

INSTITUTO SUPERIOR ANÍSIO TEIXEIRA

CAROLINE SIQUEIRA MUNIZ

A MULHER: COMPORTAMENTO E VOZ NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

São Gonçalo – RJ

2009

CAROLINE SIQUEIRA MUNIZ

A MULHER: COMPORTAMENTO E VOZ NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Letras Português-Espanhol do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Letras Português-Espanhol.

Orientador: Professor Mestre José Manuel da Silva

São Gonçalo – RJ

2009

CAROLINE SIQUEIRA MUNIZ

A MULHER: COMPORTAMENTO E VOZ NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Letras Português-Espanhol do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Letras Português-Espanhol.

Orientador: Professor Mestre José Manuel da Silva

José Manuel da Silva – ISAT

São Gonçalo, 2009.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, minha avó, meu irmão e a toda minha família que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

Ao professor e orientador José Manuel pela amizade, pela paciência e ajuda na orientação, por seu apoio e inspiração no amadurecimento dos meus conhecimentos e conceitos que me levaram à execução e conclusão desta monografia.

Às professoras Ana Lúcia e Cecília Alonso, por seu carinho, pelo estímulo acadêmico e pela sensibilidade que as diferenciam como educadoras. Pela amizade que se construiu para além dos espaços da faculdade.

Às amigas Vivianny Poubel e Byanne Ribeiro, com quem dividi a angústia das provas, seminários, trabalhos e a alegria das comemorações. Obrigada pelo incentivo, força e, principalmente, pela eterna amizade que construímos nesse caminhar.

Aos amigos Geysa, Michelle Furtado, Oswaldo Mendes, Maycon Fagundes e Cassiano, pela amizade e pelo apoio constante.

E a Deus, que tornou tudo isso possível, me dando força e ânimo nos momentos de angústia, me fazendo vencer em meio às tribulações, me fazendo muito mais que vencedora... fazendo-me feliz.

"A mulher envolve e domina a esfera humana, como a safira diáfana do firmamento envolve e domina a esfera terrestre."

Rui Barbosa

"Uma língua é um lugar donde se vê o mundo e em que traçam os limites do nosso pensar e sentir."

Vergílio Ferreira

RESUMO

A mulher vem assumindo um papel de destaque na sociedade, deixando de lado o mito de um ser frágil e indefeso, dependente da figura masculina. Essa evolução do papel da mulher na sociedade está presente nas histórias em quadrinhos, que, por serem um meio de comunicação de massa, relatam os hábitos e a oralidade de uma sociedade em um determinado período. Nesse contexto, a presente pesquisa objetiva analisar a visão do feminino nas histórias em quadrinhos de super-heróis, através da análise de algumas personagens. Busca-se analisar estas personagens com base em sua linguagem e sua conduta. Também será apresentada a diversidade linguística por meio das falas destas heroínas, com o intuito de expor as variações sofridas pela língua em determinadas situações. Por fim, conclui-se que para a criação de uma personagem autêntica é importante que a linguagem e as características de personalidade estejam em harmonia.

Palavras-chave: mulher. variação linguística. história em quadrinhos.

ABSTRACT

Women have played a leading role in society, leaving behind the myth of the frail and defenseless being, always dependent on the male figure. This evolution in the role of women in society is depicted in comic books, which, as a means of mass media communication, reflect the habits and the oral language of a certain society considered within a certain period of time. In this context, this work aims at analyzing the feminine in superhero comic books, through the analysis of some of their characters. These characters are analyzed in terms of their language and their behavior. The linguistic diversity will also be presented, by means of the speech of such heroines, with the objective of exposing the variations in language according to given situations. The conclusion is that to create an authentic comics character, it is important that the language and personality traits be in harmony.

Key words: women. linguistic variety. comic books. comics.

LISTA DE FIGURAS DO ANEXO

Figura 1 – Dale Arden	84
Figura 2 – Dale e Flash	84
Figura 3 – Dale Arden, vestuário	84
Figura 4 – Princesa Narda	85
Figura 5 – Narda e Mandrake	85
Figura 6 – Diana Palmer	85
Figura 7 – Diana Palmer e sua família	85
Figura 8 – Casamento de Diana e Fantasma	86
Figura 9 – Lois Lane desenhada em 1938	86
Figura 10 – Lois Lane século XXI	86
Figura 11 – Casamento de Lois e Super-Homem	86
Figura 12 – Tess, a namorada de Dick Tracy	87
Figura 13 – Mulher-gato desde 1940 até 2001	87
Figura 14 – Mulher-Maravilha séc. XXI e sua primeira versão de 1941	88
Figura 15 – Mulher-Maravilha	88
Figura 16 – Miss Marvel	88
Figura 17 – Mulher-Invisível em 1961	88
Figura 18 – Mulher-Invisível e sua família	88
Figura 19 – Barbarella	89
Figura 20 – Valentina	89
Figura 21 – Jean Grey como Garota Marvel	89
Figura 22 – Jean Grey como a Fênix Negra	89
Figura 23 – Mary Jane lavando a roupa do seu marido, o Homem-Aranha	90
Figura 24 – Barbara Gordon como Batgirl	90
Figura 25 – Barbara Gordon como Oráculo	90
Figura 26 – Tempestade	91
Figura 27 – Mística	91
Figura 28 – Emma Frost	91
Figura 29 – Mulher-Hulk	91
Figura 30 – Vampira	92
Figura 31 – Witchblade	92
Figura 32 – Grace, namorada de Tormenta	92
Figura 33 – Tormenta, namorada de Grace	92
Figura 34 – Tormenta e Grace se beijando	93
Figura 35 – Pro, a heroína prostituta	93
Figura 36 – Ultra, a super-heroína da atualidade	93
Figura 37 – Mercury, mutante adolescente	93

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	29
2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	33
3 O FEMININO	37
3. 1 A mulher na história	37
3. 2 A mulher nas histórias em quadrinhos	40
4 ANÁLISE COMPORTAMENTAL	47
4. 1 Mocinhas indefesas	47
4. 2 Super-heroínas	50
5 ANÁLISE LINGUÍSTICA	57
5.1 Mocinhas indefesas	58
5.1.1 <i>Vocabulário culto</i>	58
5.1.2 <i>Linguagem romântica</i>	59
5.2 Super-heroínas	60
5.2.1 <i>Vocabulário culto</i>	61
5.2.2 <i>Tratamento formal</i>	63
5.2.3 <i>Sintaxe</i>	64
5.2.4 <i>Metaplasmos</i>	66
5.2.5 <i>Gíria</i>	67
5.2.6 <i>Vocabulário chulo</i>	72
5.3 Estilística	74
5.3.1 <i>Diminutivo</i>	74
5.3.2 <i>Acento de intensidade e duração</i>	75
5.3.3 <i>Onomatopeias</i>	76
6 CONCLUSÃO	78
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
a Textos de apoio	80
b Revistas em quadrinhos	82
Anexo – Personagens	84
Referências das imagens do anexo	94

1 INTRODUÇÃO

A língua é um produto social, um conjunto de convenções adotadas por um grupo para que se estabeleça a conversação. É um sistema de significação complexo e dinâmico. De acordo com Cunha e Cintra (1985), a língua é um “sistema gramatical pertencente a um grupo de indivíduos. Expressão da consciência de uma coletividade.” É o meio através do qual uma coletividade se expressa, concebe o mundo e age sobre ele. É a “utilização social da faculdade da linguagem, criação da sociedade, não pode ser imutável; ao contrário, tem de viver em perpétua evolução”. Este sistema não é estático, rígido; pelo contrário está em constante mudança. Ele é formado por vários elementos que se inter-relacionam (interagem uns com os outros e se influenciam) e ainda está aberto à adição de novas estruturas, fazendo com que o sistema se inove a cada momento.

Saussure (2006) também relata a complexidade deste fenômeno, quando afirma que a linguagem “ao mesmo tempo física, fisiológica e psíquica, pertence, além disso, ao domínio individual e ao domínio social; não se sabe como inferir sua unidade”. Sendo assim, cada indivíduo possui um modo particular de se comunicar, possibilitando meios alternativos de se dizer uma mesma coisa, devido ao contexto em que ele está inserido, seus sentimentos e suas intenções comunicativas, criando sua identidade. Essas características estão presentes tanto na língua escrita como na língua falada.

Um dos objetivos deste trabalho é analisar e apontar a diversidade lingüística, usando como fonte de pesquisa os relatos lingüísticos presentes nas histórias em quadrinhos, pois este meio de comunicação em massa reflete a linguagem falada. Conforme Eguti (2001), os quadrinhos têm como finalidade a narração de fatos buscando reproduzir uma conversação natural, na qual os personagens interagem face-a-face, expressando-se por palavras e expressões faciais e corporais. Todo o

conjunto do quadrinho é responsável pela transmissão do contexto enunciativo ao leitor. Do mesmo modo que na literatura, o contexto é obtido por meio de descrições detalhadas através da palavra escrita. Nas histórias em quadrinhos, esse contexto é resultado da dicotomia verbal / não verbal, na qual tanto as imagens quanto as palavras são necessárias ao entendimento da história.

Além de apresentar a mudança sofrida pela língua em determinados contextos e períodos, devido à amplitude temporal que as histórias em quadrinhos estão inseridas, apresentando as mudanças sofridas pela língua em determinados contextos; elas também retratam os hábitos e fatos da sociedade em seus diversos períodos, como a evolução do papel feminino na sociedade, com a ajuda do movimento feminista.

Depois de muitas lutas e discriminações, as mulheres têm conseguido aumentar sua participação no mundo, tornando-se cada vez mais independentes, auto-suficientes e detentoras dos mesmos direitos dos homens, tendo a possibilidade de ter uma vida digna de um ser humano, sem deixar de lado sua feminilidade e seu primitivo papel de “rainha do lar”.

As mulheres de nossos dias estão prestes a destruir o mito do "eterno feminino": a donzela ingênua, a virgem profissional, a mulher que valoriza o preço do coquetismo, a caçadora de maridos, a mãe absorvente, a fragilidade erguida como escudo contra a agressão masculina. Elas começam a afirmar sua independência ante o homem; não sem dificuldades e angústias [...]. (BEAUVOIR, 1967).

O presente trabalho pretende estudar a visão do feminino contida nas histórias em quadrinhos de super-heróis, por meio da análise de algumas personagens importantes, como Dale Arden (namorada do Flash Gordon) e a Mulher-Maravilha. Cada personagem será analisada através da observação de seu discurso em relação a sua conduta. Assim, o objetivo principal da pesquisa é analisar as personagens femininas com base em sua linguagem, destacando a importância da variação lingüística na

criação de cada personagem. Também será analisada a forma como a mulher é tratada nestas histórias, com relação ao período representado.

É relevante estudar este aspecto e elucidar o papel da mulher através das histórias em quadrinhos, pois estas são produto da cultura de massa que retratam o comportamento e os costumes de uma sociedade numa determinada época, e também por refletirem a linguagem falada, conseguindo apresentar a variação sofrida pela língua em determinados contextos e períodos. Como afirma Barcellos:

Dentro dessa perspectiva, os quadrinhos sempre foram o espaço por excelência da representação social. Dos cenários aos enredos, passando pelos personagens, tudo nas histórias em quadrinhos pode ser visto como uma apropriação imaginativa de conceitos, valores e elementos que foram, são ou podem vir a ser aceitos como reais.

O Capítulo 2 tem o propósito de elucidar o conceito de história em quadrinhos e apresentar os recursos utilizados para a criação deste meio de comunicação de massa. Este capítulo faz um breve resumo sobre a história das histórias em quadrinhos, desde os primeiros esboços na Pré-história até os dias atuais.

O Capítulo 3 trata da trajetória da mulher com o passar dos tempos. É dividido em dois subcapítulos: “A mulher na História”, que é uma sinopse da história da mulher na sociedade; e “A mulher nas histórias em quadrinhos”, que descreve o papel da mulher nas histórias em quadrinhos, desde as mocinhas indefesas da década de 1930 até as super-heroínas do século XXI. A última parte deste sub-capítulo apresenta uma lista de algumas personagens femininas que tiveram grande importância para a representação da mulher nas histórias em quadrinhos.

O Capítulo 4 trata da descrição das mocinhas indefesas e das super-heroínas, fazendo uma comparação entre as características de personalidade (vestuário, atitude, história, trabalho e orientação sexual) de cada grupo de personagens.

A proposta do Capítulo 5 é analisar os exemplos recolhidos nas histórias em quadrinhos sobre a linguagem das personagens. O capítulo está dividido em dois sub-capítulos “Mocinhas indefesas” e “Super-Heroínas”; dentro desses sub-capítulos serão analisados fatores como linguagem informal, formal e romântica, vocabulário culto, gírias, estilística e metaplasmos. O objetivo deste capítulo é ressaltar a importância da linguagem na construção das personagens.

O Capítulo 6 apresenta as conclusões finais do trabalho. Concluindo que a linguagem, conjuntamente com as características de personalidade, é um fator importantíssimo para a composição de um personagem. Cada personagem tem sua identidade, sua linguagem própria; tornando-o um personagem único, autêntico.

2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A história em quadrinhos é uma concepção de arte que une texto e imagem com o intuito de narrar histórias dos mais variados temas e estilos. De acordo com Eisner (1989) história em quadrinhos é uma arte seqüencial. Cirne (apud RAHDE, 1996) define a história em quadrinhos como “uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam”.

A história em quadrinhos está presente na cultura de diversos países. Nos Estados Unidos, é conhecida como *comics*, *bande dessinée* na França, *fumetti* na Itália, *tebeos* e *tiras cómicas* na Espanha, *historietas* na Argentina, *muñequitos* em Cuba (MOYA, 1977, p. 21), *mangás* no Japão.

Como um meio de comunicação de massa, as histórias em quadrinhos têm como função informar, educar e entreter, com conteúdos selecionados e desenvolvidos para seu público. A versatilidade dos quadrinhos permite a retratação dos valores de uma determinada época e a criação de novos significados culturais e sociais. Em seu estudo sobre a origem e a evolução dos quadrinhos, Radhe (1996) esclarece que a história em quadrinhos deixou de ser apenas um meio de diversão de massa e tornou-se um instrumento influenciador na esfera psicológica e social.

Os primeiros esboços de histórias em quadrinhos, provavelmente, surgiram no período pré-histórico, quando o homem, através de seqüências de desenhos, representava as suas crenças, o mundo ao seu redor. Segundo Radhe (1996):

[...] os traçados e as modelagens executados pelos homens primitivos, teriam sido o indício dos primeiros signos que ocasionariam, posteriormente, estudos interpretativos da inteligência emergente no mundo pré-histórico [...] destes primeiros artistas [...] nasceram as primeiras seqüências de imagens, que permitiram aos antropólogos maior conhecimento das culturas primitivas, pela sua iconografia [...].

No decorrer do tempo, esse tipo de registro desenvolveu-se de várias formas, desde a escrita hieroglífica dos egípcios até as tapeçarias medievais. Temos como exemplo alguns monumentos egípcios, como a coluna de Trajano, que mostra, igualmente a uma história em quadrinhos, um faraó construindo uma pirâmide para seu túmulo, enaltecendo seu governo. Na idade média, o alemão Albrecht Dürer narra a Paixão de Cristo através de uma seqüência de gravuras. (MOYA, 1977).

