

Este artigo foi recebido em 12/08/2020 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em 23/10/2020.



REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES NOS QUADRINHOS DE AVENTURA: SHEENA, THE QUEEN OF THE JUNGLE

WOMEN REPRESENTATIONS IN ADVENTURE COMICS: SHEENA, THE QUEEN OF THE JUNGLE

Natania A. da Silva Nogueira

Mestra em História e Doutoranda em História pela Universidade Salgado de Oliveira (Niterói/RJ, Brasil)

E-mail: nogueira.natania@gmail.com

Resumo

O presente artigo pretende analisar as adaptações da personagem Sheena, the Queen of the Jungle, criada em 1937, como uma versão feminina de Tarzan, para os quadrinhos. Esta personagem foi posteriormente adaptada para a televisão e para o cinema, ao longo do século XX e no início do século XXI. Nosso objetivo é, a partir da análise da personagem, identificar representações do feminino e entender até que ponto o corpo objetificado da personagem foi um instrumento de perpetuação da dominação masculina, numa sociedade patriarcal e da naturalização dos papéis de gênero. A personagem e suas adaptações serão analisadas à luz da história, a fim de se identificar mudanças e permanências na forma como ela é representada em contextos distintos. Para tanto, teremos como nossa principal base teórica Teresa Lauretis e Roger Chartier.

Palavras-chaves: Gênero; História em Quadrinhos; Séries de TV; Representação.

Abstract

This article intends to analyze the comic adaptations of the Sheena, the Queen of the Jungle character, created in 1937, as a female version of Tarzan. This character was later adapted for television and cinema, throughout the 20th century and in the beginning of the 21st century. Our objective is, departing from a character analysis, to identify female representations and understand to what extent the character's objectified body was an instrument of perpetuation of male domination, in a patriarchal society and the naturalization of gender roles. The character and its adaptations will be analyzed in the light of the history in order to identify changes and permanencies in the way she is represented in different contexts. For that, we will have Teresa Lauretis and Roger Chartier as our main theoretical basis.

Keywords: Genre; Comic Book; TV Series; Representation.

INTRODUÇÃO

A cultura pop está associada ao surgimento de indústrias criativas como o cinema e os quadrinhos, no final do século passado. Uma produção cultural voltada ao consumo em massa com objetivos basicamente capitalistas. Dentro desta lógica não havia preocupação, inicialmente, com aspectos formais e/ou artísticos, mas tão somente com aspectos mercadológicos. Produzia-se por demanda de acordo com a demanda popular. Justamente por isso, esses produtos culturais estão carregados de significados e representações, que são apropriados e reinterpretados. Outro aspecto da cultura pop é seu caráter transmidiático, que pode ser identificado em mídias como as histórias em quadrinhos.

Na indústria dos quadrinhos, dois gêneros que surgiram, no início do século XX, foram amplamente apropriados pela cultura pop: a aventura e a superaventura. Personagens que surgiram e/ou fizeram muito sucesso com o público jovem entre as décadas de 1930 e 1950, a chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos, migraram das páginas dos jornais para os programas de rádio e, posteriormente, para a televisão e o cinema. Muitos personagens icônicos dos quadrinhos tornaram-se estampas de roupas, temas de músicas e outros produtos consumidos por várias gerações.

Produzidos no âmago da cultura pop, ainda em processo de formação, esses produtos culturais estão carregados de representações, que nos trazem profundas representações da sociedade, expõem relações de poder e de gênero. Para Roger Chartier (1988, p. 17), a partir das representações, é possível compreender o funcionamento de uma sociedade ou mesmo definir as operações intelectuais que nos permitem a apreensão do mundo e a forma como sendo delineadas as fronteiras sociais, a partir de comportamentos individuais e coletivos. Ao mesmo tempo em que trazem representações, as mídias ainda se apropriam e reproduzem aspectos culturais e nos permitem, a partir de uma leitura mais profunda, ir além do óbvio, e identificar sinais de resistência ao discurso dominante.

No presente texto, desejamos examinar as representações das mulheres presentes nos quadrinhos e apropriadas pelo cinema e pela televisão, a partir dos conceitos de representação e apropriação de Roger Chartier e de “tecnologia de gênero”, usado por Teresa de Lauretis (1994, p. 208), para denominar aqueles produtos gerados por várias tecnologias sociais cuja função é disseminar, reproduzir e naturalizar papéis de gênero, reforçando os estereótipos criados para diferenciar homens e mulheres. O gênero será aqui abordado como uma tecnologia produzida e reproduzida com o objetivo de estabelecer diferenciações entre homens e mulheres a partir de papéis previamente definidos. Na cultura pop, HQs, filmes e séries de TV são tecnologias de gênero. Elas são, portanto, um espaço de disputa de poder, que reproduzem conflitos, medos e demandas da sociedade em dado contexto histórico.

Para tanto, usaremos como objeto de estudo os quadrinhos e as apropriações da personagem *Sheena, the Queen of the Jungle*, para o cinema e para a televisão. Essa

personagem foi criada com o propósito exclusivo de alimentar a demanda por personagens femininas para um público masculino. Mas Sheena também representa o lado subversivo da cultura midiática, uma vez que, ao mesmo tempo, coloca em cena uma mulher que tem como características marcantes a força e a independência.

Interessa-nos, também, entender como o corpo da mulher é exibido e explorado dentro da cultura midiática, as diversas formas como a personagem foi apropriada pela televisão e pelo cinema, buscando identificar mudanças e permanências nas suas representações. Apesar de toda a exposição do corpo e do apelo sexual, acreditamos que a personagem extrapolou sua função inicial e que podem ser feitas outras leituras acerca de caracterização.

Num primeiro momento, iremos apresentar a personagem e sua trajetória na indústria dos quadrinhos, desde sua criação no final dos anos de 1930. Num segundo momento, buscamos analisar a forma como o corpo feminino foi apropriado pelas mídias, objetificado e transformado em um produto para consumo do público masculino e, ao mesmo tempo, utilizado na construção de um ideal feminino a ser reproduzido pelas mulheres. Em seguida, iremos apresentar as formas como a personagem Sheena foi apropriada e representada por mídias como o cinema e a televisão em um contexto histórico marcado tanto pela repressão às mulheres, enquanto sujeito social, quanto pela objetificação cada vez maior do corpo feminino.

Como fontes, além de bibliografia específica sobre quadrinhos, utilizamos, nesta pesquisa, quadrinhos com histórias de *Sheena, the Queen of the Jungle*, publicados entre 1938 e 1953; episódios da série clássica transmitida entre os anos de 1955 e 1956; o filme lançado em 1984 e a série que foi exibida entre os anos de 2000 e 2002.

SHEENA, A RAINHA DA SELVA: A PRIMEIRA HEROÍNA DOS QUADRINHOS

As décadas de 1930 a 1950 viram surgir vários personagens, reis, rainhas, meninos e meninas da selva. Nessas publicações, a presença feminina – seja na forma das mocinhas indefesas, das heroínas intrépidas ou mesmo das vilãs maliciosas – foi marcada pela reprodução de uma série de estereótipos. Essas representações femininas e as representações do próprio ambiente, físico e/ou cultural, são importantes não apenas para entender o papel que se espera da mulher na sociedade norte-americana, como também traz à luz uma série de preconceito e visões distorcidas daqueles que não se enquadram dentro dos padrões cunhados pela civilização ocidental branca.

