

# As representações femininas da personagem *Iron Heart*

## The feminine representations of the character *Iron Heart*

Cláudio Márcio do Carmo<sup>1</sup>  
claudius@ufs.br

Bruna de Faria<sup>1</sup>  
brunadefaria12@yahoo.com.br

### RESUMO

O presente artigo objetiva apresentar uma reflexão sobre as representações femininas da personagem *Iron Heart*, da editora de Histórias em Quadrinhos *Marvel Comics*. Para isso, foram selecionados o cartaz de divulgação da personagem e a capa variante da segunda edição de sua *graphic novel*, analisados sob a perspectiva teórica da Gramática do Design Visual (GDV) e das representações sociais. Buscou-se promover uma análise direcionada à construção e reconstrução da personagem diante da intervenção do público, que transita entre uma padronização estética feminina, seguida de uma hipersexualização e culmina em uma infantilização da personagem, que é uma adolescente.

**Palavras-chave:** gênero, histórias em quadrinhos, representações sociais.

### Introdução

As representações sociais são elementos importantes para a coesão da sociedade, identificação e leitura de mundo. No entanto, como representações, são também responsáveis pela reprodução de discursos nem sempre coerentes à realidade, minimizando ou maximizando perspectivas que poderiam ser absorvidas de outro modo, dada a pluralidade da realidade. Os papéis de gênero e a função social da mulher são temas também presentes nessas representações. As

### ABSTRACT

This article aims at presenting a reflection about the feminine representations of the character *Iron Heart*, from the comic book publisher *Marvel Comics*. For this purpose, the character's advertising poster and the variant cover of the second edition of the graphic novel were selected and analyzed under the theoretical perspective of the Grammar of Visual Design (GVD) and of the social representations. This article tries to make an analysis of the construction and reconstruction of the character in the face of the audience's intervention, which transits between a standardization of feminine aesthetic, followed by hypersexualization and culminates in the infantilization of the character, who is an adolescent.

**Keywords:** gender, comic book, social representations.

formas de representação feminina construídas nos veículos de comunicação e produtos da cultura de massa auxiliam no reforço e reprodução de estereótipos e convenções sobre o que é ser mulher. Representações parciais que anulam a diversidade de identidades e impõem um padrão, por vezes, impossível de se alcançar. Sendo assim, compreender essas representações e em que influenciam no processo comunicativo e interacional é sempre pertinente.

Dentre os produtos da cultura de massa, têm-se as histórias em quadrinhos publicadas em edições especiais,

<sup>1</sup> Universidade Federal de São João del-Rei. Praça Dom Helvécio, 74, Bairro Fábricas, 36301-160, São João del Rei, MG, Brasil.

como *graphic novel*. Nessas histórias, ainda que ficcionais, existem reproduções ideológicas que também se apoiam sobre o senso comum dos papéis sociais, que, por vezes, pode ser reducionista. As representações de gênero também estão presentes, desde a representação visual, até os lugares de fala, que podem reproduzir estereótipos e preconceitos. É importante uma reflexão sobre essas representações, sobre como podem contribuir para a legitimação de uma fala, por vezes, equivocada e em desajuste com a realidade que é plural, dada sua parcialidade.

Nesse sentido, o presente artigo se propõe a analisar o cartaz de divulgação da nova heroína da editora Marvel Comics, *Iron Heart* e a capa variante da segunda edição da história em quadrinhos (HQ) da personagem. *Iron Heart* surge em substituição ao herói reconhecido *Iron Man*, sua apresentação inicial divergia dos padrões femininos dos quadrinhos, entretanto, posteriormente, a personagem retorna a estes padrões, em maioria, hipersexualizados dos quadrinhos e termina mais infantil, após questionamento do público. *Iron Heart* é uma adolescente negra de 15 anos e um talento para a ciência. Torna-se pertinente uma análise sobre a proposta da editora, que era dar representatividade ao público feminino e sua construção visual em ambos os momentos, cartaz e capa.

Sendo o objeto de análise duas produções imagéticas, como metodologia, utilizou-se a Gramática do Design Visual (GDV), de Kress e van Leeuwen (2006), junto aos conceitos de representação social de Moscovici (2007), de modo que as representações construídas, a disposição de elementos e processo de significação sejam analisados considerando uma perspectiva social. Os quadrinhos são uma forma de narrativa presente nos mais diversos suportes textuais, em jornais, livros didáticos e revistas. Nesse sentido, uma abordagem acadêmica sobre as representações construídas no gênero de grande popularidade pode contribuir para uma reflexão sobre o seu discurso.

## Referencial teórico

### *As representações sociais em produções semióticas*

O modo como se interpreta a realidade social estabelece profunda ligação aos aspectos culturais, sociais e contextuais de determinado grupo e período; serão estes que orientarão a perspectiva e a construção do sentido. Nesse ponto, surge a concepção de representação social,

a forma como determinadas construções semióticas, isto é, construções de significação, sejam elas visuais, sejam verbais, sejam ambas, são compreendidas, assimiladas e representadas no convívio em sociedade. Para o presente trabalho, adotou-se o conceito de representação social de Moscovici (2007).

Conforme Moscovici (2007), as representações são reforçadas pelo convívio em sociedade e também pelos meios de comunicação, que indicam associações e perspectivas. A partir das representações, é possível uma identificação e reconhecimento em grupo, em que visões se alinham em um mesmo sentido. Assim como em produtos da cultura de massa, como telenovelas, revistas e cinema, há um reforço dos estereótipos da vida em sociedade, inspirados no senso comum do que seria certo ou errado. Moscovici (2007) destaca que as representações moldam o olhar sobre a realidade, de modo que, inconscientemente, se eliminem alguns elementos e se enfatizem outros. A representação social cristaliza uma concepção sobre determinado agrupamento, que é variante conforme o grupo que constrói essa representação. Para Moscovici (2007), a visão de mundo que construímos é parte do grupo a que pertencemos.

Giddens (2003), por sua vez, quando estabelece sua compreensão sobre as estruturas sociais, propõe que as mesmas são reproduzidas e atualizadas pelos atores sociais constantemente. É importante ressaltar esse aspecto proposto pelo autor sobre a atualização, as representações, apesar de aparentarem certa estabilidade, também sofrem transformações com o passar dos anos. Além disso, a problematização criada ao redor da personagem *Iron Heart*, que será mais bem explicada adiante, aponta para essa transição, a partir do questionamento sobre essa representação, o desajuste entre representação e representado e o uso das novas mídias para pautar esse diálogo, esse conflito.

Os esquemas interpretativos estabelecidos, ainda conforme Giddens (2003), permitem a leitura da realidade conforme a ideologia, cultura e percepção de seu grupo – como as representações sociais de Moscovici (2007). Ao mesmo tempo em que os atores reproduzem essa interpretação do real, também monitoram as condutas e posições dos outros membros do grupo diante da realidade. Sendo assim, grandes mudanças nessas concepções são lentas e pequenas ao longo do tempo. De modo que as representações da realidade são constantemente lembradas e aplicadas e os processos de significação legitimam as relações sociais do grupo. Autorizam dominação e absorvem a ideologia do grupo dominante.

Conforme os estudos da Semiótica Social, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006), os significados e interpretações dos mesmos se fundamentam e se legitimam em sociedade. Sendo assim, não se isentam do caráter ideológico da sociedade e são também fortalecedores ou atenuantes das relações de poder e papéis sociais. Além disso, deter conhecimento sobre a leitura desses gêneros textuais e processos semióticos também é uma forma de poder.

Retornando à proposição de Moscovici (2007) a respeito da influência dos meios de comunicação sobre as representações sociais, consideremos que o reforço de uma condição ou outra pode interferir diretamente neste posicionamento hegemônico. Assim como os veículos de mídia bem como os produtos da cultura de massa refletem parte do que a sociedade lhes reclama, por meio da audiência e consumo, por exemplo, são também importantes para a organização política, econômica e social dos atores sociais.

Proposta essa discussão, pode-se considerar que as representações construídas em narrativas ficcionais, como os quadrinhos, podem contribuir para a reprodução dessas percepções estabelecidas em sociedade, como ferramenta de identificação e adesão de seu público. Nesse sentido, a construção da personagem *Iron Heart* e sua posição em uma sociedade que demanda, cada vez mais, a representatividade feminina, pode apresentar traços desses estereótipos e a discussão gerada em torno dessa representação pode, ainda, revelar o desajuste dessa reprodução de valores unívocos, inseridos em uma sociedade que é, culturalmente, plural.