No século XX, com o avanço da imprensa, da tecnologia e dos novos meios de impressão, as histórias em quadrinhos ganharam o seu espaço. Eram de caráter crítico: sátiras políticas publicadas por jornais europeus e norte-americanos, que traziam caricaturas acompanhadas de comentários ou pequenos diálogos humorísticos entre as personagens retratadas. Neste período, tinham o formato de tiras, como as publicadas pelos jornais até hoje, aparecendo em páginas dominicais.

Na década de 1930, início da chamada Era de Ouro, surge o gênero de aventura, com os primeiros heróis: Tarzan, Fantasma, Flash Gordon e Mandrake. As tiras começaram a ser colecionadas em revistas, dando origem ao primeiro comic book (revista em quadrinhos). Em 1938, surge o gênero dos super-heróis com superpoderes, que se tornaria modelo dos quadrinhos norte-americanos, com a publicação da primeira história do Super-Homem.

Na década de 1950, os quadrinhos foram considerados uma má influência para os jovens americanos. Eram acusados por alguns intelectuais de promoverem a crescente corrupção e delinqüência juvenis, e passaram a sofrer pressões governamentais. Os editores submeteram os artistas ao Código de Ética, que proibia violência, terror e sexo, para regular o que era proibido e o que não era proibido aparecer nas páginas, limitando assim o alcance e a maneira de focar os assuntos. (JARCEM, 2007).

Hoje, as histórias em quadrinhos são um dos produtos que mais influenciam a sociedade, agregando ao seu redor um mundo de criações que são adaptadas para cinema, jogos, artes plásticas e produtos como brinquedos, roupas, dentre outros.

Existem vários tipos de quadrinhos: “tira”, caracterizada por uma série de vinhetas distribuídas horizontalmente, contendo no máximo quatro quadros; “charge”, desenho humorístico composto de uma única imagem, acompanhado ou não de legenda, de caráter crítico; *graphic novel*, geralmente com enredos longos e complexos, freqüentemente direcionada ao público adulto e com um tratamento gráfico mais detalhado do que as histórias em quadrinhos tradicionais; “mangá”, história em quadrinhos originada no Japão, em que a ordem de leitura é a inversa da ocidental. No mangá, inicia-se a leitura a partir da última folha à direita da revista (contrariamente à leitura de histórias em quadrinhos ocidental, que começa da primeira página à esquerda da revista), mas alguns mangás publicados fora do Japão possuem a configuração ocidental; as imagens no mangá são estilizadas, geralmente em preto e branco, as características faciais são desenhadas de maneira exagerada para valorizar a expressividade dos personagens. Por fim, tem-se a “revista em quadrinhos”, originada nos Estados Unidos, e que é o formato usado para a publicação de diversas histórias, desde o gênero romântico aos populares super-heróis, contendo no mínimo 20 páginas.

Segundo Eisner (1989), “quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem”. Os recursos utilizados para a elaboração dos quadrinhos são: o quadro, local onde ocorre a ação; o balão, que relata as falas ou pensamentos dos personagens; as metáforas visuais, que transmitem, por meio do desenho, a situação da história sem a necessidade do texto; e as onomatopéias, que expressam o som, possibilitando ao leitor

a sensação de ouvir um determinado ruído. A mensagem do quadrinho compreende um aspecto narrativo, no qual é feita a descrição da situação e a forma de diálogo. Essa interação entre palavra e imagem tornou os quadrinhos uma literatura híbrida que mistura ilustração e prosa, exigindo que o leitor desempenhe suas habilidades interpretativas visuais e verbais. (EISNER, 1989).

Eisner (1989) afirma que:

Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.

A história em quadrinhos, muitas vezes, imita a língua falada, valorizando a oralidade e por isso registra as variações do idioma em que é escrita, para se aproximar da linguagem do seu público alvo, que é em sua maioria constituída de adolescentes e jovens.

3 O FEMININO

O mundo feminino ainda nos intriga e revela a importância da mulher no transcorrer dos tempos. Ao longo da história, a mulher tem conseguido alguns espaços de fundamental importância para a sua participação no mundo, tornando-se cada vez mais independente e auto-suficiente, não deixando de lado suas funções de mãe, esposa e dona de casa. Nos capítulos a seguir estes aspectos serão estudados e o papel da mulher na história e o papel da mulher nas histórias em quadrinhos serão aprofundados, pois estas são produto da cultura de massa que retratam o comportamento e os costumes de uma sociedade numa determinada época.

3. 1 A mulher na História

Ao longo dos anos, a mulher vem questionando e reafirmando o seu papel na sociedade. A mulher passou por grandes transformações morais, lutando pela liberdade, autonomia e autovalorização em um mundo onde os homens têm uma situação mais vantajosa, salários mais altos e cargos mais importantes.

Segundo Beauvoir (1970) homens e mulheres nunca partilharam um mundo igualitário de oportunidades e ainda hoje, embora sua condição esteja evoluindo, a mulher ainda sofre preconceitos. Em muitos países, seu estatuto legal não é idêntico ao do homem e muitas vezes esta condição a prejudica consideravelmente. Mesmo quando os direitos lhe são reconhecidos, valores já muito enraizados impedem que as mulheres encontrem sua expressão concreta.

Até o século XVIII, a mulher na condição de mãe não era considerada como peça fundamental para a educação e o desenvolvimento de seus filhos. A transmissão de valores se fazia de pai para filho, imperava a família patriarcal, em que a mulher era

oprimida e o homem reinava soberano. (BEAUVOIR, 1970). Devido aos conceitos herdados do Cristianismo primitivo, que culpavam a mulher (Eva) pela queda do homem, sendo ela mais suscetível de sucumbir às tentações, os filósofos deste período acreditavam que a mulher era um ser carnal, cheia de sentimentos maléficos e de um desregramento sexual e por isso não tinha a capacidade moral de criar e educar as crianças.

Os pensamentos iluministas ligam o sexo feminino à maternidade. Jean-Jacques Rousseau foi um dos grandes pensadores iluministas, promovendo a reinterpretação do papel da mulher na sociedade. Para ele, a mulher deveria cuidar somente do lar, deixando de lado qualquer desejo pessoal de outra ordem. Ela não era um ser inferior, imperfeito; era perfeita em sua especificidade, favorecida por características biológicas e morais condizentes com as funções maternas e a vida doméstica, ao passo que os homens seriam mais aptos à vida pública, às atividades intelectuais e ao trabalho. A educação proposta para o sexo feminino era voltada para o aprendizado dos cuidados em relação às necessidades e desejos dos homens. A mulher deveria aprender a servir seu marido e seus filhos. (NUNES, 2000).

No início do século XIX a mulher era considerada como um ser frágil e até doente, sendo totalmente dependente do homem, devido às diferenças anatômicas entre homens e mulheres. Michelet (apud, NUNES 2000) defende que:

[...] a mulher é radicalmente diferente do homem; ela pensa, age e fala de modo diverso. Seu sangue não tem o mesmo curso; sua digestão, sua respiração, sua linguagem, não são as do homem. Sua constituição física e seu destino as tornam mais frágeis. [...] devido a essa fragilidade a mulher deve estar sempre submetida a uma tutela, passando de pai para o marido. [...].

Mesmo com essa visão que rotulava o feminino como fraqueza, houve um crescimento da participação das mulheres na vida pública. O século XIX trouxe

mudanças significativas para as mulheres: o nascimento do feminismo, as mudanças em relação ao trabalho assalariado e o direito à instrução são alguns exemplos.

Segundo Geneviève Fraisse e Michelle Perrot (apud NUNES, 2000), as mudanças econômicas, políticas, sociais e culturais deste período transformaram a mulher em uma futura cidadã. A Revolução Industrial e a crescente formação de um espaço político democrático proporcionaram aos indivíduos a possibilidade de terem um novo lugar social, mas este governo democrático surgiu com algumas contradições; os valores democráticos pressupunham uma igualdade de direitos, apesar de tentar excluir as mulheres do cenário público e inseri-las no espaço doméstico. Foi neste contexto que surgiu o feminismo, cuja finalidade era a igualdade dos sexos e cuja prática era a de um movimento coletivo, social e político. O feminismo criticava a dependência conjugal, o direito de decisão do marido nos assuntos que diziam respeito à vida conjugal, o direito de administração e de disposição do marido em relação aos bens da esposa, o direito paternal exclusivo dos pais, a injustiça que sofria a mãe solteira e seus filhos, o direito ao ingresso às faculdades, as leis de regulamentação da prostituição, o direito ao voto e o direito a salários iguais para as mulheres trabalhadoras (Kapelli, apud NUNES, 2000).

Nos séculos XX e XXI a mulher conquistou um espaço significativo no mercado de trabalho. Essa conquista se deu devido às 1ª e 2ª Guerras Mundiais, quando os homens foram para frente de batalha e as mulheres passaram a assumir os negócios da família e a posição dos homens no mercado de trabalho. Alguns dos homens que sobreviveram ao conflito ficaram impossibilitados de voltar ao trabalho. Foi nessa ocasião que as mulheres sentiram-se na obrigação de deixar a casa e os filhos para levar adiante os projetos e o trabalho que eram realizados pelos seus maridos. (ARAÚJO, 2004).

Assim surge uma nova concepção de feminino: agora a mulher além de exercer os trabalhos domésticos, atua no mercado de trabalho, assumindo cargos estratégicos nas organizações. A mulher do século XXI conquistou sua independência e um lugar de destaque na sociedade.

3. 2 A mulher nas histórias em quadrinhos

Sendo as histórias em quadrinhos um meio de comunicação de massa, elas se integram ao contexto histórico no qual estão inseridas, representando assim, os valores de sua época ou aquilo que se deseja ser real.

Protegidos pela tinta e pelo papel, os personagens das histórias em quadrinhos materializam representações que são constantemente retomadas, reatualizadas e normatizadas sob a forma de um simples exercício de leitura; do jogo lúdico entre palavras e imagem, que aparentemente desvinculado do mundo real, retoma, recria e fundamenta modelos e saberes. (OLIVEIRA, apud NOGUEIRA, 2008).

Neste capítulo será analisado como algumas personagens femininas de histórias de quadrinhos de super-heróis são representadas, comparando, quando possível, a época de sua criação e a atualidade.

Durante anos, as mulheres foram retratadas como mocinhas indefesas que precisavam de heróis para salvá-las, como a personagem Diana Palmer (1936), esposa do Fantasma, e Lois Lane (1938), a eterna namorada do Super-Homem, conhecida neste período como “a repórter cabeça de vento e em perigo” (SOUZA, 2006); ou como vilãs sem escrúpulos, que desafiavam os heróis virtuosos, como a Mulher-Gato (1940).

Mesmo dependentes dos homens, algumas personagens foram ganhando sua independência, como por exemplo, Diana Palmer, esposa do Fantasma, criada na década de 1930. Ela era uma mulher decidida que apresentava autonomia e determinação incomuns para a época. Diana trabalhava como voluntária na ONU que percorria o mundo tentando corrigir injustiças.

Neste período as heroínas não tinham superpoderes, estavam sempre dispostas a combater o perigo, mas sempre esperando serem salvas por seus heróis. À medida que as mulheres da vida real conquistavam seu espaço na sociedade as mulheres dos quadrinhos iam se modificando.

Em 1941, foi criada pelo psicólogo William Marston a primeira heroína com superpoderes, a Mulher-Maravilha. Ela dividia espaço com o Super-Homem e o Batman; a personagem ganhou a sua própria revista em quadrinhos em 1942. (NOGUEIRA, 2008).

A Mulher-Maravilha é inteligente e honesta. Possui superforça e grande força de persuasão, tem habilidade em combate corpo-a-corpo. Sua missão não é só acabar com a criminalidade, mas também reformar a sociedade. Seus superpoderes não impediam que a heroína, durante suas aventuras, fosse ameaçada e amarrada por um vilão; entretanto, ela conseguia sair sozinha dessas situações, depois de ser apresentada aos leitores de modo mais ou menos frágil. Atualmente ela trabalha como diplomata de seu país, Themyscira.

Nogueira (2008) afirma que a Mulher-Maravilha “representava a força das mulheres norte-americanas, que deveriam trabalhar para que seu país se mantivesse firme e unido, enquanto os homens lutavam na guerra contra os nazistas e em nome da liberdade”. Oliveira (apud NOGUEIRA, 2008) diz que “Moulton acabou criando uma personagem que se encaixava perfeitamente nas exigências do período da guerra, quando a mulher foi convocada a ocupar as colocações masculinas das fábricas, do campo e comércio”.

Após a Segunda Guerra, quando os homens voltaram para seus trabalhos e as mulheres voltaram a cuidar do lar, a personagem foi redefinida ficando em segundo plano, menos inteligente e até trabalhando como secretária da Liga da Justiça (equipe de super-heróis criada pela editora americana DC), servindo cafezinho. Em 1968, ela perde seus poderes, abandona a vida de heroína, abre uma boutique e passa a viver como uma simples mortal. (SMEE, 2007).

A Batmoça criada a partir do sucesso do super-herói Batman, viveu à sombra do Homem-Morcego (outro nome dado ao Batman). Em uma de suas aparições a personagem se atrapalha várias vezes durante sua luta contra o crime, devido a sua feminilidade. Ela deixa os bandidos escaparem porque ela pára para arrumar a máscara ou limpar o rosto; na última parte da história ela rasga a meia-calça, chamando a atenção dos bandidos e assim ajuda Batman e Robin a prender os malfeitores. (NOGUEIRA, 2008).

Outras heroínas como a Garota Invisível, do Quarteto Fantástico e a Garota Marvel, dos X-men (equipe de super-heróis mutantes criada pela editora americana Marvel), tinham um papel limitado em suas equipes, dividiam sua participação à subordinação a um homem e aos seus desmaios freqüentes. A Garota Invisível ficava invisível para fugir das lutas e muitas das vezes se cansava ao usar o seu poder e desmaiava; a Garota Marvel era uma mutante com poderes telecinéticos, mas sempre estava inclinada a desmaiar. Sme (2007) lembra que “ambas eram referidas como ‘Garotas’ e não como ‘Mulheres’, enquanto heróis adolescentes como o Homem-Aranha e o Homem de Gelo não eram retratados como ‘Garotos’”. Oliveira (apud NOGUEIRA, 2008) esclarece que “a imagem da mulher dos anos 1960 era a bonita, a frívola, a jovem e quase infantil e também [...] a fofa, a feminina, a passiva, a privilegiada e a totalmente satisfeita em seu universo doméstico”.

Na década de 1970, com o movimento feminista ganhando força, as mulheres dos quadrinhos começaram a alcançar um lugar de prestígio nas histórias em quadrinhos. A Mulher-Maravilha tradicional (inteligente, destemida e independente) volta a ser publicada, mas dessa vez editada por uma mulher, Dorothy Woolfalk.

