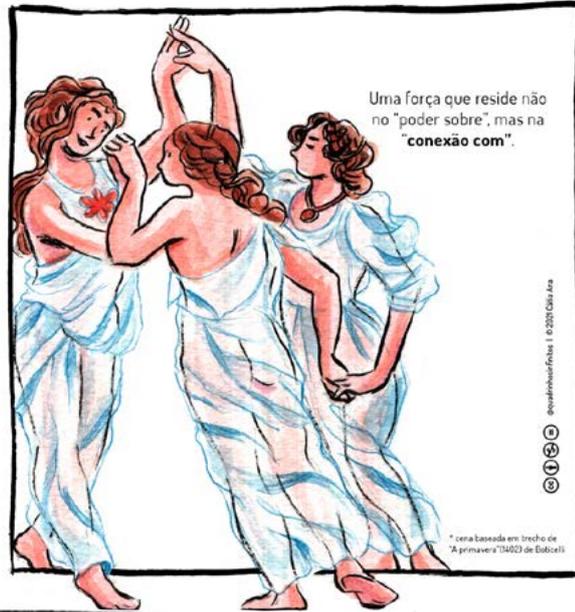
Instagram: [@a.dourar](#)

Autoralidade

Texto e arte: Cátia Ana



HQ publicada inicialmente no Instagram @quadrinhosinfinitos



Cátia Ana Baldoino da Silva é quadrinista e Programadora Visual na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. É Mestre em Estudos Literários e sua dissertação, intitulada *O tempo multidimensional nos quadrinhos: um estudo das estratégias narrativas em Here, de Richard McGuire (2019)*, foi agraciada com o Troféu Hqmix em 2020. Publica seus trabalhos no site Quadrinhos Infinitos.

E-mail: santanarev@gmail.com

Site: quadrinhosinfinitos.com.br

Instagram: [@quadrinhosinfinitos](https://www.instagram.com/_quadrinhosinfinitos)

Coleção Desenrêdos

A Desenrêdos é uma coleção de livros, cujo objetivo é publicar trabalhos vinculados às atividades acadêmicas do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, abrangendo todas as suas linhas de pesquisa fomentando articulações entre docentes/discentes do PPG e pesquisadores nacionais e internacionais.

Este livro foi composto com as fontes Lato Regular para o corpo de texto e Lato Bold para títulos e subtítulos, desenvolvidas por Lukasz Dzedzic e disponibilizadas em lukaszdziedzic.eu/.

MATEI SUA
NAMORADA P/
TE MOTIVAR.
ASS: VILÃO

DATA
13

PPGACV

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV

FACULDADE DE
ARTES VISUAIS



UFG

UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS



ASPAS

Associação de Pesquisadores
em Arte Sequencial