Uma personagem, em especial, irá ganhar destaque: *Sheena, the Queen of the Jungle*, uma das mais populares heroínas das décadas de 1940 e 1950. Sheena foi criada em 1937, por Will Eisner, em parceria com Jerry Iger. Um dos grandes nomes dos quadrinhos no mundo, Eisner começou a trabalhar aos 13 anos, vendendo jornais. Aos 16 anos, publicou sua primeira arte,

ilustrando um artigo de jornal e, aos 19 anos, em 1936, fundou, em parceria com Jerry Iger, a *Eisner & Iger*, um estúdio responsável pela produção de quadrinhos para editoras. Havia naquele momento uma demanda expressiva por histórias em quadrinhos que não conseguia ser suprida pelas editoras. Estúdios pequenos como o *Eisner & Iger* tinham, portanto, um mercado a ser abastecido.

Sheena foi um produto feito por encomenda e acabou se tornando um grande sucesso comercial. Ela é uma versão feminina de Tarzan, uma tarzanide. Sheena assemelha-se ao Tarzan em vários aspectos, como sua vida aventureira na selva, o dom de compreender e ser compreendida pelos animais, a coragem e a habilidade em lidar com a natureza. Sheena fez sua estreia na revista britânica *Wags* # 01, em 1937, e, nos Estados Unidos, na *Jumbo Comics* # 01, em 1938. Foi um sucesso tão grande que, em 1942, ela ganhou sua própria revista.

A personagem foi uma das suas primeiras criações de sucesso de Will Eisner, abrindo caminho para sua carreira. Como empresário, Eisner precisava atender à demanda do mercado, produzindo personagens “vendáveis”, baseados em fórmulas que haviam obtido sucesso. Seu estúdio funcionava em formato industrial, produzindo em série aquilo que os jornais ou as editoras consideravam atrativo. A HQ de Sheena, assim como outras que foram produzidas pelo estúdio, recebeu contribuições de diversos funcionários, homens e mulheres, em cada uma de suas edições, fantasmas que assinavam sob a alcunha de W. Morgan Thomas. Inicialmente, Eisner roteirizava as histórias que eram ilustradas por Mort Meskin, a arte da capa ficava geralmente a cargo de Eisner (SCHUMACHER, 2013, p. 54-55).

Sheena surgiu por causa da enorme popularidade dos livros de *Tarzan*, de Edgar Rice Burroughs, e como extensão natural do tipo de conteúdo que se esperava da *Jungle Stories* da Fiction House. Tão minimamente vestida quanto sua versão masculina, Sheena enfrentava homens e feras numa série de aventuras divertidas, embora absurdas. Era o sonho dos garotos: uma mistura de pinup com ação, e aparentemente não importava que essa jovem, nascida nas profundezas da África, sempre estivesse com cabelos loiros bem aparados e escovados, falasse inglês exemplar e usasse trajes que, embora feitos de pele de leopardo, pareciam criados por estilistas de Hollywood. (SCHUMACHER, 2013, p. 55)

As premissas das suas aventuras giravam em torno da proteção dos animais (o que contrasta de certa forma com o fato de ela aparecer na maioria das capas da *Fiction House* lutando contra um grande felino ou enfrentando um elefante furioso), dos nativos (ela interfere em conflitos tribais com certa frequência e como mediadora entre brancos e negros) e exploravam as paisagens exóticas da África. Para os homens, ela era, ao mesmo tempo, mulher e deusa. Uma espécie de versão moderna de Diana, deusa romana da caça, protetora das florestas. Um objeto de desejo inatingível e a representação da mulher que, no final dos anos de 1930, começava a ser encorajada a buscar novos desafios. Segundo Mike Madrid (2013, s.p.),

Sheena estabeleceu a imagem da mulher como deusa que é, ao mesmo tempo, objeto de desejo e medo. Poderosa, bonita e inatingível. Ela é como uma força da natureza, e não se espera que vá sempre seguir as mesmas regras que os simples mortais (radução nossa)¹.

Embora a ideia da *power woman* trouxesse alguma resistência, ela estava dentro do espírito da época, quando mulheres começavam a ocupar espaços antes destinados aos homens, principalmente durante o período da II Guerra Mundial. Os quadrinhos incentivavam e elogiavam, à sua maneira, a competência feminina, embora não se possa falar necessariamente de igualdade entre homens e mulheres. Sheena era uma mulher excepcional, ou seja, uma exceção à regra geral.

Em suas aventuras, Sheena está sempre acompanhada de seu parceiro, Bob. Este conta com a heroína para salvá-lo na maioria das vezes. Bob geralmente assume o papel da “mocinha em perigo” (Figuras 1 e 2). Bob aparece em muitas capas nalguma posição vulnerável, à espera de Sheena para salvá-lo. Mais do que atizar a imaginação de adolescentes, os quadrinhos de Sheena trazem uma novidade, uma inversão dos papéis de gênero: são os homens agora que têm que ser salvos pelas mulheres.



Figura 1. Jumbo Comics, nº 82, dezembro de 1945.
Fonte: <https://comicbookplus.com/>

¹ “Sheena established the image of the woman as goddess who is both an object of desire and fear. Powerful, beautiful, unattainable. She is like a force of nature, and can’t always be held to follow the same laws that mere mortals must adhere to”.



Figura 2. Jumbo Comics, n° 79, setembro de 1945.
Fonte: <https://comicbookplus.com/>

Nas primeiras aventuras de Sheena, seu relacionamento com o personagem masculino Bob, o caçador branco, às vezes, é ambíguo e, noutras, explícito. No episódio do Templo do Vale Escondido (por volta de 1943), Sheena faz uma referência rara, mas direta, a Bob como “meu companheiro”. No entanto, o relacionamento entre Sheena e Bob nunca limita Sheena ou ofusca sua autoridade na selva. Bob muitas vezes é capturado por nativos hostis (geralmente enganados), ou encontra-se em perigo na selva, e Sheena vem em seu socorro como uma subtrama da luta entre o bem e o mal. (BROAD, 1997, p. 3. Tradução nossa²).

Esta inversão dos papéis de gênero nos quadrinhos de Sheena chama particularmente atenção, uma vez que rompe com a ordem natural da narrativa de aventura na qual a mocinha se apaixona e é dependente do herói. Aqui, Bob é o apaixonado por Sheena, e não esconde a devoção que tem por ela. Ele faz o papel de subalterno, de ajudante. O homem que passa a viver sob as regras impostas por uma mulher. De certa forma, os homens durante a década de 1940 foram realmente salvos pelas mulheres, tanto no esforço de guerra, em que elas ajudaram na construção de navios e aviões e trabalharam em fábricas de armas e munições, quanto nos campos de batalha, haja vista que milhares delas até mesmo combateram no *front*, durante a II Guerra Mundial. A própria Sheena chegou a enfrentar nazistas em suas aventuras.