## *A representação feminina nas histórias em quadrinhos*

A produção das histórias em quadrinhos (HQ) tem início nas páginas dominicais dos jornais, sob a forma de tiras com a finalidade opinativa, de expressão gráfica, segundo Souza Jr (2010). As primeiras publicações surgiram na imprensa norte-americana com o objetivo de ampliar o público leitor. No período, havia grande imigração e grande parte da população era analfabeta ou recém-alfabetizada. Os quadrinhos funcionavam como um atrativo pelo entretenimento, acentuado pelo aspecto imagético e linguagem simplificada. Pouco depois ganharam popularidade e cadernos próprios: os gibis e *graphic novels*.

Conforme Dantas (2006), os quadrinhos se popularizaram junto ao cinema e algumas animações. E como

produtos de uma cultura de massa, acabaram impulsionando outros gêneros e produtos de consumo, como roupas, filmes, álbuns de figurinha. Considerando sua linguagem rápida e de absorção facilitada, os quadrinhos possuem certo potencial para a aderência e reprodução de determinados valores e concepções. E, como qualquer produto criado em sociedade, carregam formas de representação do meio em que se inserem. Os personagens construídos, a posição, a fala e comportamento podem indicar ideologias, relações de poder e as percepções sobre gênero e papéis sociais.

Boff (2014) destaca que os quadrinhos absorvem do mundo social elementos identitários, ainda que se suponha, por seu caráter ficcional, um rompimento com a realidade, os quadrinhos se utilizam dela para estabelecer suas criações. Ainda segundo a autora, há uma demanda dos governos em estabelecer um laço social que possa unificar as diversas identidades que compõem a nação; a mídia, por sua vez, também o faz, ao criar a sensação de homogeneidade entre essas identidades quando as representa. Os quadrinhos, como produto midiático, também reproduzem essas identidades. Nesse sentido, há um reducionismo de uma sociedade complexa traduzida em expressões gerais, assim como nas representações sociais de Moscovici (2007). Em nosso estudo de caso, a personagem *Iron Heart* tem sua identidade criada sobre representações e estereótipos do mundo social, que se relacionam a questões raciais e de gênero, que não necessariamente correspondem à realidade que é diversa.

Em relação às representações apresentadas nas histórias em quadrinhos, a participação feminina em quadrinhos ainda encontra obstáculos em termos de ausência de protagonismo e representações objetificadas, assim como também a participação de personagens de outras etnias em posição de relevância. Conforme Barcellos (2000), a representação feminina em papéis mais relevantes nas HQs surge com o movimento feminista, na década de 1960. À época, os roteiristas das séries incorporaram as demandas do movimento de participação feminina e criaram personagens em posições de maior destaque que outrora. De acordo com Weschenfelder e Colling (2011), antes as mulheres desempenhavam a função de coadjuvantes nos quadrinhos. Sua existência era condicionada ao papel masculino, em que seriam salvas ou atacadas por vilões. Havia um reforço à representação da fragilidade, submissão e passividade femininas diante do poder masculino.

Com o protagonismo da causa feminista, a representação adquire evidência. No entanto, embora estives-

sem representadas nas histórias em posição de destaque, as mulheres ainda não se viam nas publicações, conforme ressalva Barcellos (2000). Essa falsa representatividade se dava por duas motivações: as criações eram feitas sob a perspectiva masculina de uma mulher, visto que os roteiristas eram homens; e o público a que se dirigia ainda era predominantemente masculino. Logo, tratava-se de uma representação feita por um homem para o homem.

De acordo com Basílio (2015), as representações do corpo feminino são também uma forma de limitação e construção cultural da mulher, seu corpo é moldado a partir de discursos construídos em sociedade. Instaura-se, então, um modelo de mulher, naturalizado e normatizado sobre o que deve e o que não deve ser. Nesse aspecto, segundo Basílio (2015), a mídia transforma este corpo para uma lógica de consumo, por meio de uma estratégia visual. Situação que se repete em relação às personagens dos quadrinhos e ao presente objeto de estudo, a personagem *Iron Heart*.

Nessa lógica de consumo, pode-se considerar outros aspectos envolvidos, como a objetificação do corpo feminino por meio da hipersexualização tendo em vista a audiência e vendagem, o que também ocorreu com a personagem adolescente, considerando que há um público majoritariamente masculino e uma construção ficcional que se volta para este público. Segundo Melo e Ribeiro (2015), há uma padronização ou representação nas HQs de uma mulher criada para atender a fetiches masculinos compartilhados por um imaginário comum. Os atributos concedidos às protagonistas femininas são vinculados ao visual e ao estético, assim como grande parte das produções midiáticas e publicitárias.

Para Berger (1999 in Conter, 2015), as representações femininas visuais são construídas como espetáculo para o masculino; de acordo com o autor, as mulheres são observadas pelos homens e observam este olhar masculino sobre si. Nesse ponto, o autor atenta-se às estratégias visuais de objetivação das mulheres, que passam a ser objeto de contemplação e desejo, o que agrega uma abordagem profundamente estética. Esse foi um dos questionamentos que impulsionou o debate sobre a personagem *Iron Heart*, que apresentava uma inteligência fora do comum para sua idade e uma de suas representações foi direcionada à exaltação de sua sensualidade.

Segundo Conter (2015), nos quadrinhos há uma anulação da diversidade feminina, tendo em vista um padrão estético surreal e sexualizado. Enquanto em personagens masculinos, os vilões podem assumir feições consideradas grotescas, distantes do belo, as mulheres, até mesmo vilãs,

sempre preservarão seu apelo estético. Para autor, a variação pode se dar em detalhes, cor da pele, mas a estrutura de corpo será sempre a mesma, com grande apelo ao desejo sexual, com o corpo em posições irreais e próximos do que é visto em produções pornográficas. Por isso é importante uma reflexão sobre essas representações, sobre como podem reproduzir preconceitos e opressão em relação ao gênero.

Sendo ainda a personagem *Iron Heart* negra, há outras questões relevantes a se considerar. Conforme Pacheco (2013), há culturalmente enraizada, desde o período da escravidão, uma falsa concepção de que a mulher negra é dotada de forte desejo sexual. A autora lembra que essa consideração serviu para legitimar estupro e a constante reprodução para criação de novos escravos durante este período, colocando a mulher negra em posição de animal selvagem sem controle de seus desejos. Um passado que ainda alimenta discursos no ocidente que legitimam a violência, opressão e o preconceito e que não se justificam de forma alguma.

Mais um aspecto a se refletir sobre a representação escolhida para a personagem quando hipersexualizada, além de levantar questões sobre a representação da mulher em posição de objeto para atender a um desejo masculino, tem-se ainda o reforço de uma percepção extremamente equivocada sobre gênero e etnia, que apesar da distância do período em que se fundou, o período da escravidão, perdura em discursos atuais. Conforme Pacheco (2013), essas representações da mulher negra influenciam o campo afetivo das pessoas envolvidas, que naturalizam estereótipos equivocados e as mulheres têm suas escolhas condicionadas por um rótulo que não condiz à realidade, separando-as de uma perspectiva afetiva, para um campo puramente sexual e de submissão.

Retomando Moscovici (2007), quando propõe que o processo de significação, leitura e representação do mundo será sempre contextual, variante conforme a ideologia, o grupo, a experiência, pode-se inferir que a representação da mulher por um homem será coerente à experiência do sujeito sobre o que é uma mulher ou como deveria ser em um julgamento masculino. Bakhtin (1988, p. 95), a respeito da linguagem como processo de significação, estabelece que “a palavra está sempre carregada de um conteúdo ou de um sentido ideológico ou vivencial. É assim que compreendemos as palavras e somente reagimos àquelas que despertam em nós ressonâncias ideológicas ou concernentes à vida”. Logo, as interpretações e leituras do real serão sempre determinadas por essas “lentes” ideológicas e contextuais, como também serão as representações sociais e as produções imagéticas.

Nesse ponto, é importante destacar o debate contemporâneo a respeito do lugar de fala e protagonismo de causa. Ambos os temas tocam nas representações construídas entre grupos distintos sobre os mesmos. Isto é, quando uma mulher questiona a existência do machismo, parte da concepção de sua experiência e de seu grupo. Assim como um homem poderá ter percepções divergentes sobre o mesmo tema pelas mesmas razões, por isso, a necessidade do diálogo e de uma comunicação mais plural, que se oriente em mais direções.