Em 1977, a Marvel cria a Miss Marvel, uma personagem que traz uma história de superação. Esta personagem cresceu em um ambiente cheio de preconceitos, seu pai investia na educação de seus irmãos e ela estava fadada a se casar com um marido rico que a sustentaria. Desobedecendo a seu pai Miss Marvel ingressa na Força Aérea, tornando-se parte da equipe de inteligência militar e trabalhando como espiã para o governo. Nesse período trabalhou com Logan ou Wolverine (super-herói mutante, integrante dos X-Men da editora Marvel) e com o Capitão Marvel (super-herói da editora americana Marvel). Futuramente, Miss Marvel ganha superpoderes num acidente e passa a ter uma vida dupla, ora como uma mulher influente na sociedade, ora como uma super-heroína.

A partir deste momento surgem novas super-heroínas que acompanham a situação da mulher da vida real, como a Mulher-Hulk que é uma renomada advogada e Emma Frost, co-diretora do Instituto Charles Xavier (escola para mutantes).

Nas histórias em quadrinhos contemporâneas acontece um redirecionamento da mulher, de mocinha recatada sempre em perigo a mulher emancipada, com seu corpo atlético, sua beleza e sensualidade inigualável, que luta por seus ideais e suas escolhas. As personagens femininas eram meras figurantes e hoje ganharam mais espaço nas histórias em quadrinhos. Atualmente, elas provam seu poder de liderança, como a Mulher-Invisível que deixou o título de “Garota” e as mutantes Tempestade e Vampira; superam suas limitações como a Batmoça que ficou parálitica e hoje assumiu a identidade de Oráculo, formando o grupo Aves de Rapina; e defendem sua opção sexual

sem tabus, como as personagens da série Renegados da editora americana DC, Grace e Tormenta que são homossexuais.

Para ilustrar o que foi analisado neste capítulo segue uma lista por ordem da primeira publicação de algumas personagens femininas que foram importantes para a imagem da mulher nas histórias em quadrinhos.

Tess Trueheart (1931) – namorada do detetive Dick Tracy. (Figura 12)

Dale Arden (1934) – namorada do Flash Gordon. (Figura 2)

Princesa Narda (1934) – viveu um concubinato com Mandrake e depois se casou com o herói. (Figura 5)

Diana Palmer (1936) – esposa do Fantasma e trabalhava na ONU. (Figura 6)

Lois Lane (1938) – eterna namorada do Super-Homem e repórter. (Figura 9)

Mulher-Gato (1940) – sedutora vilã das histórias em quadrinhos do Batman. (Figura 13)

Mulher-Maravilha (1941) – primeira heroína com superpoderes. (Figura 14)

Garota Invisível/Mulher Invisível (1961) – integrante do Quarteto Fantástico. (Figura 17)

Barbarella (1962) – heroína ninfomaníaca que usava seu corpo e sua sensualidade para derrotar seus oponentes. (Figura 19)

Jean Grey/Garota Marvel/Fênix (1963) – primeira integrante feminina dos X-Men. (Figura 21)

Valentina (1965) – personagem erótica dos quadrinhos italianos. (Figura 20)

Mary Jane (1964) – personagem sem poderes, esposa do Homem-Aranha. É atriz e modelo.

Batgirl/Batmoça (1967) – espécie de versão feminina do Batman. (Figura 24)

Miss Marvel (1968) – super-heroína que desobedeceu seu pai e ingressou na força aérea, foi agente da CIA e teve problemas com bebidas. (Figura 16)

Tempestade (1975) – mutante africana dos X-Men que controla o clima. (Figura 26)

Mística (1978) – vilã mutante bissexual dos X-Men. (Figura 27)

Emma Frost/Rainha Branca (1980) – vilã mutante dos X-Men que muitas vezes projetava ilusões eróticas na mente de seus inimigos. Atualmente, é a co-diretora do Instituto para Mutantes. (Figura 28)

Mulher-Hulk (1980) – personagem com os mesmos poderes do Hulk, mas ao contrário de sua versão masculina, ela consegue controlar seus poderes. Trabalha como advogada. (Figura 29)

Vampira (1981) – filha adotiva de Mística e vive um romance, mesmo não podendo tocar em seu namorado, por causa do seu poder de sugar a vitalidade e poderes de outras pessoas. É integrante dos X-Men. (Figura 30)

Oráculo (1989) – depois de deixar o uniforme de Batgirl, ela fica parálitica, assume a liderança do grupo Aves de Rapina e troca de nome. (Figura 25)

Witchblade (1995) – policial que encontra uma luva mística, a Witchblade, que lhe confere superpoderes. (Figura 31)

Pro (2002) – uma prostituta que ganha superpoderes. (Figura 35)

Grace (2003) – personagem dotada de grande força e resistência, tem como característica o uso de tatuagens, é bissexual e é integrante do grupo Renegados. (Figura 32)

Tormenta (2003) – personagem com habilidade de controlar a densidade do seu corpo sem alterar o volume, é integrante do grupo Renegados e atualmente namora a personagem Grace. (Figura 33)

Mercury (2003) – mutante adolescente que faz parte do grupo Novos Mutantes. (Figura 37)

Ultra (2005) – personagem à beira dos 30 anos, cuja profissão é ser super-herói. Ela adora aparecer e ter sua vida exposta em público. (Figura 36)

Para efeito da temática abordada neste capítulo as personagens acima podem ser divididas em dois grupos distintos, que chamamos de “mocinhas indefesas” (personagens frágeis, sem poderes, meras coadjuvantes que sempre são salvas por um herói) e as “super-heroínas” (personagens mais independentes, com ou sem superpoderes, que sempre são protagonistas).

Mocinhas indefesas: Tess Trueheart, Dale Arden, Princesa Narda, Diana Palmer, Lois Lane e Mary Jane.

Super-heroínas: Mulher-Maravilha, Mulher-Gato, Garota Invisível (Mulher Invisível), Barbarella, Jean Grey (Fênix), Valentina, Miss Marvel, Tempestade, Batgirl (Oráculo), Vampira, Mística, Emma Frost (Rainha Branca), Pro, Mercury, Mulher-Hulk, Grace, Tormenta, Witchblade e Ultra.

Embora as personagens Mulher-Gato, Barbarella, Valentina e Batgirl (Oráculo) estejam incluídas no grupo das super-heroínas, estas, na verdade, não possuem superpoderes. No entanto, são dotadas de treinamento e apetrechos especiais (chicote, armas, cápsula de gás, espada, armadura). A rigor, o mesmo ocorre com alguns personagens masculinos: Batman, Dick Tracy e Fantasma.

4 ANÁLISE DE COMPORTAMENTO E PERSONALIDADE

Nos próximos capítulos será estudada a visão da mulher contida nas histórias em quadrinhos de super-heróis, por meio da análise de algumas personagens citadas no Capítulo III. Serão analisadas as personagens de acordo com o comportamento e personalidade de cada uma: vestuário, atitude, orientação sexual e idade. Devido a grande quantidade de personagens, somente algumas serão analisadas com intuito de ilustrar de forma objetiva as características citadas nos próximos capítulos.

4.1 Mocinhas indefesas

No meio de tantas dificuldades e perigos que um super-herói tem que enfrentar, como combater o crime e salvar o planeta de ameaças alienígenas. O super-herói ainda encontra uma mocinha para complicar ainda mais a situação. Ela está sempre tropeçando, caindo de grandes alturas e sendo refém dos terríveis vilões. Moya (1977) ilustra como era a figura da mocinha:

A lembrança das mocinhas nos quadrinhos, e nas fitas em série até das aventuras de James Bond e das séries de TV, é a da figura tremelicante nos braços do vilão que enlaça sua cintura em meio ao seu formidável laboratório e que quer conquistar o mundo: 'You Will be my queen, and we'll rule the world!' (Você será minha rainha e, juntos, dominaremos o mundo!) Até o mocinho fazer o tal laboratório voar pelos ares e libertar por pouco tempo a mocinha que logo caía ou tropeçava noutro monstro qualquer.

As mocinhas eram meras figurantes, estavam sempre à sombra dos mocinhos. Elas tentavam se mostrar independentes e até ajudavam seus heróis a solucionar algum problema, mas a essência de uma personagem frágil e indefesa, uma coadjuvante romântica ao extremo, fazia com que elas se tornassem vítimas e precisassem ser salvas pelos seus heróis. São exemplo as personagens Tess Trueheart (namorada do Dick Tracy), Dale Arden (namorada do Flash Gordon), Princesa Narda (namorada do

Mandrake), Diana Palmer (namorada do Fantasma), Lois Lane (namorada do Super-Homem) e Mary Jane (namorada do Homem-Aranha).

Todas as personagens aqui citadas são mulheres arrojadas, que quando surgiram (entre as décadas de 1930 e 1940) apresentavam personalidade, independência e determinação incomuns a época.

Tess Trueheart é uma mulher doce e bela que mantinha um relacionamento difícil com Dick Tracy, um famoso detetive. Na maioria das vezes ficava no fogo cruzado da luta contra os criminosos. Em uma história, ela acabou por abandonar Tracy e se casar com um rico jogador de baseball. Mas este se suicidou. Tess voltou para Tracy, um pouco mais paciente, depois desse trauma. Em 1949 os dois se casaram e tiveram uma filha, Bonnie Braids e um filho, Joseph Flintheart que assumiu o lugar do pai nas tiras dos anos de 1990.

Dale Arden foi enviada juntamente com Flash Gordon para o planeta Mongo (Figura 1). É uma moça doce, inteligente, ética e romântica, usa minissaia e trajes sensuais. Participou de diversas aventuras com Flash, despertando a cobiça de muitos dos adversários do herói, inclusive do governante de Mongo, Ming. Dale sempre era a vítima, todos os vilões queriam casar com ela e ela, para salvar a vida de Flash, negou várias vezes seu amor por ele. Mas a moça já derramou muitas lágrimas por causa de ciúmes, pois seu amado era freqüentemente assediado por belas rainhas e escravas. A respeito da personagem, Lucchetti (2000) escreveu:

Poucas mulheres dos quadrinhos têm sua altivez, sua classe, sua sensualidade, seu charme e seu porte. Mesmo no momento de intenso perigo, ela possui uma elegância e uma nobreza raras vezes encontradas em outras divas das histórias em quadrinhos.

Narda era a princesa de um reino chamado Cockaigne, foi a primeira namorada de um herói dos quadrinhos, Mandrake, a viver um concubinato explícito com ele. Numa época em que casais casados apareciam no cinema e na televisão dormindo em

camas separadas e os heróis tinham eternas noivas e namoradas, Narda morava na mesma casa do seu namorado, Mandrake, e desfilava em trajes ousados e até biquínis (Figura 4).

Diana Palmer era filha de uma família rica da alta sociedade americana e trabalhava na ONU como voluntária, era quase uma diplomata. Diana era corajosa e participava com frequência dos atos heróicos do Fantasma. Em 1977 ela casa-se com o seu herói (Figura 8), abandona o mundo civilizado e vai morar com ele nas selvas de Bengala (país fictício, que mistura partes da Índia com características da África) (Figura 7).

Lois Lane é repórter (Figura 10), tem uma personalidade muito forte. É impulsiva e sarcástica, mas também é tolerante e amável. Ela faz de tudo para conseguir um furo de reportagem, e muitas das vezes suas loucuras a deixavam em sérios apertos, mas o Super-Homem sempre estava lá para resgatá-la. Com o tempo, Lois ficou muito intrigada com a relação entre Clark Kent e o Super-Homem; com suas investigações, quase conseguiu desvendar que Clark e o Homem de Aço (outro nome dado ao Super-Homem) eram a mesma pessoa. Apesar da rivalidade e suspeitas, Lois se apaixonou por Clark. Depois, de muito tempo e um longo namoro, Clark revelou sua segunda identidade a Lois, e em 1996 eles se casam (Figura 11) depois de 58 anos de namoro. (GUSMAN, 2009). Após o casamento, Lois mais do que nunca passou a ser a companheira de aventuras do Homem de Aço, sendo sua principal conselheira e muitas vezes até salvando a vida do herói.

Mary Jane é uma mulher extrovertida, simpática e irreverente, trabalha como modelo e atriz. Teve uma infância complicada e morou por um tempo na casa de sua tia, que era vizinha de May Parker e seu sobrinho, Peter (verdadeira identidade do Homem-Aranha). Os dois se conheceram por meio de um arranjo de suas tias. Eles ficaram

amigos e só começaram a namorar anos depois da morte da namorada de Peter, Gwen Stacy. No entanto, quando o romance se tornou sério, Mary Jane entrou em pânico, terminou o namoro e se concentrou em sua carreira de modelo. Depois de um tempo, ela volta para sua cidade e à vida de Peter, revelando ao rapaz que sabia que ele era o Homem-Aranha; logo depois eles se casam. (ENCICLOPÉDIA MARVEL, 2005).

As mocinhas indefesas, como foi visto acima, possuem algumas características comuns, além de serem salvas por seus respectivos heróis; estas personagens são belas, éticas, frágeis, doces e corajosas. Suas roupas são mais comportadas em relação às das super-heroínas, que serão vistas mais abaixo; algumas vezes, as roupas das mocinhas são um pouco mais sensuais, mas nada exagerado. Algumas personagens destoam um pouco deste padrão, como a Mary Jane que foi criada em uma época diferente das demais (década de 1960); esta personagem é mais liberal, suas roupas são mais justas e decotadas.

4. 2 Super-heroínas

Primeiramente, será definido o conceito de super-herói. Herói, segundo Ferreira (1999) é um “homem extraordinário pelos feitos guerreiros, valor ou magnanimidade”; no Dicionário on-line Priberam, herói é um “homem ilustre por feitos de grande coragem”; o prefixo “super” denota superioridade, uma proeminência; isto significa que super-herói é um herói acima do padrão humano. Viana (2003) descreve o super-herói como um “ser que possui poderes sobre-humanos, extraordinários, que existe numa convivência de outros seres extraordinários e poderosos como ele”. Um super-herói possui superpoderes que quase os torna seres divinos; alguns têm identidades secretas, outros não se importam em dizer quem realmente são; uns já nascem com superpoderes, outros os adquirem depois de um contato com radioatividade, magia, energia nuclear ou

cósmica, e também há os que não possuem superpoderes, que utilizam sua inteligência para criar roupas e instrumentos especiais. O dever de um super-herói é, geralmente, o combate ao crime, a paz, a defesa do bem, sendo responsável pela luta do bem contra o mal. Um super-herói do sexo feminino é chamado de super-heroína.

Diferentemente das mocinhas indefesas, as super-heroínas têm papel fundamental nas histórias em que participam. Elas atuam como protagonistas e muitas delas têm ou já tiveram revistas próprias, como a Mulher-Maravilha, Witchblade, Mulher-Gato, Mulher-Hulk, Miss Marvel, Vampira, Emma Frost, Ultra e Pro. Essas personagens são mais ousadas, seguras de seus valores, mais independentes, despojadas, destemidas e altivas, sendo até dignas e habilitadas para exercer a liderança de uma equipe de heróis, que é comumente liderada por um homem, como, por exemplo, Tempestade, que já foi líder dos X-Men e do Quarteto Fantástico. Mesmo tendo superpoderes e uma personalidade totalmente diferente das mocinhas indefesas, as super-heroínas também possuem atividades e conflitos da vida humana.