² “In the early comic adventures of Sheena, her relationship with the male character, Bob the white hunter, is sometimes ambiguous, sometimes explicit. In the episode of the Hidden Valley Temple (circa 1943), Sheena makes rare but direct reference to Bob as “my mate” (Black and Ferest 68-77). However, the relationship between Sheena and Bob never crimps Sheena’s style or overshadows her authority in the jungle. Bob often is taken captive by hostile (usually misled) natives, or finds himself in danger in the bush, and Sheena comes to his rescue as a subplot of the struggle between good and evil”

A SENSUALIDADE FEMININA: UMA ESTRATÉGIA DE MARKETING?

Na década de 1940, duas personagens dos quadrinhos eram muito populares entre os jovens: Sheena e Mulher-Maravilha. Em comum, elas tinham o fato de serem mulheres, fortes, colocadas em um pedestal; mas, em sua origem, elas trazem discursos e representações diferentes. Em seu livro, *The Supergirls: Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines*, o pesquisador de quadrinhos Mike Madrid compara essas duas personagens, partindo justamente da motivação para sua criação. Segundo Madrid, elas partem de concepções diferentes.

Uma era uma loira bonita, a outra uma morena impressionante. Uma era uma lutadora selvagem, capaz matar com as próprias mãos. A outra havia sido treinada desde a infância na arte da guerra, mas preferia pensar que o amor era a verdadeira solução para o conflito. Uma tinha apenas a força do seu corpo e a sua adaga para protegê-la. A outra foi abençoada pelos deuses com poderes surpreendentes e cingida com armas fantásticas. Ambas eram da realeza dos quadrinhos – uma rainha e a outra apenas uma princesa. A rainha foi a primeira da sua estirpe, mas a princesa a superou em vida e em fama. A rainha se chamava Sheena e a princesa se chamava Mulher Maravilha. Por mais diferentes que fossem uma da outra, essas duas soberanas governaram os primeiros dias dos quadrinhos como as duas heroínas mais populares da mídia, e os arquétipos que definiriam a super-heroína feminina. Sheena era uma beldade passional e selvagem que encarnava as fantasias eróticas dos homens, enquanto a Mulher Maravilha era uma mulher poderosa que servia de modelo para as meninas. (MADRID, M., 2009, p. 31. Tradução nossa³)

Sheena foi criada a partir da fetichização do corpo da mulher, e tinha como público-alvo preferencial rapazes. A Mulher-Maravilha nasceu da ideia do empoderamento feminino, influenciada pela primeira onda do feminismo, marcada pelo movimento sufragista e pela demanda por políticas de controle da natalidade. O fato de serem *power girls* as aproximava, mas o discurso sob o qual foram criadas as distanciava. Sheena era, em primeiro lugar, um corpo; a Mulher-Maravilha, um ideal.

Mas Sheena não usa de sua beleza ou sensualidade para escapar de situações perigosas, nem pode contar com seu companheiro Bob para salvá-la, sendo mais comum o oposto. Mesmo tendo sido uma personagem criada por demanda, em expectativa de se conquistar um público

³ “One was a beautiful blonde, the other a striking brunette. One was a savage fighter, who could deal death with her bare hands. The other had been trained since childhood in the art of war, but preferred to think that love was the true solution to conflict. One had only the strength of her body and her dagger to protect her. The other was blessed by the gods with amazing powers, and was girded with fantastic weapons. They were both comic book royalty—one a queen, the other merely a princess. The queen was the first of her kind, but the princess outlived her in life, and in legend. The queen was named Sheena, and the princess was called Wonder Woman. As different as they were from one another, these two sovereigns ruled the early days of comic books as the medium’s two most popular heroines, and the archetypes that would define the female superhero. Sheena was a passionate, savage beauty who embodied the erotic fantasies of men, while Wonder Woman was a powerful female who served as a role model for young girls”

masculino jovem e de ter passado pelas mãos de diversos roteiristas e desenhistas aos longos anos, Sheena não deixou de ser a representação que Will Eisner tinha das mulheres: ele gostava delas fortes e independentes (SCHUMACHER, 2013, p. 140).

Na década de 1940, um dos recursos usados para atrair o público masculino para os quadrinhos de aventura, mistério, crime e terror era o recurso da *Good Girl Art* (GGA). São quadrinhos que utilizam um tipo de versão narrativa de uma *pin-up*⁴. As GGA podem apresentar uma imagem de fragilidade, sendo exploradas situações em que elas se encontram amarradas, sob ameaça ou prestes a serem salvas pelos heróis. Suas roupas podem estar rasgadas ou são propositalmente desenhadas de forma a deixar perna e seios quase totalmente à mostra. É uma mulher que exala sensualidade e que está presente em muitos quadrinhos da época, sejam eles desenhados ou não por homens.

Elas representam a vítima que precisa sempre ser resgatada, a mulher sem domínio sobre o próprio corpo. Para os soldados em guerra, ela representa uma visão idealizada da feminilidade e da pureza, sexualmente desejável, mas sem ter consciência do poder da sua feminilidade. A GGA era encontrada com bastante frequência na capa de revistas. Durante a II Guerra Mundial, esse tipo de representação feminina atingiu um grande sucesso, sendo muito popular entre os soldados (SCOTT, 1991, p. 28).



Figura 3. Sheena, em 1938, usando um vestido mais longo.
Fonte: Jumbo Comics, Fiction House, n. 01, 1938, p. 31

⁴ *Pin-up* é uma palavra em inglês usada para designar fotografias e/ou ilustrações de mulheres em poses sensuais, produzidas em grande escala e que, como tempo, se tornaram muito populares no meio da cultura pop. Muitas modelos, nas décadas de 1940 e 1950, se especializaram neste tipo de ensaio fotográfico.



Figura 4. Sheena, na capa da Jumbo Comics de 1943, usando uma espécie de biquíni de pele de leopardo.
Fonte: Jumbo Comics, Fiction House n. 55, 1943

Podem-se perceber, em muitas situações, representações variadas da GGA. Nelas, temos mocinhas em apuros, usando roupas rasgadas ou decotadas, apresentando uma beleza muitas vezes angelical e sedutora. O recurso da *pin-up* e a GGA são tecnologias de gênero que estabelecem às mulheres o papel da vítima indefesa, que precisa ser resgatada, ao mesmo tempo em que cria uma relação de submissão física ao homem, que a tem como objeto de desejo. *Pin-ups* e GGA decoravam as paredes dos quartos dos rapazes e eram compartilhadas secretamente entre estudantes. Era o ideal da mulher submissa e sexualmente desejável que ensinava ao homem seu papel na sociedade patriarcal, o papel de dominação.

Desta forma, encontramos, em HQs, representações de gênero que colocam as mulheres num papel de fragilidade e os homens no papel de superioridade, notadamente física e psicológica. As personagens femininas, na grande maioria das vezes, aparecem em desvantagem em relação às personagens masculinas, por serem fracas e, por isso, constantemente ameaçadas. Seu papel é quase sempre de subordinação e de dependência com relação aos homens, sejam eles os pais, os amigos, os namorados ou os maridos.

Após a Segunda Guerra, a expressão GGA passou a ser, cada vez mais, relacionada com a beleza e os atributos físicos do que necessariamente com a moralidade da personagem. Ela é um padrão idealizado de beleza, consumido pelos homens, admirado e invejado pelas mulheres. Assim, nos quadrinhos, tanto vilãs como heroínas poderiam ser representadas dessa forma. Elas continuam a ser sedutoras, mas podem ser, também, maliciosas e perigosas, seduzindo homens honestos, levando-os a cometerem crimes.