A capacidade de representar algo visualmente é também vinculada à experiência e percepção. De acordo com Dondis (1991), essa representação permite a leitura rápida de qualquer elemento similar ou pertencente à classificação daquela representação, sem que, posteriormente, seja preciso vivê-lo novamente. Lê-se o elemento antes de conhecê-lo, de fato, baseando-se em experiências anteriores. Essa perspectiva aponta para o conceito de estereótipos e para problemas sociais como o preconceito racial ou de gênero, que é um conceito ou julgamento anterior sobre algo, a partir de uma representação que se tem sobre aquilo. E sendo os quadinhos uma produção semiótica com grande potencial visual, essas representações podem reforçar estereótipos reducionistas.

### *A gramática do design visual e o letramento visual*

A partir do advento das novas tecnologias e posterior popularização da internet, das ferramentas digitais e a acessibilidade aos equipamentos fotográficos, nota-se que há um grande incentivo à produção visual, que ocupa grande espaço nas produções midiáticas e culturais. Sendo assim, é cada vez mais relevante um aprofundamento dos processos semióticos que a comunicação visual desencadeia e promove por meio da interação social. As imagens passaram a ser vistas e interpretadas como integrantes da construção do significado do texto, tendo sua percepção ampliada para que sejam vistas como mais que um adorno. É da integração de todos os recursos semióticos utilizados que se deriva a inteireza do sentido do texto. É importante refletir sobre os significados que se formam nesse tipo de comunicação. Os quadinhos, por sua vez, como ferramenta que se utiliza em grande parte das imagens, oferecem e perpetuam muitas representações que partem do convívio social, entre elas, as representações de gênero.

Dondis (1991) argumenta que ainda que as imagens estejam intensamente presentes na vida cotidiana, há certa passividade em recebê-las, sua recepção difere

da linguagem verbal. Por sua linguagem direta, objetiva, as imagens são absorvidas sem muita reflexão e leitura adequadas. Dondis (1991) destaca sobre a importância de um alfabetismo visual, em que, assim como se dá na linguagem verbal, porém coerente às suas especificidades.

Ainda em 1991, a autora aponta a necessidade do alfabetismo visual, no entanto, percebe-se hoje uma complexidade ainda maior, considerando as novas ferramentas, potencialidades de gêneros e mídia e interatividade, o que demanda também um letramento. Considerando que as novas ferramentas e processos comunicativos permitem cada vez mais a produção de gêneros multimodais, isto é, conforme Kress e van Leeuwen (2006), aqueles cuja produção se dá por meio de mais de um código semiótico, como texto e imagem; é pertinente considerar a necessidade de um multiletramento sobre a construção de sentidos manifesta nessas modalidades. Um sentido que é cultural e social, cuja interpretação exige também uma leitura de mundo e contexto a partir de diferentes códigos.

Tendo essas reflexões em mente, deve-se apresentar, brevemente, o conceito de multiletramento. Conforme Gualberto (2013, p. 591), o letramento se define como “a capacidade do indivíduo de lidar com os textos em diferentes contextos sociais, articulando aspectos como interpretação, regras gramaticais, ortografia, entre outras questões fundamentais da Língua Portuguesa”. Os letramentos multimodais, os multiletramentos, correspondem à ampliação dessa capacidade, a partir do envolvimento de mais códigos semióticos, necessários para o exercício da prática comunicativa e leitura de gêneros textuais, mensagens e vida em sociedade.

Como suporte metodológico, optou-se para esta análise o uso da Gramática do Design Visual (GDV). Sendo assim, apresentaremos alguns dos aspectos fundamentais da GDV e as categorias utilizadas em análise. A GDV se fundamentou a partir da Gramática Sistêmico-Funcional de Halliday (1985). A gramática foi desenvolvida por Kress e van Leeuwen (2006) que se propuseram a estabelecer algumas categorias que pudessem orientar a leitura do sentido construído em imagens, o que foi ampliado para outras produções semióticas diversas, como os textos multimodais.

Kress e van Leeuwen (2006) estabelecem três categorias de significação presentes nas imagens, são elas: representacional, interacional e composicional. Essas categorias derivam respectivamente das metafunções de Halliday (1985), ideacional, interpessoal e textual. Na Gramática Sistêmico-Funcional, essas metafunções são compreendidas na forma textual verbal, a metafunção

ideacional corresponde às experiências representadas, a metafunção interpessoal corresponde ao caráter interativo e a metafunção textual se relaciona ao conteúdo do texto, considerando sua finalidade, conforme Carmo (2014).

Na primeira categoria da GDV, a representacional, pode haver uma representação de uma ação, por meio da presença de vetores que apontam movimentos, nesse caso, classificam-se em estruturas narrativas. Essas estruturas podem representar uma ação, reação ou ainda um pensamento ou fala, nos dois últimos casos há o uso de balões e texto. Quando não há a representação de uma ação, a estrutura se classifica como conceitual, em que os elementos se dispõem em determinada ordem ou agrupamento.

No caso das estruturas conceituais, subdividem-se nos tipos classificacionais, analíticas e simbólicas. O tipo classificacional corresponde a uma composição de um grupo, apresentado em uma divisão temática, por exemplo, um catálogo de maquiagens. A analítica apresenta um grupo em relacionamento em direção a uma função maior, se organiza de modo a formar algo como um todo. Por fim, a simbólica cria um significado, uma mensagem a partir da disposição dos elementos.

Na segunda categoria da GDV, a interacional, considera-se a relação estabelecida entre participantes representados, como também a relação entre os representados e o observador da imagem, o receptor, que não está presente. Nessa categoria há uma atenção aos vetores produzidos pelo olhar dos participantes, o olhar pode ser classificado em duas finalidades: demanda e oferta. Quando em demanda, o participante interpela o observador, o encara, esta interpelação pode se dar como um pedido, uma ordem, uma súplica. Quando em oferta, o observador é convidado a assistir ao que se passa na cena e aos participantes, como uma testemunha. De forma análoga está a relação do participante interativo com a imagem de forma a verificar as relações de poder, atitude/perspectiva ou modalidade encontradas no texto.

A terceira categoria da GDV, a composicional, refere-se à disposição dos elementos, considerando o lugar que ocupam, os contrastes de cores utilizadas, o enquadramento, o uso de molduras ou divisórias. Deve-se ressaltar que esta categoria foi a mais utilizada para a presente análise em ambos os objetos, considerando a disposição e construção do sentido nas imagens, que pertencem ao âmbito da ficção, em que há uma exploração visual de cores e cenários; por isso, notou-se o uso mais evidente dessas estruturas na composição do significado.

Quanto ao lugar que os elementos ocupam, a GDV propõe que há um valor concedido aos elementos de acordo com a sua posição na imagem. Considerando que a imagem seja dividida ao meio, de forma imaginária ou não, horizontalmente, aqueles que estão sobre a linha pertencem ao ideal, enquanto aqueles dispostos abaixo da linha pertencem ao domínio do real. Considerando uma divisão vertical, aqueles à direita da imagem pertencem ao domínio do novo, aqueles à esquerda ao domínio do dado. Esta disposição de elementos, o uso de contrastes que promovem a saliência de elementos e os enquadramentos serão mais bem explicados adiante, quando em análise do material selecionado.

A GDV estabelece ainda as modalidades, que são formas de contextualização que fornecem informações de leitura. As modalidades se dividem em naturalística, abstrata, tecnológica e sensorial. O tipo de modalidade mais frequente é a naturalística, em que se objetiva uma aproximação mais fiel da realidade, como fotografias, recurso muito utilizado na prática jornalística. Esse tipo de modalidade pode ser objetiva ou subjetiva, a objetiva permite uma visão mais ampla dos elementos dispostos em cena, enquanto a subjetiva sugere um ângulo específico. A segunda é muito utilizada no cinema, para demarcar relações de poder entre os personagens da trama, como por exemplo, o vilão pode ser filmado de baixo quando a vítima corre perigo ocasionando a impressão de grandeza, intimidação.

Na modalidade abstrata se representa apenas o essencial que possa definir determinado elemento, não há a intenção de representar a realidade com objetividade, mas de condensar significados em uma representação que informe. A modalidade tecnológica se estabelece pela utilidade da informação, como mapas e plantas de habitações. E, por último, tem-se a modalidade sensorial que está relacionada às sensações criadas pela imagem, ultrapassando os limites do real, utilizada nas HQs.

Apresentados alguns dos aspectos gerais da GDV, é interessante ressaltar que as categorias propostas oferecem uma orientação de leitura visual, no entanto, os caracteres cultural e social são fundamentais para a construção do sentido dessas produções semióticas. A esse respeito, Kress e van Leeuwen (2006) definem que o processo de significação é sempre relacionado a sua comunidade interpretativa e a sua cultura. As escolhas das palavras, cores e combinações refletem o contexto de produção e para quem o discurso se dirige. Além disso, a escolha entre visual e verbal é também significativa quanto ao propósito da mensagem que se deseja expressar.