A Mulher-Maravilha foi a primeira heroína a ser criada. Ela é a princesa de Themyscira, filha da rainha das Amazonas, Hipólita. Ela foi criada por sua mãe a partir de uma imagem de barro e foi presenteada com superpoderes (superforça, vôo, grande velocidade e agilidade) por cinco deusas do Olimpo. Além dos poderes, recebeu dos deuses instrumentos que a ajudam a aumentar suas habilidades: braceletes indestrutíveis, uma tiara que serve como bumerangue e um laço mágico que faz com que as pessoas digam a verdade. Também é treinada em todas as habilidades de luta armada e desarmada da antiga Grécia. Já adulta, foi enviada, voluntariamente, para “o mundo dos homens” para uma missão de paz (MM, 2002). A Mulher-Maravilha criou uma grande compaixão pelos seres humanos, sentimento esse que a fez defender os homens e a querer ajudar a reformar a sociedade; por isso, ela tornou-se integrante da

Liga da Justiça e diplomata de sua terra natal. A Mulher-Maravilha é uma personagem leal aos seus ideais e amigos, de conduta nobre, verdadeira, altruísta e inteligente, fala as línguas themysciriana, grego moderno e antigo, inglês, português, espanhol, francês, mandarim, russo e hindu (Figura 15).

A Garota Invisível, atualmente conhecida como Mulher Invisível, ganhou seus poderes em uma missão espacial, que acabou expondo seus participantes (Ben Grimm [Coisa], Johnny [Tocha Humana], Reed Richards [Sr. Fantástico] e Susan [Garota Invisível ou Mulher Invisível]) a quantidades enormes de radiação cósmica, o que alterou geneticamente o corpo dos quatro. A decisão de acompanhar o seu namorado (Sr. Fantástico) nessa missão fez com que Susan deixasse para trás sua carreira de atriz; descobrindo que poderia se tornar invisível, ela decide permanecer ao lado de Reed quando ele tem a idéia de criar o Quarteto Fantástico em prol do bem da humanidade. Logo depois da criação da equipe, Susan se casa com Reed e mais tarde o casal tem dois filhos. Esse casamento já passou por inúmeros altos e baixos; um dos motivos é o trabalho de seu marido, como cientista _ Reed se fecha para o mundo e mergulha em seus pensamentos, não dando atenção e carinho a sua esposa. Atualmente, Susan consegue compreender melhor as atitudes de seu marido e tenta ajudá-lo com seu apoio. A Mulher Invisível é mãe e esposa dedicada, é determinada, energética, leal, eficiente e ajuda com mão firme na condução da equipe (Figura 18).

Sue é o coração e a alma da equipe. Ela é a cola que mantém unido o grupo – e família –, quer seja cuidando das finanças da empresa ou interferindo nas brigas de Ben e Johnny. Extremamente leal e com fortes sentimentos maternos, Sue lutaria até o derradeiro suspiro por aqueles que ama. (ENCICLOPÉDIA MARVEL, 2005).

A Garota Marvel (Jean Grey), mais conhecida hoje como a Fênix, é uma mutante que descobriu que tinha poderes telepáticos e telecinéticos aos dez anos de idade. Seus dons mentais eram muito fortes e Jean não conseguia controlá-los; com a

ajuda do Professor Xavier (mutante criador dos X-Men), que ergueu escudos psíquicos na mente dela a fim de que não pudesse usar suas capacidades até alcançar a maturidade necessária para controlá-las, Jean assume o controle dos seus poderes, entra para o Instituto Xavier e se torna integrante da primeira equipe dos X-Men. Na equipe, a Garota Marvel conhece Ciclope, os dois se apaixonam e começam a namorar. Com o passar dos anos eles se casam. Em uma de suas aventuras ela é tocada pela energia cósmica conhecida com a Força Fênix (Figura 22). Essa força se apodera do corpo de Jean, tornando-a uma ameaça para toda a criação, mas ela consegue recuperar o controle de sua personalidade. Jean Grey é uma mulher inteligente, gentil, nobre e calma; ela nutre uma forte atração por Wolverine, mas nunca traiu Ciclope. (ENCICLOPÉDIA MARVEL, 2005).

Emma Frost nasceu numa família rica de comerciantes. Ascendeu rapidamente ao topo da escada corporativa e se tornou a principal acionista de um conglomerado multibilionário devido a sua inteligência, motivação, charme pessoal e suas habilidades psiônicas (fator ou energia utilizada para obter um evento para-psíquico). Ela integrou o Clube do Inferno (grupo de mutantes milionários que buscava o domínio mundial); nessa fase, era conhecida como a Rainha Branca e combateu os X-Men em diversas ocasiões. Após a dissolução do Clube do Inferno, Emma alia-se ao Professor Xavier, passando a treinar uma nova leva dos jovens mutantes: a Geração X. A personagem é uma das telepatas mais inescrupulosas, invadindo mentes alheias rotineiramente, muitas vezes projetando ilusões eróticas na mente de seus inimigos e amigos. Em uma dessas invasões, Emma teve um caso psíquico com Ciclope, marido de Jean Grey. Atualmente, Emma é co-diretora do Instituto Xavier, ganhou novos poderes (pele indestrutível, com dureza similar à do diamante), e, com a morte de Jean ela e Ciclope começaram a namorar. A personagem é uma mulher sedutora, ambiciosa, determinada, vaidosa ao

extremo, fria e possui um cruel senso de humor. Usa e abusa de roupas sensuais de cor branca. (ENCICLOPÉDIA MARVEL, 2005).

Vampira é uma mutante que tem o poder de absorção de memória e habilidades por meio de contato físico, invulnerabilidade, força sobre-humana e vôo. Ela integrou o grupo criminoso chamado Irmandade dos Mutantes, juntamente com sua mãe adotiva, Mística, e Sina. Em sua primeira missão, enfrentou Miss Marvel e absorveu permanentemente as memórias e poderes da heroína. Perturbada pela falta de controle de seus poderes, Vampira pede ajuda aos X-Men; com o passar do tempo, ela provou ser uma das integrantes de maior atuação e valor na equipe, o que lhe garantiu por um tempo a liderança da equipe. Vampira se apaixonou por um de seus amigos de equipe, Gambit. Os dois vivem um romance conturbado, pois ela não pode tocá-lo devido aos seus poderes, sendo forçada a sempre manter-se distante do rapaz. Apesar do seu permanente confronto com memórias não desejadas e pensamentos que não lhe pertencem, Vampira é alegre, corajosa, leal e tem bom senso de humor.

Mercury é uma mutante adolescente; antes de manifestar seus poderes, tinha uma vida normal. Era líder de torcida e trabalhava como garçoneiro. Quando seus poderes se manifestaram, foi rejeitada por sua família e enviada para o Instituto Xavier; lá faz novos amigos mutantes e entra para o grupo Novos Mutantes (grupo formado por adolescentes mutantes). Além de enfrentar vários vilões, Mercury ainda enfrenta os conflitos da adolescência. Ela é uma jovem sensível, amiga e conselheira. Seu corpo é constituído por mercúrio não-tóxico, que pode se solidificar ou amolecer, seus membros podem se transformar em armas brancas e ferramentas pouco complexas; também não precisa se alimentar, pois não possui órgãos vitais e nem metabolismo, mas o faz para se sentir uma pessoa normal.

Grace e Tormenta são integrantes do grupo Renegados (equipe de heróis da editora americana DC) e assumiram um romance lésbico. Grace é uma meta-humana de origem chinesa, é muito alta, cheia de tatuagens pelo corpo, tem um temperamento muito forte e teve vários relacionamentos heterossexuais. Possui superforça, regeneração e invulnerabilidade. Quando criança foi obrigada a participar de um círculo de exploração sexual infantil; quando seus poderes se manifestaram, a jovem conseguiu fugir. Recentemente descobriu que é uma amazona igual à Mulher-Maravilha. Tormenta é filha de um super-herói, o Raio Negro. Ele não queria que sua filha seguisse seus passos, seu sonho era que ela tivesse uma vida normal. Entretanto, Tormenta seguiu sua vontade, trancou a faculdade de medicina e começou a lutar contra o crime por conta própria, até ser convidada para fazer parte dos Renegados. Tem a habilidade de controlar a densidade de seu corpo sem alterar o volume, tornando-o tão duro quanto o aço.

Pro é uma prostituta que ganha superpoderes (superforça e vôo). Mesmo com superpoderes e tendo a possibilidade de mudar de vida sendo uma heroína séria, integrante de uma equipe de heróis, a moça não abandonada a prostituição. Ela é despojada, desbocada, irreverente e mal-educada.

Ultra é uma super-heroína de quase 30 anos. Trabalha em uma agência de super-heróis a Heroína L.T.D.A., que atua com o governo americano em situações fora do normal. Ela adora aparecer e ter sua vida exposta em público, tem inúmeros fãs, vários produtos licenciados e participação em muitas campanhas publicitárias; mas sempre passando por problemas que qualquer mulher tem.

Como foi visto nos capítulos anteriores as mocinhas indefesas são mais dependentes da figura masculina. Elas tem uma certa autonomia e algumas características que as tornam mulheres independentes para a época em que foram

criadas, entretanto, continuam sendo personagens românticas e frágeis, diferentemente das super-heroínas que são personagens que ganham destaque por suas atitudes arrojadadas e postura firme diante das dificuldades. Essa autonomia inerente nas super-heroínas, que se reflete em suas personalidades, também se reflete nas roupas que elas usam. As roupas das super-heroínas são mais curtas, justas, decotadas e sensuais, ressaltando seus corpos esculturais sem vergonha ou preocupação com o modo de pensar das outras pessoas; já as mocinhas indefesas, que representam a mulher recatada dos anos 1930 e 1940, usam roupas mais comportadas, às vezes um pouco transparentes ou um pouco curtas, mas nada exagerado ou comprometedor, nada que possa escandalizar os valores daquela sociedade.

5 ANÁLISE LINGUÍSTICA

Cada indivíduo possui um modo particular de se comunicar, ou seja, características que o diferenciam dos demais e que fazem parte de sua personalidade. De acordo com Paiva (2009), a linguagem “é um sistema de significação complexa e dinâmica, que é uma mistura de processos bio-cognitivos, sócio-históricos e político-culturais, constituindo-se em uma ferramenta que nos permite refletir e agir na sociedade”. Este sistema não é estático, fixo, pelo contrário está em permanente mudança. Ele é formado por vários elementos que interagem uns com os outros e se influenciam, e está aberto à adição de novas estruturas. Saussure (2006) afirma que a linguagem “ao mesmo tempo física, fisiológica e psíquica, pertence, além disso, ao domínio individual e ao domínio social”.

Quando um indivíduo profere uma mensagem, ela apresenta variações de escolha, ou seja, o emissor adéqua a mensagem ao receptor; mesmo que essa diversidade sofra a interferência de uma norma padrão a comunidade onde ocorre a comunicação, os fatores extralingüísticos envolvem diferenças econômicas, estéticas, geográficas, históricas, sociológicas e políticas. No processo de comunicação é importante a relação contexto-ouvinte-falante.

Nos capítulos a seguir será analisada a linguagem de algumas personagens femininas em relação ao comportamento de cada uma. Será discutido como a linguagem influencia na construção de uma personagem, dando a ela características próprias que compõem sua personalidade, diferenciando uma personagem da outra, através de fatos lingüísticos presentes nas histórias em quadrinhos, que são um meio de comunicação de massa, e que, por reproduzir a linguagem falada e refletir o cotidiano e a história da época em que está inserido, consegue identificar e reproduzir a linguagem em determinados contextos sociais.

Esses relatos serão analisados seguindo o conceito de grau de formalismo descrito por Travaglia (1997); como afirma o autor o grau de formalismo revela uma escala de formalidade (formal e informal), compreendida como um maior apuro ou não (no sentido normativo e estético) no uso dos recursos da língua (recursos do nível fonológico, morfológico, sintático ou das construções, do léxico, usos estilísticos, etc.) e também como uma maior variedade de recursos utilizados, aproximando-se, ou não, cada vez mais da língua padrão culta.

Assim, segundo Preti (2000):

[...] registro formal, empregado em situações de formalidade, com predominância da linguagem culta, comportamento mais tenso, mais refletido, incidência de vocabulário técnico; e registro informal ou coloquial, para situações familiares, diálogos informais onde ocorre maior intimidade entre os falantes, com predominância de estruturas e vocabulário da linguagem popular, gíria, expressões obscenas ou de natureza afetiva.

5.1 Mocinhas indefesas

As mocinhas indefesas se esmeram no falar. Possuem uma fala mais formal, preocupada em seguir a norma gramatical, porque foram criadas em um período que dava maior ênfase aos bons costumes e às tradições (1930 e 1940); por serem representantes das mulheres frágeis, apaixonadas e meigas, possuem um falar doce e romântico, como será visto nos exemplos abaixo.

5.1.1 Vocabulário culto

Os exemplos a seguir possuem um vocabulário mais culto, indicando um alto desempenho do emissor ao se pronunciar, porém essas conversações não estão inseridas em um contexto formal, ou seja, mesmo sendo empregado um vocabulário culto, esses exemplos são típicos de ocasiões distensas do convívio social; logo, esses exemplos e os demais não são absolutamente formais.

Exemplo 1 – Diana Palmer: “Acho que estamos temerosos à toa, Toda.” (OFM 02, p. 5)

Exemplo 2 – Diana Palmer: “Logo que Kit e Heloise adormeçam, vamos continuar a ouvir a história.” (OFM 02, p. 38)

Exemplo 3 – Diana Palmer: “Não quero parecer desrespeitosa, mas... você não se preocupa com traças?” (OFM 02, p. 22)

Exemplo 4 – Diana Palmer: “Espero que agrade a você.” (OFM 02, p. 36)

Exemplo 5 – Diana Palmer: “Ando louca à procura de um nome para ela.” (OFM 02, p. 35)

As palavras e expressões empregadas nesses exemplos são pouco freqüentes em conversações informais; seria mais comum utilizar palavras de igual valor que possuem uma conotação mais informal, como por exemplo, *com medo* (ex. 1), *durmam ou vão dormir* (ex. 2), *intrometida* (ex. 3), *espero que você goste* (ex. 4) e *não encontro* (ex. 5) em vez das palavras destacadas nos exemplos.

Exemplo 6 – Narda: Para mim, basta a Terra... (Mandrake 175, p. 4)

Exemplo 7 – Narda: “Primitivo? Que desaforo! (Mandrake 175, p. 22)

Exemplo 8 – Narda: “Petróleo, carvão... e alcatrão! Credo! (Mandrake 175, p. 24)

Exemplo 9 – Narda: “Tal e qual um barco a vela. (Mandrake 175, p. 31)

Exemplo 10 – Tess: “Querido, ainda estão... procurando.” (Dik Tracy)

Nesses exemplos, as expressões destacadas são pouco utilizadas nas conversações dos dias de hoje. Atualmente, poderiam ser empregadas outras expressões de mesmo significado como *chega* (ex. 6), *absurdo* (ex. 7), *Que horror!* (ex. 8), *como* (ex. 9) e *Amor* (ex. 10) respectivamente.