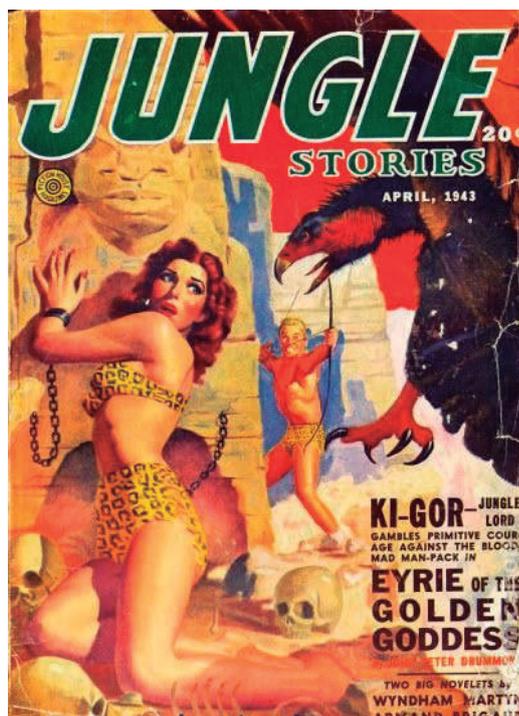


Figura 5. Capa da Jungle Stories. Fiction House, vol. 06, 1943.
Fonte: <https://comicbookplus.com/>

A forma como homens e mulheres passaram a ser representados e representadas nas HQs de aventura, superaventura, terror e crime foi sendo construída ao longo do século XX. A sensualidade e a fragilidade das GGA serviram como modelo para um corpo feminino ideal e que passa com o tempo a se distanciar cada vez mais dos corpos “normais”, tanto para homens quanto para mulheres. Estes corpos passaram a ser padronizados e reproduzidos de forma indiscriminada, tornando-se uma marca registrada deste tipo de HQ. Segundo Amaro Xavier

No mundo das HQs, homens e mulheres são entidades bem diferentes. Não há confusões ou discrepâncias que acometem seus correspondentes do mundo real. Nas revistas, heróis e heroínas seguem esquemas visuais padronizados, apesar da grande variabilidade do corpo humano. (BRAGA JR., 2020, p. 121)

É necessário pensar a imposição e a naturalização dos papéis de gênero como um fenômeno do universo real ou fictício. Sendo assim, estão presentes, nas páginas das histórias em quadrinhos, da mesma maneira que se desenrolam nas práticas sociais cotidianas. Isso nos permite identificar os mecanismos de dominação de uma determinada configuração e as formas pelas quais os quadrinhos e outras mídias atuam como tecnologias de gênero.

Outra coisa que não pode ser esquecida é que os quadrinhos são um produto para consumo de massa, com o objetivo de atender a uma demanda do mercado. Já foi aqui dito que Sheena foi criada para ser um produto antes de se tornar um símbolo e ser apropriada pelos seus leitores, que dela fizeram sua interpretação de acordo com suas experiências prévias e com base em valores cultivados. Segundo Selma Regina de Oliveira,

Na concepção de Laonte Klawe e Haron Cohen, a história em quadrinhos deve ser entendida como um produto típico da cultura de massa e, mais especificamente, da cultura jornalística. Portanto, não devemos perder de vista que a história em quadrinhos, principalmente norte-americana, é, essencialmente, por ser produto cultural, pautada por normas que regulam o consumo de massa – menor custo versus maior benefício, pelos valores burgueses que custeiam a indústria cultural; ou seja, a história em quadrinhos é um produto, porém um produto cultural, do qual emergem discursos e deles os sentidos, as representações, os valores. (OLIVEIRA, 2007, p. 13)

Assim, de uma lógica capitalista, podemos entender a GGA como uma estratégia de marketing para atrair os leitores. Isso porque, invariavelmente, iremos encontrar esse tipo de *pin-up* nas capas das revistas, notadamente naquelas cujo conteúdo está relacionado a temas violentos como as revistas de terror, crime e aquelas que remetem às aventuras na selva, onde, obviamente, espera-se que as mulheres estejam usando roupas diminutas ou que deixem à mostra pelo menos algumas partes do corpo.

Outra estratégia que estava voltada para o público feminino eram as *paper dolls*, as bonequinhas de papel de personagens populares que vinham como encartes, primeiro nos jornais e, posteriormente, nas revistas em quadrinhos. Trina Robbins chegou a dedicar um livro a elas, *Paper Dolls from the comics* (ROBBINS, 1987), no qual a autora demonstra como a prática de se produzir encartes na forma de bonecos de papel colecionáveis se tornou um atrativo para leitores e leitoras.

Mais do que um passatempo, as *paper dolls* tinham um objetivo mercadológico. Essas bonecas de papel chegaram aos quadrinhos como uma forma de ampliar o mercado consumidor feminino para aquele produto. Elas conhecem um grande sucesso na década de 1940, quando passaram a acompanhar histórias em quadrinhos publicadas em jornais e, depois, em revistas. O resultado positivo fez com que as editoras incentivassem sua publicação. (NOGUEIRA, 2015, p. 122)

As bonequinhas de papel também podem ser vistas como uma forma de disciplinar as meninas, que aprendiam a vestir as personagens de quadrinhos, que invariavelmente estavam usando biquínis ou maiôs e, ao mesmo tempo, aprendiam a vestir-se, segundo os padrões apresentados como desejáveis ao sexo feminino. Elas vestiam as *pin-ups* enquanto que os rapazes colecionavam seus *posters* nos quais quanto menos roupas, melhor. Há de se perceber aqui uma naturalização de papéis de gênero.

Essa função pedagógica das *paper dolls* faz delas tanto tecnologias de gênero quanto instrumentos para se reproduzir a violência simbólica, determinando papéis de gênero e naturalizando práticas que deveriam ser femininas. Os meninos, por sua vez, são cada vez mais induzidos a entender o corpo da mulher como algo que se deseja e que se quer possuir, colocando as mulheres como um objeto a ser cobiçado e usado, não as reconhecendo como o outro, o igual.

Na década de 1950, como veremos, haverá uma tendência a se cobrir cada vez mais o corpo das mulheres, particularmente nos quadrinhos, e o modelo GGA vai sendo substituído pelo da boa moça, recatada. Mostra-se muito menos o corpo da mulher e o decoro passa a ser uma das bandeiras dos grupos conservadores.

Na década de 1950, devidamente enquadradas nos rigores da lei, as mulheres de papel desnudas foram, literalmente, retiradas de cena. A virgem permaneceu vestida até o pescoço. Num período que se estende, mais ou menos, da década de 1950 até meados dos anos de 1960, as roupas das personagens femininas dos quadrinhos norte-americanos permaneceram inalteradas no figurino da virgem. (OLIVEIRA, 2007, p. 179)

Se, de um lado, havia a sexualização das personagens, de outro, havia a ideia do corpo feminino como algo que deveria ser trancado no âmbito do privado. As boas moças não mostram em excesso partes do corpo. As moças de má índole, má conduta, elas são as que expõem e se exibem. As vilãs são cálidas e sedutoras; as mocinhas, puras e inocentes. Se esta fórmula não era nova, ela passou a ser, na década de 1950, muito mais acentuada, tanto nos quadrinhos quanto no cinema e na televisão.