Conforme a Gramática Sistêmico-funcional de Halliday (1985) e Halliday e Mathiessen (2014), o significado criado por meio da linguagem possui uma motivação, sua escolha não é arbitrária. Sendo assim, optar por determinada representação em detrimento de outra revela não apenas a finalidade da mensagem, como também parte dela e do meio em que se inserem o emissor e a comunidade interpretativa. Para Halliday (1985) e destacado por Brito e Pimenta (2009), a linguagem é funcional, logo, variante conforme a finalidade comunicativa, o relacionamento entre emissor e receptor e a ideologia compartilhada por aquela comunidade.

Referindo-se à representação visual, a concepção não se altera. Considerando que a imagem é também uma forma de significação e construção de sentido, a escolha por determinadas representações em lugar de outras pode manifestar relações de poder, perspectivas de mundo ou, ainda, uma tentativa de persuasão em favor ou contra determinado comportamento.

## Metodologia

O presente trabalho utilizou como suporte metodológico fundamental a Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (2006) concomitante a uma interpretação baseada nos conceitos de representação social de Moscovici (2007). A gramática permite uma análise semiótica da multimodalidade presente em uso da linguagem verbal e não-verbal. Considerando que o objeto de análise se trata de um cartaz de divulgação de uma história em quadrinhos e uma capa de HQ pertencente à série da mesma personagem, que se utiliza de recursos visuais, o método em questão se torna aplicável e de resultado satisfatório. Tendo em vista, ainda, o contexto de produção de ambos os objetos e o discurso a que se vincularam: de representatividade feminina e negra em substituição de um homem branco e milionário, torna-se interessante a leitura de seu significado visual, como também a representação construída em torno de seu significado. Sendo assim, utilizou-se também a reflexão sobre a representação social de mulher reproduzida nos quadrinhos, a partir dessa nova personagem.

Quanto ao material de análise escolhido, em um primeiro momento, a análise se reduziria ao cartaz de divulgação da personagem, pela abordagem de uma busca por representatividade levantada pela editora *Marvel*. No entanto, com o posterior conflito gerado entre leitores e a editora devido à caracterização da personagem hipersexualizada, distinta da apresentada no cartaz, tornou-

-se oportuno levantar mais questões envolvidas nesse processo de representação e ainda sobre como o diálogo público-editora promoveu transformações que procuravam atender a uma camada feminina que questiona os estereótipos apresentados na mídia e seus produtos, como os quadrinhos. O que revela uma mudança no público deste tipo de conteúdo, como também contribui para o debate de questões étnicas e de gênero, que são afetadas nesse conflito e estão presentes na construção da personagem.

Sendo assim, partimos de uma análise do cartaz e da capa da segunda edição da série da personagem *Iron Heart*. Em seguida, pontuamos as categorias da GDV e elementos presentes nas imagens e as representações construídas. Consideramos a existência de três processos na evolução da personagem até sua capa mais recente, são eles padronização, hipersexualização e infantilização, a partir da readequação de faixa etária. Esses processos redefiniram a forma como a personagem se apresentou, contrastando em torno do que era uma mesma figura e foram fundamentais para compreensão dos processos de significação envolvidos na produção.

## Apresentação do material de análise

O material de análise é composto pelo cartaz de lançamento da nova personagem *Iron Heart* da Editora *Marvel Comics*, divulgada em julho de 2016 e a capa variável da segunda edição de sua HQ, lançada em novembro de 2016. A personagem faz parte de uma nova geração de heróis e surge em substituição àquele que nomeia sua série, *Iron Man*, da série em quadrinhos *The Invincible Iron Man*.

A nova personagem surge em resposta à mudança do público que consome esse tipo de produto. Conforme o roteirista Brian Michael Bendis, em entrevista à revista *Time*, republicada pelo site G1 (2016), trata-se de uma garota negra de 15 anos, Riri Willians, considerada um gênio para a ciência. A heroína já havia aparecido em uma edição anterior, mas sem destaque. O roteirista que a criou declarou que a proposta é representar parte de um mundo que não se vê nos quadrinhos e que faz parte da sua realidade, uma forma de representatividade dessa minoria. A criação estética da aparência da nova personagem, à época do lançamento, foi elaborada por um ilustrador brasileiro, Mike Deodato Jr. Para Deodato, em entrevista a César Soto (2016) do *G1*, a renovação do personagem busca maior identificação de um novo público que não se percebe nos heróis que estão há anos nos quadrinhos, como é o caso do *Iron Man*.

Ambos os objetos pertencem à mesma série da personagem, sendo assim, é preciso resgatar, brevemente, do que se trata esta série. A série *The Invincible Iron Man* surgiu em 1968, conforme o site Guia dos Quadrinhos (2007), com a história de um jovem empresário e bilionário Tony Stark que após participar da Guerra no Vietnã, acaba presenciando uma explosão de uma granada que espalhou pedaços de metal pelo seu corpo. Foi capturado e levado para um campo de prisioneiros para construir uma arma para que os comunistas pudessem utilizar. Com pouco tempo de vida, Stark, que era também inventor, desenvolve uma armadura que impede que os pedaços de metal cheguem ao seu coração por meio de um imã. A armadura é também utilizada para fugir do campo e, posteriormente, para auxiliar o exército americano. Stark passa a ser *Iron Man*.

Na nova narrativa, ainda conforme o roteirista Brian Michael Bendis, Tony passa por um período delicado da vida, em que acabara de perder seu melhor amigo, sua empresa enfrenta uma crise econômica e está resolvendo pendências do passado. Nesse contexto, conhece Riri, que possui grande conhecimento em engenharia e auxilia na construção de uma de suas armaduras. Para o roteirista, o personagem está estressado, por isso é preciso retirá-lo de cena, a princípio.

À época do lançamento do cartaz de divulgação (Figura 1), a apresentação de Riri provocou manifestações de preconceito racial. O roteirista da série declarou ter recebido comentários racistas e insatisfação de alguns dos leitores da série, em reportagem do site *Jovem Nerd* (2016). Cabe ressaltar que a representatividade negra nos quadrinhos em posição de protagonismo tem histórico reduzido nas produções. Conforme Lopes (2012), o primeiro registro de um herói negro é o personagem Falcão que dividia a revista com o Capitão América, 1969, também da editora *Marvel Comics*. Posteriormente, Falcão adquiriu revistas individuais, com suas histórias.

Segundo Nogueira (2013), os negros sempre estiveram presentes nas HQs, porém, em papéis secundários ou representados em cenários e figuração. Havia ainda uma representação exagerada de traços, cabelos arrepiados, bocas e olhos grandes, de forma estereotipada. A função desses personagens era de composição, não possuíam grande espaço de fala. Nota-se aqui uma lacuna e a reprodução de preconceitos e estereótipos, ainda que estivessem presentes e representados.

Quanto à presença feminina, a primeira aparição em forma de protagonismo é da heroína Mulher-Maravilha, que surge como uma versão feminina do



**Figura 1.** Cartaz de divulgação Iron Heart.

**Figure 1.** Iron Heart advertising poster.

Fonte: G1 (2016).

Super-Homem, da editora *DC Comics*, conforme Chacon (2009). A personagem surge em 1941, mas apenas 36 anos mais tarde adquire sua própria revista, quando a participação feminina desempenha certo protagonismo. Como já foi abordado anteriormente, as mulheres eram representadas como parte das narrativas masculinas, em que eram resgatadas pelos heróis ou alvo de vilões. Sendo assim, sabendo que Riri Willians é uma mulher, negra e cientista, torna-se um objeto oportuno de análise, considerando o discurso que se vinculou ao seu lançamento e a escolha visual de sua representação.

Posteriormente ao lançamento do cartaz de divulgação da personagem *Iron Heart*, a *Marvel Comics* apresentou a primeira capa da HQ da personagem, em outubro de 2016. Entretanto, a personagem aparecera distinta da apresentação anterior e o público apontou

uma sexualização da personagem (Figura 2), de acordo com Bárbara Heliadora do *site* Impulso HQ (2016), uma vez que *Iron Heart* tem apenas 15 anos na narrativa. É importante pontuar aqui o processo de transição da representação da personagem: em seu lançamento, houve uma tentativa de representação feminina coerente a um padrão de revistas femininas e divergente do padrão dos quadrinhos; em seguida, há um retorno ao padrão dos quadrinhos e, mais tarde, infantiliza-se a personagem.