5.1.2 Linguagem romântica

Como as mocinhas indefesas são personagens extremamente românticas que vivem em função de seus heróis, a sua linguagem também reflete essa característica. No discurso das personagens que estão incluídas nesse grupo há uma forte carga de sentimentalismo, exagero e submissão

Exemplo 11 – Dale Arden: “Eu amo você Flash... Mais do que minha vida!” (FG no reino das cavernas, p. 33)

Exemplo 12 – Dale Arden: “Com você a morte será menos amarga!” (FG no reino das cavernas, p. 51)

Exemplo 13 – Dale Arden: “Aura, para salvar Flash eu faria tudo... TUDO!” (FG nas florestas de Mongo, p.54)

Exemplo 14 – Dale Arden: “Zangada? Oh, Flash! Você é tudo o que tenho! É para você que vivo... E você bem sabe disso!” (OPTM, p. 18)

Exemplo 15 – Dale Arden: “Quero voltar para ele... Ele não pode morrer sozinho! Se Flash morrer, quero morrer com ele!” (FG no reino de gelo p. 23)

Nos trechos destacados é possível perceber, pelas construções frasais utilizadas pela personagem, que o amor que ela sente é maior do que qualquer outra coisa, inclusive mais importante que ela mesma. A personagem seria capaz de dar sua própria vida ao ver o seu herói sofrer ou morrer; ela é totalmente dependente desse amor e assim anula seus ideais e sonhos para ver o bem-estar do outro.

Exemplo 16 – Tess: “Ah, Dick, seria ótimo poder ficar um mês ao invés de duas semanas.” (Dick Tracy, p. 45)

Exemplo 17 – Tess: “Dick não costuma ficar fora com as meninas mais de meia hora.” (Dick Tracy, p. 50)

No exemplo 16, pode-se notar como a personagem depende da anuência de seu parceiro para ver seus desejos se tornarem reais. Ela quer ficar mais algum tempo num determinado local, mas depende do que seu marido vai responder. No exemplo 17, a personagem demonstra o cuidado com os seus familiares e o seu papel de rainha do lar, ao perceber a demora da chegada de suas filhas e marido.

Exemplo 18 – “Oh, Sparkle!” (Dick Tracy, p. 66)

Exemplo 19 – “Oh, que pesadelo!” (Mandrake 167, p. 21)

Exemplo 20 – “Oh, Mandrake! Como pode ter sido assim?” (Mandrake 167, p. 22)

Nestes exemplos e nos exemplos 14 e 16, ocorre o emprego das interjeições *Oh* e *Ah*, que expressam espanto ou admiração (nestes contextos). Como foi possível notar, essas interjeições são comuns nas falas das mocinhas indefesas, dando ao discurso um tom de fragilidade e meiguice.

5.2 Super-heroínas

Cada super-heroína incluída nesse grupo possui um modo de falar diferente das demais. Todas as personagens que serão vistas neste capítulo possuem características que as fazem diferir umas das outras. Algumas são mais cuidadosas ao falar, usando uma

linguagem formal; outras usam uma linguagem natural mais informal, usam um vocabulário chulo, despreocupado com o bem falar.

Os exemplos a seguir são registros de uma linguagem formal, que segue a norma culta da gramática e utiliza um vocabulário mais rico e culto, denotando o nível social e cultural das personagens apresentadas.

5.2.1 Vocabulário culto

Esses exemplos possuem palavras de um nível mais elevado, pouco frequentes na fala informal ou coloquial, conferindo ao discurso um tom superior e rebuscado.

Exemplo 21 – Emma Frost: “Você obviamente está mancomunado com esse néscio alienígena, mas não faz idéia do que ele aprontava.” (XME 51, p. 8)

Exemplo 22 – Emma Frost: “Este é um local de aprendizado. Não apenas no que tange a seus dons especiais, mas ao mundo.” (XME 46, p.9)

Exemplo 23 – Emma Frost: “Um simulacro enxertado por Apocalipse. Um fascímile de seus antigos dons...” (XM 68, p.13)

Exemplo 24 – Mulher-Maravilha: “Diga a verdade, arauto... essa sensação é infundada?” (MM 02, p.47)

Exemplo 25 – Mulher-Maravilha: “Antes que eu pudesse retrucar, fui alertada pelo som do maquinário pesado.” (MM: O espírito da verdade, 26)

Exemplo 26 – Mulher-Maravilha: “ ‘Está tudo bem’, eu disse com delicadeza ajudando a pobrezinha a se levantar. ‘O perigo já passou’. Ela me fitou atemorizada alguns segundos e, por fim, balbuciou: ‘O que é você?’ ” (MM: O espírito da verdade, 30)

Verifica-se nesses exemplos que as palavras em destaque compõem um vocabulário um pouco mais formal, que faz parte do discurso de falantes cultos que primam pelo bem falar. Em registros mais informais essas palavras provavelmente não seriam utilizadas, mas sim sinônimos mais apropriados para o contexto em que se insere o discurso.

Exemplo 27 – Emma Frost: “Não somos velhos, criatura obesa.” (XM 72, p.30)

Além de ser uma personagem culta, Emma Frost é esnobe e arrogante; para demonstrar essa altivez empregou-se o substantivo *criatura* sendo qualificado pelo adjetivo *obesa*. Uma personagem comum diria *gordinha* ou *sua gorda*.

Exemplo 28 – Emma Frost: “Como nossas vidas são tão surreais e alucinógenas, faz tempo que não sinto a necessidade de consumir drogas pesadas.” (XM 73, p.27)

A palavra *surreal*, vocábulo originado do movimento artístico Surrealismo, que se interessa pelas manifestações do pensamento livre de regras e conceitos artísticos, em registro mais coloquial poderia ser alterada por *irreal* ou *louco* e *alucinógenas* por *alucinantes* (ex. 28).

Exemplo 29 – Emma Frost: “Estou imensuravelmente feliz.” (XM 46, p.8)

Imensuravelmente é originado da palavra *imensurável*, que significa *que não se pode medir*, mais o sufixo *-mente* formador de advérbios, neste caso indicando modo. Em situações menos formais poderia ser empregado um vocábulo informal como o advérbio *muito*.

Exemplo 30 – Mulher-Maravilha: “Há ódio e medo e desesperança demais no mundo... para eu sucumbir...” (LJ 02, p.4)

Neste exemplo, há o emprego da palavra *sucumbir* que, neste contexto, significa *morrer*. Em um discurso mais coloquial poderia ser usado o sinônimo *morrer* ao invés de *sucumbir*.

Exemplo 31 – Mulher-Maravilha: “Meu laço dourado domina as inverdades.” (LJ 02, p.43)

Exemplo 32 – Mulher-Maravilha: “Tudo o que importa é que uma voz foi silenciada.” (MM 01, p.19)

Exemplo 33 – Mulher-Maravilha: “A senhora tem um lar muito bonito, Dra. Anderson.” (MM 01, p.30)

Os vocábulos acima não são tão cultos, mas em uma conversação normal, coloquial, dificilmente seriam empregados; no lugar de *inverdades* seria mais comum dizer *mentiras* (ex. 31), *calada* e *casa* ao invés de *silenciada* (ex. 32) e *lar* (ex. 33).

A utilização desse vocabulário mais culto pode gerar uma falta de entendimento por parte do ouvinte da mensagem, que não esteja familiarizado com esse tipo de vocabulário. É o que ocorre com a personagem Emma Frost, atual diretora do Instituto Xavier, ao dar uma ordem aos seus alunos numa situação de grande perigo – um deles não entende o que ela diz. Para garantir maior eficácia nessa interação, a personagem

em tese poderia estar mais atenta ao grau de formalidade de sua linguagem, escolhendo um vocabulário mais ameno e conhecido pelos outros personagens, evitando o desconforto causado pelo uso da linguagem culta.

Exemplo 34 – Emma Frost: “Quem desobedecer sentirá meu furor inaldito.” [sic]
Lobinho: “O que é furor?” (XM 68, p.74)

5.2.2 *Tratamento formal*

Quando a situação ou o contexto exigem mais formalidade, ou quando há necessidade de demonstrar respeito, é possível notar a utilização dos sobrenomes das personagens em vez do nome, pronomes de tratamento formais e expressões de evocação ou reverência; esses recursos denotam que quem fala quer demonstrar respeito ou cerimônia por aquele com quem se fala.

Exemplo 35 – Emma Frost: “Mas lhe garanto: assim que Ford quiser voltar ao Instituto X, eu o busco pessoalmente.” (XM 73, p.77)

A personagem Emma Frost, por ser uma líder, trata seus alunos por seus sobrenomes para intimidá-los e impor respeito.

Exemplo 36 – Mercury: “Julian, sei que a Dona Frost tá pê da vida com você...” (XM 69, p.82)

Mercury é uma personagem adolescente, aluna do Instituto Xavier; logo, demonstra submissão ao se referir à diretora do Instituto, Emma Frost. Mercury a chama pelo sobrenome e usa o pronome de tratamento *dona*, que equivale a *senhora*, como sinal de respeito; entretanto, seu discurso continua informal, com o emprego de gíria e redução do verbo estar.

Já a Mulher-Maravilha, por ter sido criada em um universo de deuses gregos e seres mitológicos, e também por ser uma princesa que foi criada em um contexto de respeito e nobreza, evoca esses deuses, mostrando reverência ao citá-los e demonstra respeito ao tratar os demais indivíduos e até alguns inimigos.

Exemplo 37 – Mulher-Maravilha: “Graças a Hera. Você fez a escolha certa, ó poderosa.” (LJ 02, p.40)

Exemplo 38 – Mulher-Maravilha: “Piedosa Hera, não há mesmo outro meio?” (LJ 02, p.4)

Nestes exemplos há o uso do vocativo, termo de entonação exclamativa utilizado para invocar, chamar ou nomear uma pessoa ou coisa personificada. Também é utilizado o vocativo *ó!*, recurso empregado para demonstrar respeito pelo interlocutor.

Exemplo 39 – Mulher-Maravilha: “Por que você nos ajudaria, mestre Elmen ?” (LJ 02, p.32)

Para manifestar maior respeito e formalidade, é utilizada a palavra *mestre* para denotar o título e a superioridade do personagem.

Exemplo 40 – Mulher-Maravilha: “Diga o nome de sua senhora, monstro!” (LJ 02, p.22)

O pronome de tratamento *senhora* é uma forma de respeito ou de cortesia, utilizado neste exemplo para mostrar respeito pelo outro personagem.

5.2.3 Sintaxe

A norma culta é variação de maior prestígio social usada pelas classes intelectualizadas e escolarizadas da sociedade. Sua estrutura é mais complexa, seu vocabulário mais polido e há uma grande obediência à gramática normativa. Nos exemplos a seguir, será observado o uso dessas normas gramaticais presentes no discurso de falantes cultos.

Exemplo 41 – Mulher-Maravilha: “Tornar-me um fracasso? Deixar inconclusa a sua missão de paz?” (LJ 02, p.4)

Exemplo 42 – Mulher-Maravilha: “Ele foi assassinado... e, se foi por um desejo enviesado de me proteger...” (MM 01, p.19)

Exemplo 43 – Mulher-Maravilha: “Por favor, chame-me de Diana.” (MM 01, p.20)

Emprego correto dos pronomes reflexivos para se referir ao sujeito da oração seguindo a norma gramatical, respectivamente, ênclise e próclise.

Exemplo 44 – Mulher-Maravilha: “Consegui fazê-la mudar de idéia?” (MM 01, p.38)

Uso de um dos pronomes oblíquos da terceira pessoa, *o, a, os, as*, neste caso *a*, que funciona como objeto direto. Quando o pronome apresenta-se após verbos

terminados em *-r*, *-s*, ou *-z*, substituem-se estas consoantes pelas formas *lo*, *los*, *la*, *las*. Neste caso, como o verbo *fazer* termina em *-r*, o pronome assumiu a forma *la*. Se este exemplo estivesse na linguagem coloquial, seria comum o emprego do pronome reto *ela* como complemento do verbo, no lugar de *la*, “*Consegui fazer ela mudar de idéia?*”.

Exemplo 45 – Mulher-Maravilha: “Gostei do semblante deste ser. Contudo, por que você nos ajudaria, mestre Elmen?” (LJ 02, p.33)

Como neste exemplo se quer expressar um nível mais culto ao personagem, usa-se a conjunção adversativa *contudo* para conferir à frase uma idéia de contraste, e não outras conjunções de igual valor, como *mas* e *porém* que são empregadas com maior frequência na fala coloquial.

Exemplo 46 – Mulher-Maravilha: “Piedosa Hera, não há mesmo outro meio?” (LJ 02, p.33)

Emprego do verbo impessoal *haver* com o sentido de existir, em vez de empregar o verbo *ter*, comumente utilizado na fala coloquial, “*Piedosa Hera, não tem mesmo outro meio?*”.

Com esses exemplos é possível observar que há o emprego de um vocabulário culto e o uso da norma culta, incomuns na linguagem coloquial, comprovando que essas personagens possuem um alto nível de escolaridade e/ou fazem parte de um grupo que possui um capital cultural mais elevado do que os outros personagens.

Os exemplos que virão nos próximos capítulos representam a linguagem coloquial, conversações despreocupadas com as normas, que até desrespeitam a norma culta; nesses registros estão presentes metaplasmos, gírias e palavrões. As personagens que usam essa variação são mais despojadas, possuem um baixo nível de escolaridade, são de classe social média ou baixa e são jovens e adolescentes, como a personagem Mercury.

5.2.4 Metaplasmos

Como a sociedade está em constante mudança, criando a todo momento novas necessidades e formas de consumo, sua linguagem precisa ser dinâmica, acompanhando essas transformações.

O falante de uma língua cria novas formas de vocábulos a partir de palavras consagradas no léxico que de alguma forma sofrem transformações fonéticas e são pronunciadas de modo distinto do correto.

O metaplasmo é um fenômeno que contribui para a criação dessas novas formas de vocábulos. Segundo Coutinho (1976): “metaplasmos são modificações fonéticas que sofrem as palavras. (...) são motivadas pela troca, pelo acréscimo, pela supressão de fonema e ainda pela transposição de fonema ou de acento tônico.”

Exemplo 47 – Vampira: “Cê não pode me prometer nada. (XM 57, p.91)

Neste exemplo, ocorre a redução do pronome pessoal *você*. A princípio era usado *Vossa Mercê*, que passou para *Voismecê*, *Vosmecê*, *Voscê*, *Você* e hoje há a supressão da primeira sílaba *-vo*, aférese que dá origem à palavra *cê*, comumente empregada na linguagem falada.

Exemplo 48 – Vampira: “Eu tava pensando ...” (XM 57, p.92)

Aqui, ocorre o metaplasmo por subtração denominado aférese que consiste de redução fonética no início da palavra (*estava*>*tava*). Este processo ocorre com o verbo *estar* na linguagem falada.

Exemplo 49 – Mercury: “Ei, peráí ...seu nome não tá na lista, Idra. Quando cê nasceu? (XM 83, p. 69)

Exemplo 50 – Pro: “Peráí ... Merda!” (PRO, p. 17)

Além das reduções (aférese) já citadas nos exemplos anteriores, a saber, redução do verbo *estar* (*está*>*tá*) e do pronome pessoal de terceira pessoa (*você*>*cê*), tem-se nos exemplos 52 e 53, a supressão (aférese) da primeira sílaba do verbo *esperar*

(*espera>pera*), mais a elisão de vogal *-a* do final da palavra *pera* e do *-a* da palavra adjacente *aí*, formando a palavra *perai* (*pera+aí>perai*).