DOS QUADRINHOS ÀS TELINHAS: O PIONEIRISMO DE SHEENA NA DÉCADA DE 1950

Em 1948, foi lançado o seriado *The Adventures of Superman*, pela Columbia Pictures, em quinze episódios, estrelado por Kirk Alyn (SUPERMAN, 2020). Em 1952, a ABC retorna com o personagem, agora interpretado por George Reeves, obtendo um grande sucesso de audiência. A série teve seis temporadas, tornando-se um dos primeiros programas a ser filmado em preto e branco e em cores (HOFIUS; KHOURY, 2010, p. 7). Tarzan, personagem no qual Sheena havia sido baseada, teve sua primeira aparição no cinema em 1927, no filme *Tarzan and the Golden Lion*, baseado no romance de mesmo nome, de Edgar Rice Burroughs (HILLMAN, 2018). Seus quadrinhos começaram a ser publicados em 1929, pelas mãos de Hal Foster⁵, mas o personagem ganharia sua primeira série de TV apenas nos anos 1960. Tarzan pode ter chegado primeiro aos cinemas, mas foi Sheena que abriu caminho para os *tarzanides* na televisão que, nos anos de 1950, emergia como um veículo de comunicação que oferecia entretenimento para uma classe média ávida por novidades.

Antes de Sheena ter sido adaptada para a TV, em 1954, foi lançado o seriado *Annie Oakley*, interpretada pela atriz Gail Davis. Ambientada no velho oeste estadunidense, a série teve 81

⁵ Hal Foster foi um dos grandes quadrinistas do século XX e começou sua carreira nos quadrinhos desenhando Tarzan, personagem que assumiu de 1929 a 1937.

episódios e foi exibida até 1957 (ANNIE, 2020). Ela narra aventuras de Annie Oakley, uma atiradora famosa, que fez muitas exibições juntamente com o marido e se tornou uma das primeiras mulheres a se destacarem no tiro com rifle, um esporte majoritariamente masculino (ANDERSON, 2018). Foi a primeira série de TV, de aventura, que teve como protagonista uma mulher, corajosa e habilidosa.

Neste caso, uma personagem real foi adaptada para uma série de ficção que apenas explorou as habilidades da atiradora, não sendo baseada em sua biografia. Annie Oakley, a série, chegou a ser adaptada para os quadrinhos. Durante sua vida, a atiradora viajou com o marido por todo o país e para o exterior, mostrando suas habilidades com um rifle.

A televisão de antigamente estava majoritariamente estruturada na expectativa pelo retorno à normalidade do patriarcado. As personagens femininas foram predominantemente representadas em papéis subservientes e dependentes dos homens. Sheena foi precedida na televisão por Annie Oakley, interpretada por Gail Davis, dois anos antes. Annie era uma personagem feminina forte e heroica, e provavelmente abriu o caminho para Sheena, mas Annie era pequena e recatada. Sheena era robustamente feminina e seu uso simples e direto da linguagem (“Bob fique aqui”) deu-lhe uma personalidade forte. (BROAD, 1997, p. 5, tradução nossa)⁶.

A Annie da série de TV era uma jovem corajosa e que se posicionava firmemente contra as injustiças. Mas a personagem não deixava de projetar para seu público a imagem de moça recatada e amorosa, papel que toda jovem deveria assumir no âmbito familiar. Ela é uma personagem excepcional, em muitos sentidos, mas que ainda está atrelada a ideais patriarcais⁷. A personagem real na qual ela se inspira possuiu um potencial muito mais subversivo desta ordem patriarcal do que sua adaptação para a TV. Sheena, por seu lado, é a poderosa rainha das selvas, mulher a quem recorrem os chefes tribais e os exploradores em perigo, representada na TV por uma mulher fisicamente atlética, com uma altura acima da média e que, apesar do todo apelo à sua sensualidade, passava a ideia de empoderamento.

Apesar das diferenças, principalmente no que diz respeito à sua caracterização, as duas personagens têm em comum o pioneirismo num período da história dos Estados Unidos no qual avançava rapidamente uma onda conservadora caracterizada, dentre outras pelo patriarcalismo. Duas personagens femininas, ganhando programas na televisão, veículo de comunicação que estava dando seus primeiros passos na década de 1950, não deixa ter um caráter de resistência.

⁶ “Early television was largely structured by the expectation of the return to the normalcy of patriarchy. Female characters were overwhelmingly depicted in roles subservient to and dependent on males. Sheena was preceded on television by Annie Oakley, played by Gail Davis, by two years. Annie was a strong and heroic female character, and probably paved the way for Sheena, but Annie was petite and demure. Sheena was robustly feminine and her simple and direct use for language (“Bob stay here”) gave her a forceful persona”

⁷ De acordo com a acepção feminista, patriarcado é entendido como uma forma social na qual os homens detêm o poder, sendo sinônimo de dominação masculina ou opressão contra as mulheres (DELPHY, 2009, p. 173).

Sheena foi produzida em 1955-56 e foi ao ar em 1956-1957, um período da história social americana em que o que hoje chamamos de papéis sexuais “tradicionais” estavam firmemente entrincheirados. Por “tradicional” entende-se principalmente patriarcal, mas esse sistema, no qual os homens eram os provedores e os chefes da família e as mulheres do lar eram donas de casa e cuidavam das crianças, havia sido temporariamente suspenso durante a Segunda Guerra Mundial. (BROAD, 1997, p. 5, tradução nossa)⁸

Tratava-se, ainda, de um contexto marcado pelo início da perseguição aos quadrinhos e ao meio artístico. Fredric Wertham publicou o livro “*Seduction of the Innocent*”, em 1953. Neste livro, o psiquiatra condenava a violência, a imoralidade e até mesmo a linguagem que circulava nas HQs, assim como as representações de homens e mulheres. Seu livro teve uma repercussão tão forte, que provocou mudanças radicais como o fechamento de dezenas de editoras. Movido pelo preconceito com relação aos quadrinhos, Wertham os atacou sem piedade, não levando em conta diversos fatores como, por exemplo, as HQs serem majoritariamente consumidas por adultos. Segundo Francisco Pérez Fernández

Ele sistematicamente ignorou a ideia de que os quadrinhos eram uma forma de expressão popular tão difundida em todos os estratos e círculos sociais na América que eram praticamente lidos por todos. E até ignorou o fato estatístico de que a grande maioria de seus leitores, cerca de 60%, eram adultos. (FERNÁNDEZ, 2009, p. 305, tradução nossa)⁹

Neste mesmo momento, o senador Joseph McCarthy comandava a caça às “bruxas” no cinema, teatro, universidades e em muitos outros setores da sociedade. Era o início de um período nefasto da história cultural dos Estados Unidos que ficou conhecido, pouco como “macartismo” (OLIVEIRA, 2007, p. 34). O meio artístico sofreu com a perseguição anticomunista e o desrespeito aos direitos civis nos Estados Unidos. Atores, diretores, produtores e roteiristas foram investigados, muitos deles forçados a se afastarem do ramo ou a se mudarem para outros países.