O ilustrador responsável pela nova capa, J. Scott Campbell, argumentou no *Twitter* que a proposta era de que a personagem apresentasse uma imagem de adolescente atrevida, que está amadurecendo. Na capa, *Iron Heart* aparece em pé, com o quadril curvado para o lado direito e a mão aberta na mesma posição que *Iron Man* assume em luta, porém, veste uma camiseta curta em

que exhibe o abdômen e uma calça preta. O público não compreendeu da mesma forma que o ilustrador e lançou a campanha no *Twitter* e *Tumblr* acompanhada pela hashtag *#TeensThatLookLikeTeens* (“adolescentes que se parecem adolescentes”).

Em resposta, a *Marvel Comics* editou a capa anterior (Figura 3), no mesmo dia do lançamento, vestindo a personagem com a armadura do *Iron Man*. A posição de seu corpo continuou a mesma, as curvas acentuadas também se mantiveram. A editora destacou que se tratava apenas da capa variante da publicação, que no interior da revista a personagem não aparecia da mesma forma. Ainda assim, a capa questionada foi publicada.

Em novembro de 2016, J. Scott Campbell fez um novo desenho da personagem, desta vez seu semblante era mais jovem e a personagem aparecia sentada com pernas



**Figura 2.** Capa variante da primeira edição.  
**Figure 2.** Variant cover of the first edition.

Fonte: Delcolli (2016).



**Figura 3.** Capa variante editada.  
**Figure 3.** Edited variant cover.

Fonte: Heliadora (2016).

cruzadas enquanto abraça parte da armadura do *Iron Man*. A arte foi divulgada no perfil pessoal do ilustrador no *Twitter*, em uma tentativa de atender ao movimento do público, que recebeu positivamente a nova proposta. A arte foi aprovada pela editora (Figura 4) e se tornou a capa variante da segunda edição da revista.

Nota-se um crescimento do envolvimento e engajamento do público consumidor das HQs em relação a questões relativas à representatividade e ao protagonismo de minorias. Considerando o público feminino, que é o foco desse trabalho, segundo informações da jornalista Adriana Izel (2015) do *Diário Pernambuco*, pesquisas apontam que o número de mulheres que consomem quadrinhos apresentou crescimento. Conforme pesquisa da Escola Superior de Administração, Marketing e Comunicação, elas representam 14,8% do público e em pesquisa



**Figura 4.** Capa variante da segunda edição.  
**Figure 4.** Variant cover of the second edition.

Fonte: Heliodora (2016).

do site Omelete, considerando o mercado *nerd* – no qual as HQs se inserem, as mulheres representam 31% do público.

Tem-se ainda um movimento de mulheres impulsionadas a produzir quadrinhos, com o advento das redes sociais que permitiram que artistas independentes tivessem onde publicar seus trabalhos. Considerando a realidade brasileira, no *Facebook*, há um movimento nomeado *Mulheres nos quadrinhos* e *Lady's Comics*, ambos divulgam e promovem eventos que apresentam os trabalhos de artistas independentes. Em uma percepção mundial, nota-se que as editoras de quadrinhos têm se preocupado em representar as minorias, em geral, mulheres, homossexuais e de etnias que fujam do padrão branco eurocêntrico.

Nota-se um aumento relevante de personagens protagonistas que representem essas minorias. Em 2016, houve o lançamento de uma super-heroína síria pela Editora *Marvel Comics*, que é uma mãe que luta em meio à guerra. Ainda em 2012, a *DC Comics* lançou uma edição especial do Lanterna Verde em que o protagonista se assume gay. Logo no começo de 2017, a Marvel lançou a série *América*, que apresenta como personagem protagonista uma mulher latina e lésbica.

É pertinente apresentar como há uma demanda atenta às representações construídas pelos quadrinhos e crítica quanto a estas representações. Sendo assim, retornando ao nosso objeto de análise, a personagem *Iron Heart*, é importante analisar como sua imagem foi construída e reconstruída. Para isso, selecionamos o primeiro cartaz de divulgação, à época do lançamento da personagem e a última capa variante da segunda edição da HQ da personagem. A escolha se dá por se tratar de dois momentos contrastantes que apontam uma construção de uma mesma figura. Enquanto, no primeiro, há uma justificativa de representatividade e se cria uma expectativa em relação à personagem, na segunda, trata-se de uma construção que busca o resgate do público insatisfeito diante do que foi feito com a personagem. Consideramos esses dois momentos e aplicamos os conceitos de representação social e categorias da Gramática do *Design Visual*.

## Análise do material

Como meio de facilitar a leitura, a presente análise marcará o cartaz de divulgação da personagem como Objeto 1 (Figura 1) e a capa variante da segunda edição como Objeto 2 (Figura 4). No Objeto 1 há dois participantes representados, uma figura feminina à esquerda e uma figura masculina à direita. Conforme Kress e van Leeuwen (2006),

a disposição dos elementos visuais pode apresentar critérios sobre como a informação deve ser absorvida, considerando as categorias dos significados composicionais. Em uma perspectiva horizontal, à esquerda se localiza o *dado* e à direita o *novo*. O dado é uma informação conhecida e o novo uma informação nova, ou articuladas para serem assim compreendidas. Em uma perspectiva vertical, o ideal se posiciona acima e o real abaixo.

Nota-se como informação pertencente ao domínio do novo, a figura do *Iron Man* (figura masculina) em transparência e em maior dimensão atrás da personagem. Trata-se de um personagem já reconhecido, porém com uma novidade: nesta edição, o personagem não é o protagonista, está deixando sua revista, a sua representação sugere que sua imagem esteja se dissipando. Existem raios de luz diagonais ao longo da capa, que ultrapassam o braço esquerdo da figura masculina e o ombro direito, reforçando a ideia de que sua imagem seja apenas uma projeção. Grande parte da imagem da figura masculina ocupa o espaço do ideal, enquanto parte da figura feminina predomina no espaço do real. À esquerda e abaixo, temos o logotipo da Editora Marvel, como informação real.

No Objeto 2 (Figura 4), por sua vez, a imagem apresenta apenas um participante representado, a personagem feminina *Iron Heart*. A figura ocupa exatamente o meio da imagem, centralizada, em posição de destaque, logo, a escolha desta localização aponta o seu protagonismo. A personagem é moldurada pelas cores de fundo, que a contornam trazendo uma luminosidade para si. Nota-se que a personagem se posiciona como se estivesse desmontando ou montando a armadura do *Iron Man*. Em uma perspectiva horizontal, a parte de baixo dedicada ao domínio do real é ocupada por peças desmontadas e uma mão estirada da armadura.

O enquadramento da imagem sugere ambiguidade quanto a esta mão, que parece fazer parte da armadura desmontada como também pode ser associada à queda do personagem masculino *Iron Man*, afastado por uma crise emocional e financeira. No domínio real há ainda um código de barras da revista e a assinatura do ilustrador. Em uma perspectiva vertical, a imagem propõe uma simetria visual, em que ambos os lados da personagem se encontram em sincronia, ocupando as dimensões do dado e novo, com a exceção de que, na dimensão do dado, há elemento de identificação da revista, como editora, edição e produtora através do logotipo, informações já reconhecidas pelo seu público.

Ainda considerando a categoria de significados composicionais da GDV, consideremos o uso das cores na

composição de modo a construir significados e promover saliências de determinados elementos. Conforme Kress e van Leeuwen (2006), existem meios de evidenciar ou destacar um elemento, sem que este esteja no centro da imagem, pois pode haver uma indicação por vetores, diferenciação de cores ou outra forma de direcionamento.

No Objeto 1 (Figura 1), foram utilizadas as cores e luminosidade, o vermelho e branco em fundo preto acinzentado. As cores contrastam entre os dois personagens, enquanto a personagem que assumirá o protagonismo da série é colorida e realista, o antigo herói é desenhado em tons de vermelho. Na figura masculina existem outras linhas horizontais sutis que cortam o personagem, mais um reforço à sua característica de holograma, projeção. A luz que o ilumina em contraste ao fundo escuro e o seu tamanho em relação à personagem feminina fazem com que, apesar de estar posicionado atrás da personagem, mantenha destaque na imagem, ele é a figura em evidência.

No Objeto 2 (Figura 4), as cores do fundo, em dois tons de azul claro e escuro, contornam a personagem que é iluminada pela tonalidade mais clara, nota-se também uma luz direcionada ao centro dos pés da personagem que é rebatida na armadura, trazendo uma segunda luminosidade em vermelho na personagem e garantindo um destaque à armadura segura. A luz presente na personagem realça seu protagonismo, o que diverge da apresentação anterior, em que a mesma personagem divide a capa com o *Iron Man* e ele desempenha maior visibilidade, ainda que seja ela a nova protagonista.