Exemplo 51 – Vampira: “Ela... taqui comigo. (XM 78, p.14)

Exemplo 52 – Mercury: “Josh você taí dentro. (XM 83, p.57)

Exemplo 53 – Mercury: “Não tinha nada que se enfiar embaixo dum caminhão. (XM 79, p.21)

Nos exemplos acima, ocorre o metaplasmo por supressão de sons, sinalefa ou elisão, em que há a queda da vogal final de uma palavra quando a próxima começa por vogal. No primeiro e segundo exemplos, além desse fenômeno tem-se a redução por aférese (*está>tá*); depois, ocorre a queda da vogal final do fonema *tá* e a fusão com a vogal da palavra seguinte (*tá+aqui>taqui*) e (*tá+aí>taí*). No último exemplo só ocorre elisão, para a formação do vocábulo *dum* (*de+um>dum*).

Exemplo 54 – Vampira: “Então, que tal contar o pesadelo pra sua Vampirinha aqui? (XM 57, p.76)

Exemplo 55 – Vampira: “Foi assim que te ouvi descrever nosso ... probleminha pro Bobby.” (XM 53, p.92)

A palavra *pra* origina-se da queda (síncope) do fonema *-a* da preposição *para* (*para>pra*); já a palavra *pro* também é resultado de síncope (*para>pra*) mais a junção (elisão) do artigo definido *o* (*pra+o>pro*).

Exemplo 56 – Ultra: “Droga, tinha mesmo que ser no fuuundo do corredor, né?” (ULTRA 01, p.17)

A palavra *né* é resultado da junção das palavras *não* e *é*, com a apócope do ditongo nasal.

5.2.5 Gíria

A gíria é um fenômeno sociolinguístico usado por alguns grupos sociais pertencentes a uma classe ou profissão em que se usa uma palavra não convencional para nomear outras palavras cultas da língua, com a finalidade de fazer humor, segredo ou diferenciar um grupo dos demais, criando assim uma linguagem própria. Lapa

(1968) denomina gíria como “conjunto de expressões de tipo popular, usuais na linguagem corrente e despreziosa, e sobretudo freqüentes nas esferas menos cultas da população.”

Exemplo 57 – Vampira: “Vai procurar tua Chérie lá na esquina.” (XM 57, p. 79)

Exemplo 58 – Pro: “Ah! Vai ver se eu tô lá na esquina...” (PRO, p. 06)

No exemplo 60, há o emprego da expressão popular “vai ver se eu estou lá na esquina”, modificada pelo verbo *procurar* ao invés de *ver*; essa expressão tem equivalentes como “vai plantar batatas”, “vai catar coquinho” e “vai se danar”, que significam “não importune”, “não me aborreça”. Já no exemplo 61, há o uso da mesma expressão sem a troca do verbo *ver* para *procurar* “vai ver se eu tô lá na esquina”, mais a ocorrência de metaplasmos por subtração, aférese e monotongação, que resultam, respectivamente, na queda de sílaba no começo da palavra *es-* e a transformação do ditongo *-ou* no fonema *-o*, no fim desta mesma palavra (*estou>tô*).

Exemplo 59 – Vampira: “Caraca!” (XM 78, p. 24)

Caraca é uma interjeição, provável eufemismo originário do termo de baixo calão *caralho*; significa espanto, admiração e é muito utilizada na fala coloquial.

Exemplo 60 – Vampira: “Se der *pra* gente amansar o bicho ...tipo assim, pra sempre ...” (XM 73, p. 08)

A expressão *tipo assim* é usada em conversações informais, quando se tenta conseguir tempo para raciocinar ou concluir um pensamento, para depois falar. Além dessa expressão, tem-se o metaplasmo por síncope, ocasionando a redução da preposição *para* (*para>pra*).

Exemplo 61 – Vampira: “Você tá queimando seu filme, Remy.” (XM 58, p. 20)

Essa expressão, *tá queimando seu filme*, origina-se de *queimar o filme*; significa perder a moral, reputação, ou fazer passar por uma situação vergonhosa. Neste exemplo, ainda há a redução por aférese do fonema verbal *está* (*está>tá*) comum na fala informal.

Exemplo 62 – Vampira: “Se a gente não tivesse perdoado o cara teríamos tido bem menos problemas! (XM 58, p. 41)

A gíria *cara* geralmente é usada como uma pausa antes de uma frase, quando o indivíduo não sabe o que dizer ou para designar uma pessoa, um amigo. Neste exemplo, ela está nomeando um indivíduo. Na linguagem coloquial, também é comum substituir o pronome *nós* por *a gente*.

Exemplo 63 – Vampira: “Eu já tô de saco cheio das suas mentiras.” (XM 58, p. 25)

Estar de saco cheio é uma expressão utilizada quando uma pessoa está cansada, impaciente ou chateada com algo ou alguém. Neste caso, também ocorrem os metaplasmos por subtração, aférese e monotongação, que resultam, respectivamente, na queda de sílaba no começo da palavra *es-* e a transformação do ditongo *-ou* no fonema *-o*, no fim desta mesma palavra (*estou*>*tô*).

Exemplo 64 – Vampira: “A Emma pode xeretar a cabeça de qualquer outro!” (XM 78, p.24)

Exemplo 65 – Vampira: “Desembucha logo, mulher.” (XM 58, p.37)

No primeiro exemplo, ocorre o uso da gíria *xeretar* que significa “bisbilhotar a vida alheia”. No segundo, usa-se a gíria *desembucha* que significa “desabafar, falar algo”.

Exemplo 66 – Vampira: “Então obedece e não dá pitaco.” (XM 79, p.43)

Dar pitaco é uma expressão popular utilizada quando uma pessoa dá sugestões, palpites sobre um determinado assunto que não lhe compete.

Exemplo 67 – Vampira: “Manda ver.” (XM 71, p.19)

Essa expressão, *mandar ver*, significa *fazer uma coisa bem feita, ganhar, vencer, arrasar*, no sentido positivo, *ir bem em algo, ter sucesso*.

Exemplo 68 – Vampira: “Diz aí ... que bicho feio é esse?” (XM 78, p.18)

A expressão *diz aí* é usada em situações informais, quando um indivíduo quer saber sobre um determinado assunto; equivale a *responda-me, me diz*. Neste exemplo, a expressão *bicho feio* não é uma gíria. Devido ao seu contexto, pode-se afirmar que está

expressão está qualificando um ser monstruoso que surge no local onde está a personagem. Na mente do leitor, entretanto, ocorre a referência à gíria *bicho feio*, *pessoa feia*.

Exemplo 69 – Vampira: “Eu *tô* legal. Não rela em mim.” (XM 78, p.14)

A gíria *relar* significa aqui “não toque em mim”; neste exemplo, a personagem não quer que a toquem devido aos seus poderes de absorção. Ainda há os metaplasmos por subtração, aférese e monotongação, que resultam, respectivamente, na queda de sílaba no começo da palavra *es-* e a transformação do ditongo *-ou* no fonema *-o*, no fim desta mesma palavra (*estou>tô*).

Exemplo 70 – Pro: “Tá legal! A mamãe já vai!” (PRO, p. 29)

Exemplo 71 – Mercury: “Táááá legal. Eu pergunto *pro* David. Valeu e, há ... boa meditação.” (XM 83, p.57)

A gíria *legal* é utilizada para designar uma pessoa ou coisa boa, divertida, interessante; junto com o verbo *estar* forma a expressão *está/tá legal*, que é o mesmo que *está/tá certo* ou *está/tá bem*. *Valeu* é forma empregada informalmente como *obrigado/a*. Ainda neste exemplo, há o uso da palavra *pro* que é resultado da queda da vogal *-a* da preposição *para* (síncope) e a junção do artigo definido *o* (sinalefa ou elisão) (*para>pra+o>pro*).

Exemplo 72 – Mercury: “Ah *qualé* ... você ainda pega o jeitão da coisa. Há desculpa cortar o teu barato, mas qual é a idade das Cucos?” (XM 83, p.58)

Qualé é a junção das palavras *qual* e *é*, que formam a expressão *qual é*, utilizada para perguntar algo. *Pegar o jeitão da coisa* ou *pegar o jeito da coisa* são expressões que significam “aprender a executar algo”. Já a expressão *cortar o barato* é usada em situações em que se quer dizer que uma pessoa estragou, atrapalhou o momento de alegria do outro, com ou sem grandes danos.

Exemplo 73 – Mercury: “Ah, o papo é esse? Eu tô ótima, ...” (XM 83, p.65)

Neste exemplo, ocorre o uso da gíria *papo* comum na linguagem popular, significando uma conversa informal. Também ocorre aférese, síncope e monotongação, que resultam, respectivamente, na queda de sílaba no começo da palavra *es-* e a transformação do ditongo *-ou* no fonema *-o*, no fim desta mesma palavra (*estou>tô*). redução (aférese e apócope) do verbo *estar* (*estou>tô*).

Exemplo 74 – Mercury: “Não sei do que você tá falando, e, sinceramente não tô nem aí.” (XM 79, p. 91)

A gíria *não tô nem aí, tô nem aí* é utilizada quando um indivíduo não se importa com algo ou alguém. Neste exemplo, há a redução (aférese) do verbo *estar* (*está>tá*).

Exemplo 75 – Mercury: “Foi mal, pô ...” (XM 65, p.91)

A expressão *foi mal* é empregada quando uma pessoa pede perdão a outra, equivale a “desculpa/desculpe”. A palavra *pô*, muito usada em conversações informais, expressa desagrado. Pode ser um eufemismo, a abreviação da expressão de baixo calão *porra*. *Pô* ao contrário de *porra* tem uma conotação mais branda.

Exemplo 76 – Mercury: “Tá, já vou ... Putz!” (XM 75, p.75)

Putz é uma exclamação usada em situações adversas, ou para expressar susto, espanto. Sua variante, *Putzgríla* foi muito usada na década de 70. Neste caso, também ocorre aférese do verbo *estar* (*está>tá*) freqüente na linguagem falada.

Exemplo 77 – Mercury: “Julian, sei que a Dona Frost tá pê da vida com você ...” (XM 69, p.82)

Essa expressão, *estar pê da vida*, significa *estar* aborrecido, chateado com algo ou alguém; vem da expressão *estar puto da vida*, com o termo chulo *puto* abreviado para *p.*, dito e escrito *pê*.

Exemplo 78 – Pro: “... E aí? O que eu preciso fazer?” (PRO, p. 16)

No exemplo acima têm-se a expressão *E aí?* que é o mesmo que *o que me conta de novo?* ou até mesmo *tudo bem?*

Exemplo 79 – Ultra: “Sou ocupada demais para ficar por aí ... ficando.” (ULTRA 01, p.13)

O verbo *ficar* ganhou uma nova significação nos dias atuais; hoje a expressão *ficar*, muito utilizada por adolescentes e jovens, significa *beijar uma pessoa durante um curto período de tempo*, ou *um namoro curto sem compromisso*, e pode até envolver uma relação sexual casual.

Exemplo 80 – Ultra: “E você sabe bem que eu estou sempre trabalhando e tal.” (ULTRA 01, p. 17)

Exemplo 81 – Ultra: “Vai se ferrar!” (ULTRA 01, p. 42)

No primeiro exemplo, a palavra *tal* pode ser empregada com a mesma função do *etc.* ou da expressão *e por aí vai*. No segundo, usa-se a expressão *vai se ferrar*, que é utilizada quando alguém quer que a outra pessoa se dê mal ou que ela deixe de importuná-la; vem talvez da expressão de baixo calão *vai se foder*.

Exemplo 82 – Ultra: “Ah fala sério pessoal!... Não precisamos de ninguém para mexer nossos pauzinhos. (ULTRA 01, p. 47)

Mexer os pauzinhos significa *dar um jeito de resolver um determinado problema*, geralmente de uma forma ilícita. A gíria *fala sério*, muito usada pelos jovens, é empregada quando não se tem certeza de algo ou quando não se acredita em algo.

Exemplo 83 – Vampira: “Bom, dia, fofo.” (XM 57, p.67)

Exemplo 84 – Vampira: “Vou te dar uma última chance pra se render, fofo.” (XM 73, p.29)

Exemplo 85 – Vampira: “A gente não tá falando do passado, fofo...” (XM 83, p.16)

Nestes três exemplos emprega-se a expressão *fofo*, que designa um objeto ou animal macio, bonito, gostoso de acariciar ou pessoa agradável, bonita, interessante. A personagem Vampira utiliza este termo freqüentemente em seu discurso para nomear seus amigos, namorado e até vilões. Essa expressão é uma marca da personagem.

5.2.6 Vocabulário chulo

Em registro coloquial, por exemplo, em uma conversa despreocupada, pode-se utilizar uma linguagem vulgar, com o emprego de palavras chulas e grosseiras. Essa

linguagem é, na maioria das vezes, utilizada por indivíduos sem ou de baixa escolarização, embora o mesmo ocorra em todas as classes sociais.

Exemplo 86 – Pro: “Quem... Puta que pariu...” (PRO, p. 11)

Exemplo 87 – Pro: “Puta que me pariu” (PRO, p. 14)

As expressões *Puta que pariu* e *Puta que me pariu*, geralmente são utilizadas vulgarmente para expressar susto, aflição, indignação ou para maldizer uma pessoa.

Exemplo 88 – Pro: “Ah, é? Tomara que o filho da puta morra engasgado na própria merda.” (PRO, p. 32)

Neste exemplo é empregada a expressão *filho da puta*, usada para ofender a mãe de uma pessoa, chamando-a de prostituta; pode ser empregada quando um indivíduo sente inveja do outro. Segundo Ferreira (1999) a palavra *merda* é considerada um vocabulário grosseiro que significa bosta, tendo como sinônimo a palavra *porcaria*, que significa *imundície*.

Exemplo 89 – Pro: “... Então, você pode enfiar essa bosta de emprego no cu, seu boiolinha de merda!” (PRO, p. 16)

Exemplo 90 – Pro: “Cuzão!” (PRO, p. 16)

A palavra *bosta* na gíria popular significa uma coisa de má qualidade ou mal feita. *Boiolinha*, diminutivo de *boiola*, é uma gíria grosseira que designa pessoas homossexuais do sexo masculino. *Cu* é um palavrão que designa ânus e sua variante *cuzão* é usada para nomear, de forma ofensiva, pessoas medrosas, chatas e antipáticas.

Exemplo 91 – Pro: “Então, vão se foder e sumam da minha frente, ok?” (PRO, p. 15)

A expressão *vão se foder* é usada quando alguém quer que a outra pessoa “se dê mal” ou quando se deseja mandar alguém não importunar mais.

Exemplo 92 – Ultra: “Caralho, estou sentindo o cheiro do meu cabelo queimado.” (ULTRA 01, p. 28)

Exemplo 93 – Pro: “Em que porra de século vocês vivem?” (PRO, p. 39)

Exemplo 94 – Ultra: “Quero muito dar umas porradas nela. (ULTRA 01, p. 49)

A expressão *caralho*, no exemplo 92, é uma expressão vulgar designativa de admiração, surpresa, espanto e indignação. No exemplo 93 e 94, *porra* e *porrada* são

expressões chulas que significam respectivamente, nestes contextos, expressões que indicam irritação e indignação; *porrada* significa agredir alguém fisicamente, entretanto, no passado essas palavras não eram empregadas com essas conotações, porque *porra* também significa porrete e *porrada* bater em alguém com porrete.