Este momento também foi marcado pelo *backlash*, que ameaçou as conquistas das mulheres, especialmente no mercado de trabalho. Durante a década de 1940, as mulheres passaram a ocupar cargos que anteriormente eram quase que exclusivamente masculinos. Isso se deveu em grande parte ao esforço de guerra iniciado em 1939. Com o fim da guerra, os homens desejavam recuperar seu lugar no espaço público e devolver as mulheres para o espaço privado. Isso se deu principalmente por meio de campanhas que valorizavam o trabalho doméstico e por ações que dificultavam a permanência das mulheres no trabalho. As mulheres

⁹ “Ignoró sistemáticamente la idea de que los cómics eran una forma de expresión popular tan extendida en todos los estratos y círculos sociales estadounidenses que prácticamente los leía todo el mundo. E incluso obvió el hecho estadístico de que la inmensa mayoría de sus lectores, en torno al 60%, eran adultos”

casadas foram as mais prejudicadas, uma vez que ressurgiram até mesmo leis que proibiam sua contratação por empresas. As que permaneceram trabalhando tiveram, eventualmente, seus salários reduzidos. Até mesmo creches foram fechadas, como forma de dificultar que mães trabalhassem fora de casa (NOGUEIRA, 2015, p. 127-128).

Segundo Susan Faludi, um *backlash* geralmente ocorre quando as minorias, no caso as mulheres, estão próximas de obter conquistas significativas. Ele, normalmente, não se apresenta como uma manifestação dos medos da sociedade civil, que se sente ameaçada pelas mudanças provocadas pelo sucesso das mulheres. O discurso em torno do *backlash* baseava-se em argumentos pseudocientíficos que afirmam, por exemplo, que mulheres com curso superior têm menos chances de se casar, ou que determinada porcentagem de casos de delinquência juvenil envolvem filhos de mulheres que trabalham fora. Reforçam a opção pelo casamento e pela maternidade, como sendo a melhor escolha (FALUDI, 2001, p. 70).

O *backlash* gerou uma campanha para desencorajar as mulheres a conquistarem qualquer tipo de independência, reforçando, dessa forma, a dominação masculina, que naturaliza o papel submisso da mulher ao lar, como mãe e esposa, e condena sua independência financeira. Afinal, dentro da lógica patriarcal, era natural que a mulher assumisse a administração da casa e a educação dos filhos, sendo o espaço do privado seu domínio. Coisas tais como realização profissional eram privilégios dos homens, os provedores do lar, papel este que lhes concedia status social e o domínio do espaço público. O ideal burguês da “dona de casa”, que começou a ser construído no século XIX, pode ser assim descrito:

A dona de casa está investida de todos os tipos de função. Primeiramente, dar à luz e criar filhos que leva consigo e, a partir do momento em que sabem andar, acompanham-na por toda parte. A mulher e seus filhos são figuras familiares profundamente reproduzidas pela iconografia da época. Muito cedo, aliás, as crianças circulam sozinhas e juntam-se a bandos de moleques no pátio ou na rua. Segunda função: manutenção da família, os “trabalhos domésticos”, expressão que tem um sentido muito amplo, incluindo a alimentação, o aquecimento, a conservação da casa e da roupa, o transporte de água, etc. Tudo isso representa idas e vindas, tempo, trabalho considerável. (PERROT, 2018, p. 229-230)

Michelle Perrot, ao se referir às mulheres no espaço privado, no século XIX, escreveu: “Esposa e mãe, ‘divindade do santuário doméstico’, como dizia Chaumette, as mulheres seriam igualmente investidas de um imenso poder social, para melhor ou para pior” (PERROT, 2018, p. 188). Esta ideia de poderosa deusa do lar vai continuar a ser reproduzida na primeira metade do século XX, mas vai ser ameaçada pelas crises que abalaram a sociedade burguesa e que desbotaram o traçado das fronteiras sociais e políticas entre o público e o privado, notadamente na década de 1940. Era preciso restabelecer o domínio dos homens sobre o espaço público, cuja delimitação foi necessária para a manutenção de relações de gênero marcadas pela dominação das mulheres pelos homens.

Neste contexto, a produção de séries de TV, como a de Annie Oakley e de Sheena, podem ser analisadas como uma forma de resistência às tentativas de exclusão das mulheres do espaço público. Tanto nos quadrinhos quanto na televisão, personagens empoderadas, como Annie Oakley e Sheena, causavam desconforto em quem desejava restabelecer aquilo que era considerado a “ordem natural das coisas”. Assim, não era de se admirar que personagens femininas tenham sido alvo da onda conservadora e que seus quadrinhos, caso não pudessem se adaptar, deveriam desaparecer.

Faz sentido que os quadrinhos evoluam para se adaptar aos novos tempos. Essa é a natureza dos negócios – mudar ou morrer. Mas o fim das antologias de quadrinhos de super-heróis teve implicações maiores para as mulheres. As mulheres heroicas agora não tinham para onde ir. Heroínas populares como The Black Cat, Mary Marvel e Sheena se foram no início dos anos 50, e uma Mulher Maravilha significativamente menos poderosa claudicou até a década seguinte. O prego final no caixão foi *Seduction of the Innocent*, livro do Dr. Frederic Wertham de 1954 que acusava os quadrinhos de corromperem as jovens mentes dos leitores. Após uma investigação do Senado sobre histórias em quadrinhos, os editores desenvolveram a Comics Code Authority. Os quadrinhos não seriam mais violentos e exagerados. Assim como Eva havia tentado Adão, as mulheres sensuais e ousadas dos quadrinhos foram acusadas de corromper as crianças com suas façanhas. A partir de agora, as mulheres teriam que se contentar em permanecer em segundo plano, enquanto os homens ocupariam o centro do palco. (MADRID, 2013, locais do Kindle 1031-1037, tradução da autora)¹¹

Pode-se supor que há um conflito entre as práticas e interesses capitalistas e o conservadorismo do patriarcado. Personagens como Sheena eram populares entre os homens a quem é natural e até defensável o consumo de material que objetificava as mulheres, tanto que o principal critério para a escolha da protagonista da série de TV, Sheena, *Queen of the Jungle*, foi o corpo feminino.

A atriz Irish McCalla foi escolhida por seus atributos físicos para assumir a personagem de Sheena e não pelo seu talento. McCalla era atlética e não tinha problemas em subir em árvores e balançar em cipós. Não lhe faltava ainda coragem para fazer gravações em locais remotos e com pouca estrutura. Ainda por cima, como modelo, McCalla tinha experiência em posar para fotógrafos especializados em *pin-ups*. Assim como acontecia com as revistas em quadrinhos, as fotos promocionais da série exploravam o corpo feminino, expondo o máximo de pele que fosse

¹¹ Livrementemente traduzido do trecho: “It makes sense that comic books would evolve to adapt to changing times. That is the nature of business — change or die. But the demise of the anthology superhero comics had larger implications for women. Heroic women now had nowhere to go. Popular heroines like The Black Cat, Mary Marvel and Sheena were gone by the early '50s, and a significantly less powerful Wonder Woman hobbled her way into the next decade. The final nail in the coffin was *Seduction of the Innocent*, Dr. Frederic Wertham's 1954 book that charged that comic books corrupted the young minds of readers. Following a Senate investigation of comic books, publishers developed the Comics Code Authority. Comic books would no longer be violent and prurient. Just as Eve had tempted Adam, the sexy and daring women of comics were accused of leading children astray with their antics. From now on females would have to be content to remain in the background, while men took center stage”

possível. Em muitas fotos encarnando a personagem, Irish McCalla pode ser vista usando biquínis minúsculos e/ou com decotes em evidência. As expressões das fotos são, em alguns momentos, sensuais; em outros, inocentes ou casuais; mas em todos os casos, existe a intenção explícita de sensualizar a personagem.