Conforme a GDV, na construção visual existem elementos que promovem uma saliência de determinado participante ou objeto. Esta saliência pode se dar pelo uso de marcações, cores diferenciadas ou molduras. Em ambos os casos, as cores foram fundamentais para a concessão de destaque. No Objeto 1 (Figura 1) para dar visibilidade à saída de *Iron Man* de sua série, em que é representado abotoando o casaco em grande luminosidade; no Objeto 2 (Figura 4) para dar protagonismo à personagem que fora questionada em outro momento e para realçar a desconstrução/construção do novo *Iron Man*, representado pela armadura sutilmente iluminada, que é agora a *Iron Heart*.

Deve-se ressaltar que, no Objeto 2 (Figura 4), a figura feminina abraça a armadura segurando uma ferramenta. Ainda que esteja segurando a ferramenta, sua posição não indica um movimento de conserto ou desconstrução. É como se parasse o que estava fazendo e encarasse seu observador. Nesse caso, seus braços e pernas formam vetores cruzados em direção ao centro,

ambos direcionam o olhar para o meio em que está a armadura. Estes vetores também podem ser considerados uma forma de direcionamento da atenção do observador.

Quanto à categoria de significados interpessoais da GDV, em que se estabelecem as relações entre o observador e os participantes representados e os tipos de modalidades, em ambos os casos a personagem *Iron Heart* observa diretamente seu observador não presente, em posição de demanda. No Objeto 1 (Figura 1), a figura feminina encara o observador, seu olhar é direcionado a quem a vê, enquanto a figura masculina observa algo que não está presente na representação. Conforme já mencionado, de acordo com a GDV, o olhar em uma imagem pode ser considerado um tipo de ação, um ato de imagem. Este ato pode ser de demanda ou oferta. De demanda quando o participante representado solicita, interpela, se dirige ao observador. E de oferta quando o observador não é um sujeito interpelado, é como se testemunhasse ou presenciasse a situação.

Nesse caso, o olhar da figura feminina é de demanda, ela encara o observador com seriedade, na direção frontal; enquanto a figura masculina observa algo ou alguém que não está presente na imagem enquanto conclui sua ação de abotoar o casaco. No Objeto 2 (Figura 4), a mesma situação se repete, a personagem encara o seu observador, enquadrando-se na categoria de demanda. Entretanto, seu olhar sugere indiferença, rebeldia, a personagem utiliza fones de ouvido, como se não estivesse atenta àquele que a observa, apesar de a proximidade de seu enquadramento ser maior do que aquele da personagem anterior.

Nesse sentido, outro fator pertinente apresentado pela GDV se refere à distância social. Essa distância é manifesta por meio do enquadramento utilizado. Conforme a proximidade do participante representado, marcada pela distância do enquadramento, maior será a intensidade da demanda e intimidade entre participante e observador, podendo haver um reforço das relações entre observador e participante representado. No Objeto 1 (Figura 1), o enquadramento utilizado é médio, o que não sugere intimidade ou proximidade com o observador, mas preserva certo respeito pela figura representada, que o encara seriamente.

No Objeto 2 (Figura 4), ainda que todo o corpo da personagem seja apresentado, há maior proximidade, a personagem está sentada e seus olhos estão à altura do observador, de frente. Isso propõe que o observador também estaria sentado à sua frente, o que diminui a distância entre eles. Porém, essa proximidade se contrasta com a

indiferença de seu olhar e caracterização de alguém que não está ligado efetivamente àquele que o observa.

Quanto à modalidade, isto é, ao contexto de leitura e codificação, nota-se o uso de duas modalidades nos objetos selecionados. No Objeto 1 (Figura 1), há o uso da modalidade sensorial, em que alguns componentes da imagem são favorecidos em favor de outros, de modo que a leitura seja feita de determinada maneira, conferindo destaque a alguns por meio do ângulo e posição dos participantes representados, por exemplo. Esse tipo de modalidade, conforme Kress e van Leeuwen (2006), sugere uma ampliação da realidade, isto é, ultrapassa a realidade, não busca uma representação objetiva. Como os quadrinhos são uma manifestação artística e abstrata que tende a explorar os limites do real e ainda o modo como dispõem seus elementos visuais, esta é uma modalidade recorrente no gênero.

No Objeto 1 (Figura 1), a figura masculina e feminina estão em dimensões distintas, o primeiro é bem maior e oferece uma percepção diferente de leitura, analisada anteriormente, em que se manifesta diante da luz. Já a figura feminina repousa sobre o real e segura o capacete da armadura. Esse ponto é crucial para a leitura da imagem, a armadura era antes utilizada pela figura masculina que na imagem abotoa o casaco como se estivesse se vestindo novamente de empresário, sua profissão anterior. E a armadura do herói é agora segurada pela nova protagonista em sua mão direita. O processo de transição é representado pela capa e a modalidade sensorial permite essa leitura contextual.

No Objeto 2 (Figura 4), há uma busca de uma representação mais objetiva e realista, ainda que seja uma ilustração. Sendo assim, há uma modalidade mais próxima da naturalística. Mesmo se tratando de uma personagem de uma série de quadrinhos, a sua representação é realista quanto ao padrão de uma adolescente, sua representação não almeja simplesmente um ponto irreal, trata-se de uma adolescente sentada segurando uma armadura que se liga a uma representação real do que seria uma adolescente, ainda que em narrativa ficcional. Entretanto, o seu contexto de produção em que se manifesta como uma super-heroína pode fazer com que tenda, em partes, a uma leitura sensorial, uma vez que não se trata de uma representação da realidade, efetivamente.

Quanto aos graus de articulação utilizados, a GDV define que existem alguns elementos que podem caracterizar a modalidade como alta ou baixa devido aos elementos de cenário e fundo. Ambos os objetos apresentam pouca profundidade, em que os fundos são construídos por meio de cores. No Objeto 1 (Figura 1), o fundo é construído

em gradiente, de branco acinzentado a preto. Nota-se, nesse aspecto, a oposição entre a figura feminina e a figura masculina, a primeira tem sua luminosidade no fundo, enquanto no segundo a luminosidade é o próprio personagem. O uso de cores no fundo é importante para o contraste e polaridade entre os participantes representados. Enquanto no Objeto 2 (Figura 4), as cores do fundo não polarizam figuras, uma vez que há apenas uma personagem, o seu contraste é utilizado para evidenciar a personagem, contornando-a através do contato entre azul escuro e azul claro.

Apresentados os elementos analisados, é preciso retomar os conceitos de representação social de Moscovici (2007), de modo que seja possível fazer uma leitura dessa produção semiótica em uma perspectiva sociorrepresentacional. Conforme Moscovici (2007), as representações sociais orientam a nossa percepção sobre como enxergar a realidade, não são a realidade, efetivamente, mas promovem uma leitura do real, que nos é real. Nesse sentido, a representação das mulheres nos quadrinhos se ancora em uma percepção estereotipada sobre como a mulher deve ser aos olhos de quem produz a imagem. Essa ancoragem se dá por via da cultura, da sociedade, da ideologia e dos valores cristalizados e naturalizados sobre como uma mulher deve ser lida. Notou-se ao longo da evolução da personagem *Iron Heart* que a sua representação se apoia em movimentos da sociedade.

Em um primeiro momento, a criação da personagem negra, inteligente e adolescente em substituição de um homem mais velho, branco e milionário, surge para atender uma questão cada vez mais frequente: a representatividade. De acordo com Rodrigues (1990), o campo midiático assume função de mediação na sociedade, pois cabe a ele transpor as representações e questões relativas às mais diversas esferas sociais dando publicidade e legitimidade a essas esferas. Estas dependem da esfera midiática para legitimar a existência de suas ações, tornar público e visível. O campo midiático absorve todos os outros campos que são fragmentados, organizando-os como se fossem completos e com um sentido simplificado. Sendo assim, ser representado nas produções midiáticas é uma forma de legitimar sua existência. Nota-se que as minorias étnicas, de gênero, classe social e orientação sexual têm lutado por uma representação nesse espaço que seja livre de estereótipos e que conceda protagonismo a essas vozes que são silenciadas. As representações dessas minorias são feitas, em maior parte, pela classe dominante que a constrói a partir de seus valores e crenças nem sempre coerentes à realidade e parciais.