Exemplo 95 – Ultra: “Droga, tinha mesmo que ser no fuuundo do corredor, né?” (ULTRA 01, p. 17)

Neste exemplo, *droga* é uma expressão chula de menor nível de agressividade; é o que se diz daquilo que é ruim ou não funciona bem. Também é uma expressão de raiva, usada para demonstrar desagrado em relação a alguém ou alguma coisa.

5.3 Estilística

A língua tem como objetivo representar, expressar os pensamentos sobre a realidade, porém o seu sistema é modificado pelos falantes com a finalidade de manifestar as emoções e de exercer influência sobre os indivíduos. Câmara Jr. (2004) conceitua esse uso da língua que transpõem o plano intelectual como estilo: “Estilo é a linguagem que transcende do plano intelectual para carrear a emoção e a vontade”. (CÂMARA JR., 2004). Logo, a Estilística estuda a língua como meio de exprimir estados psíquicos ou de agir sobre o interlocutor; estuda os recursos utilizados no texto e/ou no discurso para conferir à mensagem mais impacto, beleza ou qualquer outro recurso expressivo.

Nas próximas seções serão apresentados alguns desses recursos encontrados nas histórias em quadrinhos analisadas.

5.3.1 Diminutivo

O diminutivo indica diminuição do tamanho de um ser e também pode ressaltar funções pragmáticas e estilísticas bem definidas, como destacar ironia e afeto.

O emprego dos sufixos diminutivos indica ao leitor ou interlocutor que aquele que fala ou escreve põe a linguagem no primeiro plano. Não quer comunicar idéias ou reflexões, resultantes de profunda meditação, mas o que quer exprimir, de modo espontâneo e impulsivo, o que sente, o que comove ou impressiona – quer seja carinho, saudade, desejo, prazer, quer, digamos, um impulso negativo: troça, desprezo, ofensa. Assim se encontra no sufixo diminutivo um meio estilístico que elide a objetividade sóbria e a severidade da linguagem, tornando-a mais flexível e amável, mas às vezes também mais vaga. (SKORGE apud CUNHA, 2001).

Exemplo 96 – Vampira: “Então, que tal contar o pesadelo pra sua Vampirinha aqui?” (XM 57, p.76)

Exemplo 97 – Vampira: “Senão vira um joguinho.” (XM 83, p.17)

Exemplo 98 – Vampira: “O Gambit me contou tudinho.” (XM 58, p.13)

Estes exemplos indicam o uso do diminutivo exprimindo tonalidade apreciativa, carinhosa.

Exemplo 99 – Vampira: “Tira esse sorrisinho da cara Remy.” (XM 58, p.19)

Exemplo 100 – Vampira: “Tô empolgadíssima de te ver de novo, Mística. Quer me dar um beijinho? Finge que é dia das mães.” (XM 78, p.24)

Exemplo 101 – Emma Frost: “Você anda grosso desde que se tornou o líder deste esquadrãozinho.” (XM 53, p.71)

Exemplo 102 – Emma Frost: “Depois de tudo o que você fez com aquela coitadinha?” (XM 53, p.90)

Exemplo 103 – Emma Frost: “Revele seus segredinhos sujos.” (XM 53, p.93)

Já estes mostram o uso do diminutivo para demonstrar desprezo, desdém, ironia.

5.3.2 Acento de intensidade e duração

Define-se acento como um maior esforço articulatório e expiratório; esse esforço ocasiona um prolongamento da sílaba acentuada e a modificação do timbre da voz. Delgado Martins (apud VIEIRA) afirma que “a zona de valores mais altos de duração e energia corresponde às vogais acentuadas. Em diversas línguas, às vogais abertas correspondem valores mais longos que às vogais fechadas.”

Segundo Martins (2000) uma das ocasiões em que o acento de intensidade é considerado como um recurso estilístico é quando “a sílaba em que recai é pronunciada com intensidade e duração exageradas, produzindo um efeito de ênfase ou uma descarga emocional”. Na língua escrita essa duração pode ser marcada pela repetição das letras, como se pode verificar nos exemplos abaixo:

Exemplo 104 – Ultra: “Droga, tinha mesmo que ser no fuuundo do corredor, né?”

Exemplo 105 – Mercury: “Táááá legal. Eu pergunto pro David.” (XM 83, p.57)

Exemplo 106 – Mercury: “Santoooo!” (XM 72, p.66)

Exemplo 107 – Mercury: “Nnn... não... por favor...” (XM 78, p.55)

Exemplo 108 – Vampira: “E-faz quanto tempo que sua mão taí [...]?” (XM 65, p.63)

Nos dois últimos exemplos a repetição de letras expressa hesitação, dando a impressão de que os personagens estão balbuciando a palavra.

5.3.3 Onomatopéias

As onomatopéias podem ser entendidas como uma criação de palavras, que tem como objetivo imitar sons naturais. No entanto, como os sons da natureza e os da linguagem humana divergem, não é possível fazer uma imitação com exatidão, apenas uma tentativa de se chegar ao som mais próximo possível, para que possa ser reconhecido. É o que afirma Martins (2000) sobre a onomatopéia:

É a transposição na língua articulada humana de gritos e ruídos inarticulados. Como os sons da linguagem humana têm certas qualidades e os da natureza outras, não é possível uma reprodução exata, mas apenas aproximada [...]

O significado atribuído a cada onomatopéia é uma espécie de acordo entre os falantes de determinado lugar, pode variar de língua para língua, ou até mesmo de indivíduo para indivíduo. Segundo Moya (1977), “[...] ela repousa num acordo muito subjetivo, e freqüentemente acidental, entre o som e idéia.” Seguem alguns exemplos:

Exemplo 109 – Mercury: “Hn!” (XM 65, p.86)

Exemplo 110 – Mercury: “Ulp” (XM 75, p.75)

Exemplo 111 – Vampira: “Aaahrr!” (XM 78, p.19)

Exemplo 112 – Vampira: “Ué ... Existem regras? Tsc. Alguém devia ter me contado isso. (XM 75, p. 11)

Nestes exemplos, temos a onomatopéia *Hn!* (ex. 109) que é a representação do som emitido para demonstrar surpresa ou desentendimento; *Ulp!* (ex. 110) representa o ato de engolir; *Aaahrr!* (ex. 111) expressa um grito de dor; e a onomatopéia *Tsc* (ex. 112) imita o som emitido para demonstrar indignação e chateação frente a alguma situação.

Exemplo 113 – Emma Frost: “Aham.” (XM 69, p.85)

Exemplo 114 – Mercury: “Aaaahhh!” (XM 72, p.75)

Exemplo 115 – Mercury: “Aiiiiieee!” (XM 75, p.78)

Exemplo 116 – Emma Frost: “Shhh.” (XME, 75, p.21)

A onomatopéia *Aham* (ex. 113) expressa o som emitido para chamar atenção de maneira sutil; *Aaaahhh!* (ex. 114) e *Aiiiiieee!* (ex. 115) representam um grito de dor ou desespero; e *Shhh* (ex. 116) representa o som emitido para pedir silêncio

6 CONCLUSÃO

Este trabalho buscou explicitar o papel da mulher nas histórias em quadrinhos de super-heróis, analisando a linguagem e o comportamento de algumas personagens.

Com o uso das histórias em quadrinhos como fonte de registro da variação lingüística, foi possível notar que este fenômeno (inerente à fala e à escrita) também acontece com os personagens das histórias em quadrinhos, neste caso com as personagens femininas.

Com o intuito de se aproximar da realidade, o autor da história em quadrinhos dá a cada personagem um modo de se comunicar diferente do outro, mostrando que cada um é diferente, cada um tem a sua história, sua identidade. Isto prova que em nossa sociedade há uma pluralidade de discursos e é a língua o instrumento identificador de cada discurso. Pelo seu modo de falar o indivíduo delata sua origem, denuncia se pertence ao grupo “x” ou “y”, revela suas intenções com o ouvinte, seu nível de conhecimento, sua personalidade.

Foi observado nesta pesquisa que a variedade lingüística permite ao ser humano, e por que não aos personagens de histórias em quadrinhos, viver a sua subjetividade e seu papel social, através da interação dinâmica entre todos os elementos que compõem a língua. A linguagem, juntamente com as características de personalidade, é um recurso indispensável para a construção de um personagem.

Como foi visto nesta pesquisa, cada grupo de personagens tem uma linguagem própria de acordo com sua personalidade e o período em que está inserido. As mocinhas indefesas, além de serem retratadas visualmente com as características físicas da mulher da década de 1930, são submissas aos seus heróis imitando a postura da esposa submissa ao marido, também praticam os mesmos costumes, têm o comportamento

condizente com os bons modos da época, possuem um discurso e um procedimento ameno e romântico, carregando o padrão lingüístico deste período; já as super-heroínas trazem as características da mulher contemporânea, independente, sensual e sem tabus, representando os diversos tipos de mulher, a “descolada”, a culta, a sexy, a adolescente, a depravada, a certinha, a mãe, a lésbica, o que é retratado por sua linguagem. O grupo das mocinhas indefesas é um grupo fechado, com o mesmo perfil (independência camuflada, fragilidade e submissão) para todas as personagens; entretanto, o grupo das super-heroínas não possui um padrão (além dos super-poderes), cada uma tem suas próprias características, tanto de comportamento quanto de fala, o que as diferencia umas das outras.

É relevante que haja, futuramente, a continuidade dessa pesquisa para um estudo mais aprofundado do tema, buscando a análise de outros grupos de personagens, como por exemplo, crianças, vilãs e idosas; e/ou fazendo uma comparação mais detalhada entre o período e contexto em que cada personagem foi criada e sua versão atual, demonstrando como as histórias em quadrinhos reproduzem a linguagem falada e a expressividade da língua, provando a existência da diferença no modo como a língua é usada em uma comunidade de fala e a força feminina nas histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

a Textos de apoio

ARAÚJO, Luis César G. de. **As mulheres no controle do mundo** – elas têm influência em todas as esferas, da política à comunicação. São Paulo: Forbes Brasil, 2004.

BAGNO, Marcos. (Org.). **Linguística da norma**. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

BARCELLO, Janice Primo. **A representação do feminino nas histórias em quadrinhos**. Parte 1: A mulher pelos olhos dos homens. Disponível em: <<http://p.download.uol.com.br/adaonline/hqaline.doc>>. Acesso em: 14 mar. 2009.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo I** – Fatos e mitos. 4. ed. São Paulo: Difusão Européia do livro, 1970.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo II** – A experiência vivida. 2. ed. São Paulo: Difusão Européia do livro, 1967.

BOENTE, Alfredo. **Metodologia científica contemporânea para universitários e pesquisadores**. Rio de Janeiro: Editora Brasport, 2004.

CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. **Contribuição à estilística portuguesa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 2004.

COUSTAN, Dave. **Os segredos proibidos da Mulher Maravilha**. Disponível em: <<http://lazer.hsw.uol.com.br/mulher-maravilha.htm>>. Acesso em: 12 jun. 2008.

COUTINHO, Ismael de Lima. **Gramática Histórica**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1976.

CUNHA, Celso; CINTRA, Luis Filipe Lindley. **A nova gramática do português contemporâneo**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

DICIONÁRIO INFORMAL. Disponível em: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/>>. Acesso em: 5 ago. 2009.

DICIONÁRIO PRIBERAM DA LÍNGUA PORTUGUESA. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/DLPO/>>. Acesso em: 5 ago. 2009.

EGUTI, Clarícia Akemi. **A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, 2001. Dissertação de Mestrado.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ENCICLOPÉDIA MARVEL. São Paulo: Editora Panini Comics, 2005.

FERREIRA, Aurélio B. de H. **Novo Aurélio século XXI: O dicionário da língua portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

GUSMAN, Sidney. **Reviews de Quadrinhos** – O casamento do super-homem. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/review_SUP_casamento.cfm>. Acesso em: 1 maio 2009.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História da história em quadrinhos**. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br>>. Acesso em: 23 abr. 2008.

LAPA, M. Rodrigues. **Estilística da língua portuguesa**. 5. ed. Rio de Janeiro: Livraria Acadêmica, 1968.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. **Dale Arden: Uma diva dos quadrinhos**. Disponível em: <<http://www.olhar.ufscar.br/index.php/olhar/article/viewFile/25/23>>. Acesso em: 2 maio 2009.

MARTINS, Nilce Sant'anna. **Introdução à estilística**. 3. ed. São Paulo: T. A. Queiroz, 2000.

MOYA, Álvaro de. **Shazam !** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

NOGUEIRA, Natania A. S. **Representações femininas nas histórias em quadrinhos: da ficção à realidade**. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/12795263/Representacoes-femininas-nas-Historias-em-Quadrinhos>>. Acesso em: 23 abr. 2009.

NUNES, S. A. **O corpo do diabo entre a cruz e a caldeirinha: um estudo sobre a mulher, o masoquismo e a feminilidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

NPHQ, **A oralidade nas histórias em quadrinhos**. Revista Agâque [online], Vol.1 Disponível em: <http://www.eca.usp.br/gibiusp/agaque_volume1_n3_oralidade.asp>. Acesso em: 22 out. 2007.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. (livro em processo de organização) Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/>>. Acesso em: 16 ago. 2009.

PATATI, Carlos & BRAGA, Flávio Braga. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PRETI, Dino. (Org.). **O discurso oral culto**. 3. ed. São Paulo: Associação Editorial Humanista, 2005.

PRETI, Dino. **Sociolinguística – Os Níveis da Fala**. 9. ed. São Paulo: EDUSP, 2000.

RAHDE, Maria Beatriz. **Origem e evolução da história em quadrinhos**. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/faenfi/ojs/index.php/revista_famecos/article/viewFile/2954/2238>. Acesso em: 1 maio 2009.

RAMONE, Marcus. **Sem elas, o mundo (também nas HQs) não teria a menor graça.** Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/hq_mulheres.cfm>. Acesso em: 23 abr. 2009.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Lingüística Geral.** São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

SILVA, Nadilson M. da. **Elementos para análise das histórias em quadrinhos.** Disponível em: <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/5093/1/NP16_SILVA.pdf>. Acesso em: 10 out. 2008.

SMEE, Guilherme. **Saia Justa: O feminismo nos quadrinhos.** Disponível em: <<http://www.fanboy.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=685>>. Acesso em: 23 abr. 2009.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus.** São Paulo: Editora Cortez, 1997.

VELOSO, Waldir de Pinho. **Como redigir trabalhos científicos: monografia, dissertação, teses e TCC.** São Paulo: IOB Thomson, 2005.

VIANA, Nildo. **Super-Heróis e Axiologia.** Disponível em: <<http://74.125.113.132/search?q=cache:aGIwT4t688QJ:br.monografias.com/trabalhos914/super-herois-axiologia/super-heroisaxiologia.shtml+%E2%80%9Cser+que+possui+poderes+sobrehumanos,+extraordin%C3%A1rios,+que+existe+numa+conviv%C3%Aancia+de+outros+seres+extraordin%C3%A1rios+e+poderosos+como+ele%E2%80%9D.&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>>. Acesso em: 5 jun. 2009.