Mas apesar de todo o apelo físico, típico da GGA, Sheena não era apenas uma personagem sensual. Desde suas primeiras HQs, ela também aparece como uma mulher independente e poderosa, capaz de se adaptar e dominar o ambiente físico da selva, de se envolver e solucionar questões políticas entre nativos e exploradores. Ela é, afinal, uma rainha que, ao contrário de muitas rainhas do passado, não possuía um rei ao seu lado e nem precisava dele. Uma mulher que não depende de um homem e que avança sobre o espaço público sem que ninguém possa detê-la.

Apesar de, no material promocional, a personagem aparecer com roupas minúsculas (Figuras 7 e 8), como acontecia nas capas das revistas em quadrinhos, ou com poses que deixam boa parte do corpo exposto, na série de 1955, sua roupa não é tão decotada, apesar de curta. As atitudes e a personalidade de Sheena ajudam a impor limites. A Sheena de Irish McCalla impõe respeito tanto aos nativos quanto aos forasteiros e sua relação com Bob é discreta. Sheena assume uma postura austera, uma vez que é uma série familiar, o que a torna uma referência para as meninas/mulheres, da mesma forma como Tarzan era um modelo masculino para os meninos/homens. Há um discurso patriarcal latente, mas há, também, um aspecto de resistência presente na forma como Sheena vive, livre das pressões do casamento e da autoridade masculina.

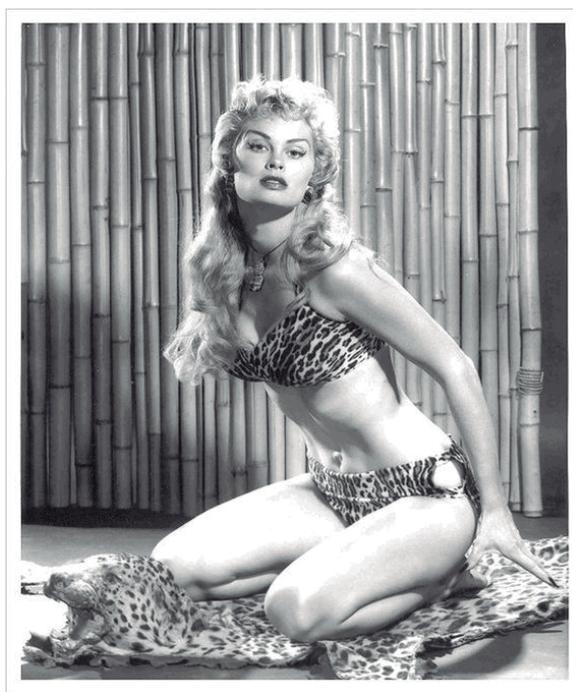


Figura 7. Irish MacCalla.
Fonte: Site Wiffle Gif



Figura 8. Irish MacCalla.
Fonte: Ebay

Não é possível saber a forma como o discurso era apropriado pelos receptores, uma vez que esse processo é subjetivo. Mas a apropriação é um fenômeno presente entre consumidores e consumidoras de cultura, uma vez que todo discurso passa por um processo de reformulação e ganha novos significados ao ser absorvido pelo seu receptor. Assim, podemos supor que a personagem tenha tido impactos diversos em seu público, não se limitando apenas a um objeto de desejo para homens ou um ideal de feminilidade para as mulheres.

No episódio *Crash in de Jungle*, de 1956, por exemplo, Sheena aparece em destaque numa cena na qual conversa com Bob e outro personagem masculino. A atriz se agiganta entre eles, que parecem menores quando próximos a ela. Isso se repete em outros episódios. A atriz media 1,77m, o que fazia com que se destacasse próxima a outros homens, até mesmo Bob. A Sheena da TV não passava a imagem de mulher delicada. Até a forma como ela se comunicava, com frases truncadas e curtas, com pouca eloquência, aproximavam-na da ideia de uma garota da selva, que não tinha obrigatoriamente que reproduzir o comportamento de uma mulher adulta burguesa. Esta primeira adaptação, deve-se levar em consideração, buscou trazer os quadrinhos com a maior fidelidade possível para a TV. Já as duas adaptações posteriores distanciaram-se dos quadrinhos. Nelas, temos duas “Sheenas” que pouco lembram a personagem criada na década de 1930.

No filme de 1984, lançado pela Columbia Pictures, Tanya Roberts interpreta uma Sheena menos segura de si, embora consciente de seu poder. A personagem não tem a mesma presença de Sheena interpretada por Irish McCalla. Suas roupas expõem muito mais o corpo e são mais decotadas (Figura 9). Ela ainda possui uma habilidade especial de se comunicar com os animais. A Sheena do cinema é uma mistura de heroína, mocinha inocente e mulher fatal.



Figura 9. Tanya Roberts.
Fonte: Pinterest.

A série de 2000, com 35 episódios divididos em duas temporadas, exibidos até 2002, na qual Sheena é interpretada pela atriz Gena Lee Nolin (Figura 10). Nesta série, Sheena sofreu uma completa reformulação, tornando-se uma super-heroína, uma vez que recebeu superpoderes. A nova Sheena pode se transformar em qualquer animal de sangue quente, olhando em seus olhos. Ela também se transformava numa fera mística chamada Darak'Na, uma personagem que ganha muitas habilidades e utiliza indumentárias que vão muito além de uma simples lança, arma que caracterizou a personagem tanto nos quadrinhos quanto na série de 1955/56. Fora o fato de ser uma garota da selva e de usar roupas sensuais, pouco ou quase nada restou da Sheena criada em 1937 e publicada até meados da década de 1950.

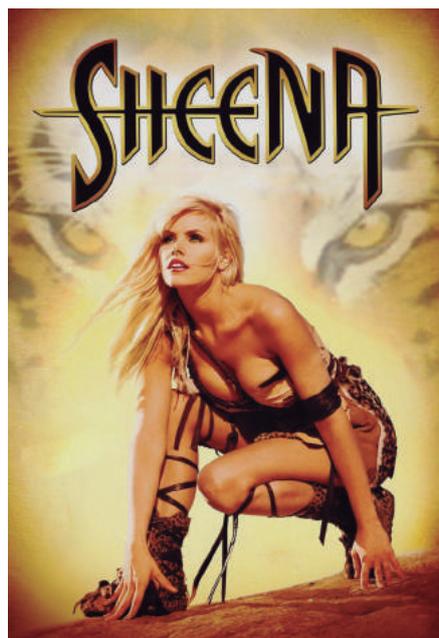


Figura 9. Tanya Roberts: Original de arte, peça publicitária da série televisiva Sheena
Fonte: Internet Movie Database (IMDB).