Retornando aos objetos analisados, cabe, neste momento, apresentar como a mesma personagem foi representada em ambas as publicações. No Objeto 1 (Figura 1), a figura feminina, apesar de estar em uma revista em que a temática envolve ação, luta e conflito, não está assim representada. Seu recorte, enquadramento, olhar, posicionamento não sugerem posições de heroína ou ainda vilã. Sua representação é bem próxima do que se vê em revistas femininas, em que se explora sensualidade, de modo mais sutil como reforço de padrões e expressão do corpo (Figura 5).

No entanto, em relação a representações femininas anteriores (Figuras 6a e 6b) em edições da *Marvel Comics*, nota-se que a hipersexualização e exagero na representação estética do corpo feminino foram atenuados. Como revelado anteriormente, há uma prática comum entre as produtoras de quadrinhos em estabelecer uma representação feminina que atenda aos desejos masculinos. Em comparação, é perceptível a tentativa de uma representação mais real ou que contemple outra visão.

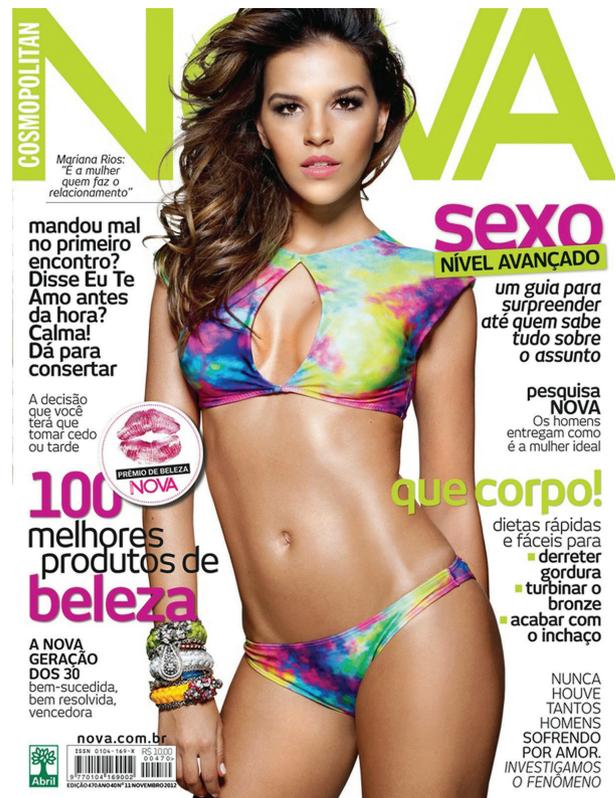


Figura 5. Capa da revista *Nova*.  
Figure 5. *Nova* magazine cover.

Fonte: Gomes (2012).



Figura 6. She-Hulk e Capitã Marvel.  
Figure 6. She-Hulk and Captain Marvel.

Fonte: (6a) Offtopic (2014) e (6b) MBB (2014).

Dondis (1991), quando se refere à importância do alfabetismo visual, destaca que o processo de leitura de imagens é também vinculado a analogias, que se apoiam em representações sociais visualmente construídas. Sendo assim, o lançamento de *Iron Heart* surge para atender a uma demanda feminina que deseja representatividade. A sua construção imagética é similar ao que se encontra em revistas femininas, considerando que se trata de um público comum: mulheres. Ainda que esse mesmo público possa não se sentir representado nessas edições, visto que, mais uma vez, se trata de uma representação de um grupo múltiplo, logo sua representação não poderá ser unívoca.

No Objeto 2 (Figura 4), o processo de analogia se repete. O mesmo também surge em resposta a um movimento. Porém, trata-se de um movimento que gerou uma campanha de insatisfação perante uma representação anterior. Nesse sentido, havia um público insatisfeito com a hipersexualização de uma adolescente de 15 anos. A nova representação se orienta, então, no processo inverso de rejuvenescimento e adequação à idade apresentada, o que sugere uma infantilização. A construção da personagem sentada abraçada à armadura remete à imagem de uma criança abraçada a

um objeto querido. Essa representação é similar ao que se vê em filmes e desenhos em que há uma criança abraçada ao seu urso de pelúcia, por exemplo. O autor da imagem resgata essa analogia como meio de desviar do processo de hipersexualização e atender ao seu público.

A personagem *Iron Heart* transitou em três momentos já mencionados. No primeiro surge como uma expectativa de fuga dos padrões, nesse caso, a cobrança sobre a representação da personagem é menor e comemorada diante do padrão anterior, ainda que se parecesse pouco com uma adolescente, efetivamente. No segundo momento, surge curvilínea e sexualizada sob a ideia de atrevimento e ousadia, o que culmina no movimento no *Twitter* em oposição à sexualização de uma adolescente. E, por último, a personagem se desconstrói em uma imagem infantilizada de uma adolescente que brinca com sua nova armadura de heroína.

## Considerações finais

A reflexão sobre os processos de representação levanta questionamentos que se relacionam à ideologia,

identidade e interação. A construção de um significado envolve escolhas que não são imotivadas, se justificam e refletem valores, percepções. E, ainda, a não escolha pode revelar ainda mais sobre essa perspectiva. Além disso, representar é também admitir uma parcialidade, escolher um lado que não condiz à realidade plena. Os meios de comunicação são parciais por uma justificativa que ultrapassa a intencionalidade, o são por serem apenas perspectivas, como aponta Charaudeau (2001) em uma análise sobre o discurso das mídias. O que se torna problemático é a ausência do contraponto, por isso, o letramento sobre as ferramentas comunicativas se faz tão necessário, para que mais vezes possam fazer uma leitura crítica das representações construídas e possam se tornar capazes de também utilizá-las.

As representações escolhidas para a nova personagem da editora *Marvel*, ainda que tenham partido de uma proposta que buscava, inicialmente, a debatida representatividade, esbarram em representações estereotipadas com várias mazelas que podem ignorar a existência de diferentes visões de uma sociedade heterogênea e muitas vezes conflituosa. Nesse sentido, é interessante perceber como os movimentos sociais e a internet têm permitido um diálogo mais forte e objetivo sobre como as representações são construídas e como não são únicas, promovendo uma reconstrução lenta, porém relevante sobre como essas leituras sociais podem ser revistas. E é também importante que essa crítica permita que cada vez mais os veículos tenham uma abertura para um autoquestionamento e revisão de seus conceitos e valores.

As minorias querem ser representadas, não mais em silêncio e passividade. E os veículos midiáticos ao mesmo tempo em que tentam suprir as lacunas apontadas, podem, em certas vezes, ir ao encontro de percepções enraizadas na sociedade sobre como o outro deve ser e não sobre quem ele é. Os objetos analisados no presente trabalho também se deparam com essas contradições, ainda que questionados por seu público. No primeiro objeto, ao mesmo tempo em que há uma presença feminina em posição de protagonismo de uma história, há também um homem que é, de fato, o destaque da capa que seria da personagem.

A escolha do *design* da capa e a ilustração da mulher se aproximam do que é comum em revistas femininas de popularidade, o que não quer dizer, necessariamente, que represente e promova identificação desse público. Esse mesmo público questiona a imagem dessas revistas por não se sentir representado. A própria escolha do nome da personagem *Iron Heart* – que não foi colocado na capa (que leva o nome de seu antecessor) – remete ao estereótipo da mulher sensível e guiada por seus sentimentos.

Diferentemente, na segunda representação, mais bem aceita, a mesma personagem aparece readequada à sua idade, o que a torna mais infantil, para atender ao público que questiona uma objetificação de uma adolescente. É importante ressaltar que, mesmo que esta representação não atenda plenamente a esse processo de identificação, o seu significado contribui para uma alternativa e um convite à revisão das representações da mulher e sobre o seu papel em sociedade, que não se reduza ao estético. Outro aspecto relevante se dá em relação à produção da capa e da personagem: são homens buscando, de algum modo, representar um universo do qual não participam, efetivamente. É necessário que se repensem os espaços destinados às minorias em geral, tanto na representação quanto na produção de significados. Mais do que questionar a forma como as representações são feitas, é preciso que se repensem os lugares de fala dos representados.