VIEIRA, Margarida Magalhães. **Técnica Vocal-Acento.** Disponível em: <http://74.125.47.132/search?q=cache:JpEVdGD1KksJ:pt.shvoong.com/humanities/musicology/795189-t%C3%A9cnica-vocalacento/+acento+de+intensidade+e+dura%C3%A7%C3%A3o&cd=2&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br&lr=lang_pt&client=firefox-a>. Acesso em: 9 set. 2009.

b Revistas em quadrinhos

A PRO. São Paulo: Devir, 2003. (AP)

DICK TRACY. Porto Alegre: L&PM, 1985.

FLASH GORDON NAS FLORESTAS DE MONGO. Rio de Janeiro: EBAL, 1979. (FGFM)

FLASH GORDON NO REINO DAS CAVERNAS. Rio de Janeiro: EBAL, 1974. (FGRC)

FLASH GORDON NO REINO DE GELO. Rio de Janeiro: EBAL, 1980. (FGRG)

LIGA DA JUSTIÇA: Um por todos, nº 02. São Paulo: Mythos Editora, 2000. (LJ 02)

MANDRAKE, nº 167. Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, 1970.

MANDRAKE, nº 175. Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, 1970.

MULHER-MARAVILHA, nº 01. São Paulo: Editora Panini Comics, 2006. (MM 01)

MULHER-MARAVILHA – O espírito da verdade. São Paulo: Editora Abril, 2002. (MM)

O FANTASMA MAGAZINE, nº 02. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2003. (OFM, 02)

OS PROSCRITOS E O TIRANO DE MONGO. Rio de Janeiro: EBAL, 1979. (OPTM)

ULTRA – Sete dias, nº 01. São Paulo: Image Comics, 2005. (ULTRA)

X-MEN, nº 53. São Paulo: Editora Panini Comics, 2006. (XM 53)

X-MEN, nº 57. São Paulo: Editora Panini Comics, 2007. (XM 57)

X-MEN, nº 58. São Paulo: Editora Panini Comics, 2007. (XM 58)

X-MEN, nº 65. São Paulo: Editora Panini Comics, 2007. (XM 65)

X-MEN, nº 68. São Paulo: Editora Panini Comics, 2007. (XM 68)

X-MEN, nº 69. São Paulo: Editora Panini Comics, 2007. (XM 69)

X-MEN, nº 71. São Paulo: Editora Panini Comics, 2008. (XM 71)

X-MEN, nº 72. São Paulo: Editora Panini Comics, 2007. (XM 72)

X-MEN, nº73. São Paulo: Editora Panini Comics, 2008. (XM 73)

X-MEN, nº 75. São Paulo: Editora Panini Comics, 2008. (XM 75)

X-MEN, nº 78. São Paulo: Editora Panini Comics, 2008. (XM 78)

X-MEN, nº 79. São Paulo: Editora Panini Comics, 2008. (XM 79)

X-MEN, nº 83. São Paulo: Editora Panini Comics, 2008. (XM 83)

X-MEN EXTRA, nº 46. São Paulo, Editora Panini Comics, 2005. (XME 46)

X-MEN EXTRA, nº 51. São Paulo, Editora Panini Comics, 2006. (XME 51)

ANEXO – PERSONAGENS

Aqui são apresentadas algumas personagens femininas mencionadas neste trabalho.



Figura1 – Dale Arden



Figura2 – Dale e Flash



Figura3 – Dale Arden, vestuário



Figura 4 – Princesa Narda



Figura 5 – Narda e Mandrake



Figura 6 – Diana Palmer



Figura 7 – Diana Palmer e sua família



Figura 8 – Casamento de Diana e Fantasma



Figura 9 – Lois Lane desenhada em 1938



Figura 10 – Lois Lane século XXI

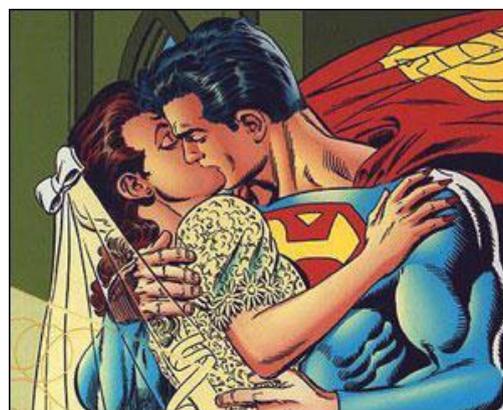


Figura 11 – Casamento de Lois e Super-Homem



Figura 12 – Tess, a namorada de Dick Tracy



Figura 13 – Mulher-gato desde 1940 até 2001



Figura 14 – Mulher-Maravilha séc. XXI e sua primeira versão de 1941

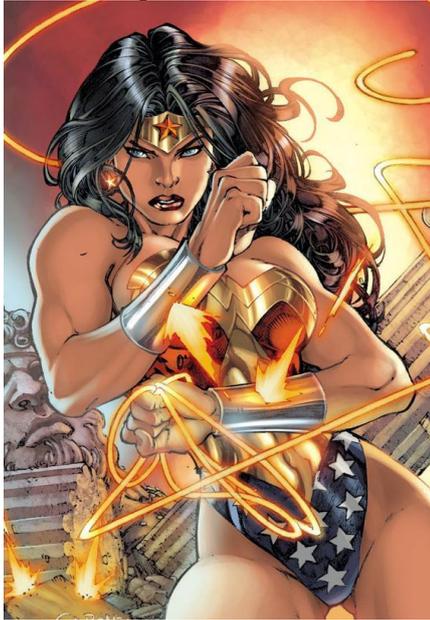


Figura 15 – Mulher-Maravilha



Figura 16 – Miss Marvel



Figura 17 – Mulher-Invisível em 1961

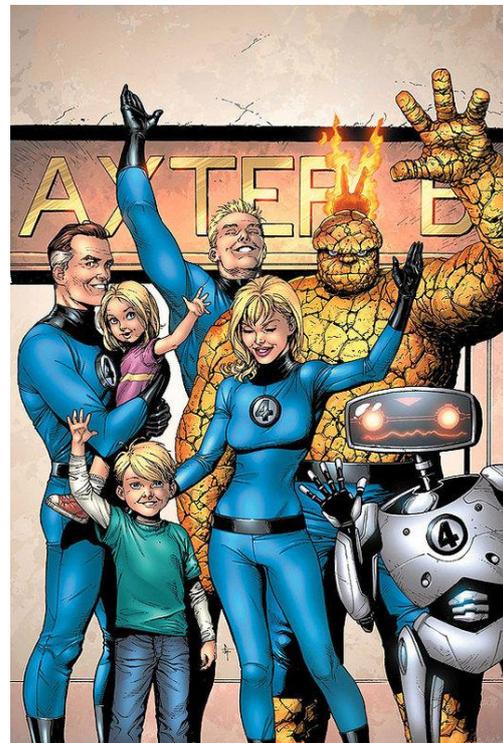


Figura 18 – Mulher-Invisível e sua família



Figura 19 – Barbarella



Figura 20 – Valentina



Figura 21 – Jean Grey como Garota Marvel



Figura 22 – Jean Grey como a Fênix Negra



Figura 23 – Mary Jane lavando a roupa do seu marido, o Homem-Aranha



Figura 24 – Barbara Gordon como Batgirl



Figura 25 – Barbara Gordon como Oráculo



Figura 26 – Tempestade



Figura 27 – Mística



Figura 28 – Emma Frost



Figura 29 – Mulher-Hulk



Figura 30 – Vampira



Figura 31 – Witchblade



Figura 32 – Grace, namorada de Tormenta



Figura 33 – Tormenta, namorada de Grace



Figura 34 – Tormenta e Grace se beijando



Figura 35 – Pro, a heroína prostituta

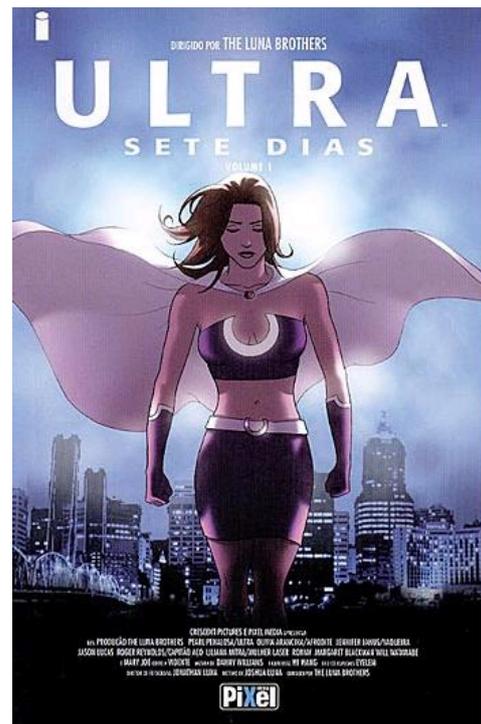


Figura 36 – Ultra, a super-heroína da atualidade



Figura 37 – Mercury, mutante adolescente

Referências das imagens do anexo

FIGURA 1 – Dale Arden. Disponível em: <<http://pics.livejournal.com/pgdf/pic/0009e8d8/s320x240>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 2 – Dale Arden e Flash. Disponível em: <http://antigravidade.files.wordpress.com/2008/08/flash_arden_gordon.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 3 – Dale Arden, vestuário. Disponível em: <http://3.bp.blogspot.com/_aacICS2WSFU/SCwjTFIgcPI/AAAAAAAAACxc/sBpkImnIw4E/s320/dale+arden.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 4 – Princesa Narda. Disponível em: <<http://www.burburinho.com/img/n010915b.jpg>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 5 – Narda e Mandrake. Disponível em: <http://www.bricabrac.com.br/mandrake_01.gif>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 6 – Diana Palmer. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/imagens/diana_palmer.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 7 – Diana Palmer e sua família. Disponível em: <<http://www.maniadecolecionador.com.br/fantasma/fantasma%20diana%20%20kit%20e%20heloise.jpg>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 8 – Casamento de Diana e Fantasma. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/imagens/LOVE_FANTASMA-e-DIANA-PALMER.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 9 – Lois Lane desenhada em 1938. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personbio.aspx?cod_per=588>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 10 – Casamento de Lois e Super-Homem. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/imagens/LOVE_CLARK-KENT-e-LOIS-LANE.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 11 – Lois Lane século XXI. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/lois-lane/29-1808/lois-lane-pics/108-40/34340-lois-lane/105-262545/?offset=50>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 12 – Tess, a namorada de Dick Tracy. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personbio.aspx?cod_per=7382>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 13 – Mulher-gato desde 1940 até 2001. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personbio.aspx?cod_per=240>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 14 – Mulher-Maravilha séc. XXI e sua primeira versão de 1941. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/wonder-woman/29-2048/wonder-woman/108-47/6214-wonder-woman/105-158587/?offset=30>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 15 – Mulher-Maravilha. Disponível em: <http://www.comicvine.com/wonder-woman/29-2048/wonder-woman/10847/wonderwoman_benes_ivan_nunes_/105-794079/?offset=125>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 16 – Miss Marvel. Disponível em: <<http://www.zineacesso.com/wp-content/uploads/2007/08/ms-marvel.jpg>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 17 – Mulher-Invisível em 1961. Disponível em: <http://www.comicvine.com/invisible-woman/29-2190/earth-616-invisible-woman/108-39/invisible_girl_color/105-984512/?offset=180>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 18 – Mulher-Invisível e sua família. Disponível em: <<http://media.photobucket.com/image/quadrinhos%20quarteto%20fant%2525C3%2525A1sticos%20fam%2525C3%2525ADlia/marvel616/CX/rvoregenealgica-quarteto1.jpg>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 19 – Barbarella. Disponível em: <<http://splashpages.files.wordpress.com/2008/03/barbarella.gif>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 20 – Valentina. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/valentina-rosselli/29-64604/all-images/108-290665/valentina/105-907126/?offset=0>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 21 – Jean Grey como Garota Marvel. Disponível em: <http://www.comicvine.com/jean-grey/29-3552/earth-616-jeanphoenix/108-26/jean_grey_02/105-770534/?offset=192>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 22 – Jean Grey como a Fênix Negra. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/jean-grey/29-3552/earth-616-jeanphoenix/108-26/87978-jean-grey/105-198521/?offset=189>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 23 – Mary Jane lavando a roupa do seu marido, o Homem-Aranha. Disponível em: <http://www.comicvine.com/mary-jane/29-13380/earth-616-mary-jane/108-28/mary_jane_adam_hughes05/105-450561/?offset=90>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 24 – Barbara Gordan como Batgirl. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/batgirl/29-1701/barbara-gordon-batgirl/108-5468/129721-batgirl/105-110801/?offset=112>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 25 – Barbara Gordan como Oráculo. Disponível em: <http://www.comicvine.com/oracle/29-5368/all-images/108-207430/orcl_cv1_cv/105-643973/?offset=114>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 26 – Tempestade. Disponível em: <http://10.media.tumblr.com/tumblr_kos7j6T52w1qzmdt6o1_400.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 27 – Mística. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/mystique/29-1469/all-images/108-215731/23946-mystique/105-85725/?offset=564>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 28 – Emma Frost. Disponível em: <http://media.comicvine.com/uploads/0/3133/131179-13635-emma-frost_super.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 29 – Mulher-Hulk. Disponível em: <<http://comicmastersonline.com/shop/images/She-Hulk.jpg>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 30 – Vampira. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/rogue/29-1446/earth-616-rogue/108-38/rogue08/105-509612/?offset=267>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 31 – Witchblade. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/witchblade/29-18319/witchblade/108-232/witchblade4/105-751992/?offset=139>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 32 – Grace, namorada de Tormenta. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/grace-choi/29-3405/all-images/108-200015/0001/105-547331/>>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 33 – Tormenta, namorada de Grace. Disponível em: <http://www.comicvine.com/thunder/29-3407/all-images/108-218333/thunder_00/105767373/?offset=0>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 34 – Tormenta e Grace se beijando. Disponível em: <http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://i48.photobucket.com/albums/f204/hellblog/grace2.jpg&imgrefurl=http://blogs.abril.com.br/lesblogando/2008/09/colacao-velcro-na-dc.html&usg=__tgZVmrrfz4py4coW5ue-FP1E5vI=&h=589&w=380&sz=42&hl=ptBR&start=16&um=1&tbnid=aTyg79RyVhpKuM:&tbnh=135&tbnw=87&prev=/images%3Fq%3DTORMENTA%2BE%2BGRACE%26gbv%3D2%26hl%3Dpt-BR%26um%3D1>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 35 – Pro, a heroína prostituta. A PRO. São Paulo: Devir, 2003.

FIGURA 36 – Ultra, a super-heroína da atualidade. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod_tit=ul100100&esp=&cod_edc=28836>. Acesso em: 9 nov. 2009.

FIGURA 37 – Mercury, mutante adolescente. Disponível em: <http://media.comicvine.com/uploads/0/77/76890-180249-mercury_super.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2009.