## Referências

- BAKHTIN, M. 1988. *Marxismo e filosofia da linguagem: Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. 4ª ed., São Paulo, Hucitec, p. 200.
- BARCELLOS, J.P. 2000. O feminino nas histórias em quadrinhos. Parte 1: A mulher pelos olhos dos homens. Observatório de Histórias em Quadrinhos. Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos, Escola de Comunicações e Artes da USP. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4\\_1v2.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm). Acesso em: 13/12/2016.
- BASÍLIO, E. 2015. *A exposição do corpo feminino nas páginas do Jornal Daqui (2009-2014): Representações e Relações de Gênero*. Goiânia, GO. Dissertação de mestrado. Universidade Católica de Goiás, 96 p.
- BOFF, E.O. 2014. *De Maria a Madalena: representações femininas nas histórias em quadrinhos*. São Paulo, SP. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo, 320 p.
- BRITO, R.C.L.; PIMENTA, S.M.O. 2009. A Gramática do Design Visual. In: C.H.P. LIMA; S.M.O. PIMENTA; A.M.T. AZEVEDO (org.), *Incursões Semióticas: Teoria e Prática de Gramática Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise Crítica do Discurso*. Rio de Janeiro, Livre Expressão, p. 87-117.
- CARMO, C.M. 2014. Releitura e atualização da história afro-brasileira e africana no Brasil em quadrinhos: retextualização, sobrevivência e manutenção cultural. In: E.M. DE SOUZA; D. LYSARDO-DIAS; G.M. BRAGANÇA (org.), *Sobrevivência e devir da leitura*. 1ª ed., Belo Horizonte, Autêntica, p. 249-277.
- CHACON, B.C.P. 2009. Mulher-Maravilha: Estudo sobre a representação da mulher e do feminino nas histórias em quadri-

- nhos. In: Simpósio Nacional de História, 15, Fortaleza, 2009. *Anais...* ANPUH, p. 1-12. Disponível em: <http://anais.anpuh.org/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0086.pdf>. Acesso em: 13/12/2016.
- CHARAUDEAU, P. 2006. As mídias são manipuladoras? In: P. CHARAUDEAU, *Discurso das mídias*. São Paulo, Contexto, p. 251-277.
- CONTER, R. 2015. *O super-herói e as presenças do outro*. Porto Alegre, RS. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 90 p.
- DANTAS, D. F. 2006. *Sexo, mentiras e HQ: representação e autorepresentação das mulheres nos quadrinhos*. Recife, PE. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, 123 p. Disponível em: [http://repositorio.ufpe.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/3512/arquivo4762\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ufpe.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/3512/arquivo4762_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 13/12/2016.
- DELCOLLI, C. 2016. Marvel cancela capa em que heroína de 15 anos, Riri Williams, é objetificada. Disponível em: [http://www.huffpostbrasil.com/2016/10/24/marvel-cancela-capa-em-que-heroína-de-15-anos-riri-williams-e\\_a\\_21699652/](http://www.huffpostbrasil.com/2016/10/24/marvel-cancela-capa-em-que-heroína-de-15-anos-riri-williams-e_a_21699652/). Acesso em: 22/11/2017.
- DONDIS, D.A. 1991. *A sintaxe da linguagem visual*. São Paulo, Martins Fontes, 235 p.
- G1. 2016. Ironheart será nome da sucessora de Iron Man em HQs da Marvel. São Paulo, 22 ago. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/08/ironheart-sera-nome-de-substituta-de-tony-stark-em-hq-de-homem-de-ferro.html>. Acesso em: 13/12/2016.
- GUIA DOS QUADRINHOS. 2007. Homem de ferro. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/homem-de-ferro-\(anthony-tony-edward-stark\)/30](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/homem-de-ferro-(anthony-tony-edward-stark)/30). Acesso em: 13/12/2016.
- GIDDENS, A. 2003. *A constituição da sociedade*. São Paulo, Martins Fontes, 458 p.
- GOMES, E. 2012. Mariana Rios mostra barriga zero em capa de revista. Disponível em: <http://edmilson.blogspot.com.br/2012/10/mariana-rios-mostra-barriga-zero-em.html>. Acesso em: 22/11/2017.
- GUALBERTO, C. L. 2013. Multiletramentos a partir da gramática do design visual: possibilidades e reflexões. In: Simpósio Nacional e Internacional de Letras e Linguística, XIV, Uberlândia, 2013. *Anais...* Uberlândia, SILEL. **3**(1):1-19. Disponível em: [http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2013\\_705.pdf](http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2013_705.pdf). Acesso em: 10/03/2017.
- HALLIDAY, M.A.K. 1985. *An introduction to functional grammar*. 1ª ed., London, Routledge, 434 p.
- HALLIDAY, M.A.K.; MATTHIESSEN, C.M.I.M. 2014. *An introduction to functional grammar*. 4ª ed., London, Routledge, 808 p.
- HELIODORA, B. 2016. Marvel assume erro e troca a capa variante da nova Iron Man. *Impulso HQ*. Disponível em: <http://impulsohq.com/quadrinhos/noticias/marvel-assume-erro-e-troca-capa-variante-da-nova-iron-man/#.WNFaCG8rLIW>. Acesso em: 20/03/2017.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. 2006. *Reading images: The grammar of visual design*. 2ª ed., London, Routledge, 291 p.
- IZEL, A. 2015. Público feminino ganha espaço no universo geek com séries, filmes e HQs feminino ganha espaço no universo geek com séries, filmes e HQs. *Diário Pernambucano*. Viver. 1 jun. Disponível em: [http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2015/06/01/internas\\_viver,579093/publico-feminino-ganha-espaco-no-universo-geek-com-series-filmes-e-hqs.shtml](http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2015/06/01/internas_viver,579093/publico-feminino-ganha-espaco-no-universo-geek-com-series-filmes-e-hqs.shtml). Acesso em: 20/03/2017.
- JOVEM NERD. 2016. Riri Williams substitui Tony Stark como Homem de Ferro. Nerd News. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/riri-williams-substitui-tony-stark-como-homem-de-ferro/>. Acesso em: 13/12/2016.
- LOPES, R.S. 2012. Representação da identidade negra nas histórias em quadrinhos. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 17, Ouro Preto, 2012. *Anais...* Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, p. 1-15. Disponível: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2012/resumos/R33-0769-1.pdf>. Acesso em: 13/12/2016.
- MBB. 2014. Avaliação de Capitã Marvel 1. Disponível em: <http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?42366-AVALIA%C7%C3O-Capit%E3-Marvel-1-O-SEXO-FORTE>. Acesso em: 22/11/2017.
- MELO, K.C.; RIBEIRO, M.I.C. 2015. Vilãs, Mocinhas ou Heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos. *Revista Latino-americana de Geografia e Gênero*, **6**(2):105-118. Disponível em: [http://www.revistas2.upeg.br/index.php/rlagg/article/viewFile/6623/pdf\\_202](http://www.revistas2.upeg.br/index.php/rlagg/article/viewFile/6623/pdf_202). Acesso em: 13/12/2016. <https://doi.org/10.5212/Rlagg.v.6.i2.0007>
- MOSCOVICI, S. 2007. *Representações Sociais Investigações em Psicologia Social*. 5ª ed., Petrópolis, Vozes, 395 p.
- NOGUEIRA, N.A.S. 2013. Jackie Ormes: a ousadia e o talento da mulher negra nos quadrinhos norte-americanos (1937-1954). *Identidade!*, **18**(1):21-38. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/index.php/identidade/article/viewFile/649/670>. Acesso em: 13/12/2016.
- OFFTOPIC. 2014. She-Hulk: tribunais, processos e porrada. Disponível em: <http://www.offtopic.com.br/2014/03/review-she-hulk-1-tribunais-processos-e-porrada/>. Acesso em: 13/12/2017.
- PACHECO, A.C.L. 2013. *Mulher negra: afetividade e solidão*. Salvador, ÉDUFBA, 382 p.
- RODRIGUES, A.D. 1990. *Estratégias da Comunicação*. Lisboa, Editorial Presença, 224 p.

SOTO, C. 2016. Brasileiro cria substituta negra do Homem de Ferro sem saber da troca. *GI. Pop & Arte*. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/07/brasileiro-cria-substituta-negra-do-homem-de-ferro-sem-saber-da-troca.html>. Acesso em: 13/12/2016.

SOUZA JR., J.N. 2010. *Imagem Narrativa e Discurso da Reportagem em quadrinhos de Joe Sacco*. Florianópolis, SC. Dissertação de mestrado. Universidade de Santa Catarina, 159 p. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/94406/283581.pdfsequence=1&isAllowed=y>.

Acesso em: 13/12/2016.

WESCHENFELDER, G.V.; COLLING, A. 2011. Histórias em quadrinhos de super-heroínas: do movimento feminista às questões de gênero. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis*, 8(1):200-218.

<https://doi.org/10.5007/1807-1384.2011v8n1p200>

*Submetido: 31/03/2017*

*Aceito: 12/12/2017*