Nesta nova versão, ela é ainda mais sexy e o público alvo não são os fãs de quadrinhos, mas jovens e adultos interessados em séries de ação. Houve, basicamente, uma apropriação da ideia original, que sofreu tantas mudanças que a personagem ficou quase irreconhecível. Tão distante da proposta original, a Sheena do século XXI não ficou marcada na memória dos fãs de quadrinhos. Entre os mais velhos, a referência maior é o filme de 1984, que, embora tenha sido um fracasso de bilheteria e duramente criticado, acabou se tornando cult.

A Sheena da década de 1950 ainda conserva as características que lhe foram marcantes na década de 1940, ao passo que as adaptações mais recentes pouco ou quase nada dialogaram com os quadrinhos. No entanto, percebe-se que estas produções procuram explorar ao máximo a sensualidade da personagem, ao ponto de praticamente a descaracterizarem. A Sheena criada em 1937 e adaptada nos anos 1950 para a televisão era, de fato, uma rainha majestosa. A Sheena do século XXI é uma figura de ação, com enormes poderes, mas que não dialoga com seu universo ficcional original.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As personagens dos quadrinhos sofrem alterações e se adaptam aos novos tempos e às demandas do público leitor. Mesmo na televisão e no cinema, temos muitos casos de novas versões de séries de títulos de sucesso que, muitas vezes, são uma mera sombra dos seus originais. Afinal, é sempre necessário lembrar que as mídias como quadrinhos, cinema e televisão são parte de uma indústria cultural que atende a demandas de um público específico. E é justamente este aspecto que torna esses produtos culturais fontes promissoras de pesquisa. Este vai ser o caso de Sheena, a rainha das selvas que vai passar por várias fases e cujas adaptações para o cinema e a televisão, assim como seus quadrinhos, nos permitem fazer uma leitura da sociedade e da forma como ela representa as relações de poder, em particular, as relações de gênero.

Nos quadrinhos e nas adaptações de Sheena, encontramos representações de mulheres e de homens que ora comungam com o ideal patriarcal, ora podem ser interpretadas como uma resistência a este ideal. Temos uma relação entre homem e mulher na qual a mulher assume a liderança e o homem dela depende a todo o momento. Uma heroína que não é representada como a virgem pura e inocente, mas a mulher independente e empoderada, que domina até mesmo a natureza, colocando-a a seu serviço. Ela subverte a ordem patriarcal, impondo o matriarcado.

De outro lado, temos esta mesma mulher concebida como fruto de fetiches masculinos, transformada em objeto de desejo e admiração. Seu corpo, suas roupas e suas poses sensuais são elementos para atrair leitores para os quadrinhos e espectadores para as séries de televisão. É a mulher objeto, cujos demais atributos, como força e inteligência, são simples adereços que

tornam a personagem mais atraente. Atraente, pois ela é excepcional, única uma vez que Sheena só existe no papel e nas telas.

Na sociedade patriarcal ela foi até tolerada, uma vez que foi adaptada aos padrões de consumo de cada tempo. Como tecnologias de gênero, as aventuras da personagem não deixaram de ter seu papel ao reforçar a imagem subalterna da mulher. De outro lado, também, foram eficientes ao reforçar a dominação masculina, uma vez que havia outras representações de mulheres nos quadrinhos e nas séries de TV, que eram vítimas de violência física e simbólica e que, diferentemente de Sheena, não tinham como se defender e dependiam de outras pessoas para serem salvas.

No entanto, se em sua concepção inicial a personagem não foi pensada como uma representação para as mulheres, quando Sheena se coloca como senhora de si, alguém que não depende dos homens para sobreviver no ambiente inóspito das selvas, ela nos traz um discurso de empoderamento. Quando ela se recusa a ser uma vítima e reage à violência, ela diz para as meninas “não sejam passivas”. Quando a Sheena de Irish McCalla posava para imagens promocionais com biquínis e maiôs de pele de Leopardo, ela dizia “não tenha vergonha do seu corpo”. Dependendo da leitura e da pessoa leitora, o discurso da personagem vai mudar. Dessa forma, mesmo que a intenção inicial da produção fosse explorar a mulher como objeto, esta representação vai estar condicionada àquilo que a pessoa leitora pode ou não identificar no discurso e, muitas vezes, o que não se fala, o que está entre as entrelinhas, pode ser ouvido com muito mais clareza.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Ashlee. Annie Oakley. In: **National Women’s History Museum (NWHM)**. Disponível em: <https://www.womenshistory.org/education-resources/biographies/annie-oakley>. Acesso em: 16 nov. 2020.

ANNIE OAKLEY: TV SERIES. In: **WIKIPEDIA**, The Free Encyclopedia, 2020. Florida: Wikimedia Foundation. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Annie_Oakley_\(TV_series\)&oldid=982310060](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Annie_Oakley_(TV_series)&oldid=982310060). Acesso em: 16 nov. 2020.

ANNY OAKLEY AND TAGG. New York City, Dell, n. 15, apr. 1958. cover. Disponível em: <https://www.worthpoint.com/worthopedia/annie-oakley-tag-15-gail-davis-1881747330>. Acesso em 16 out. 2020.

BRAGA JR., Amaro X. Representação de etnia e gênero nos quadrinhos: questões estéticas e sociológicas. In: BRAGA JR., A. X.; NOGUEIRA, N. A. da S. (org.). **Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos**. Leopoldina: Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), 2020. p. 117-162.

BROAD, David B. Sheena, Queen of the Jungle: White Goddess of the Dumont Era. **Studies in Popular Culture**, v.19, n. 3, p. 1-9, 1997. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/23413715>. Acesso em: 16 nov. 2020.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural entre práticas e representações**. 2ª ed. Lisboa: Difel, 1988.

DELPHY, C. Patriarcado (teorias do). In: HIRATA, H.; LABORIE, F.; DOARÉ, H. Le; SENOTIER, D. (org.). **Dicionário Crítico do Feminismo**. São Paulo: Ed. UNESP, 2009. p. 173. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4098403/mod_resource/content/1/Kergoat%20p.67-75%20in%20Dicionario_critico_do_feminismo%202009.pdf. Acesso em: 16 nov. 2020.

FALUDI, Susan. **Backlash: O contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

FERNÁNDEZ, Francisco Pérez. Psiquiatria y censura en el cómic estadounidense: Fredric Wertham y la seducción del inocente. **Revista de historia de la psicología**, Valencia, v. 30, n. 2-3 p. 301-309, junio-septiembre 2009. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3043381.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2020.

HILLMAN, W. (Bill). Tarzan and The Golden Lion (1927). **ERBzine**. 2018. Disponível em: <https://www.erbzine.com/mag5/0591.html>. Acesso em 16 nov. 2020.

HOFIUS, J.; KHOURY G. **Age of TV Heroes: The Live-action Adventures of Your Favorite Comic Book Characters**. Raleigh: Two Morrows Publishing, 2010. ISBN: 1605490105

JO-JO CONGO KING. Chicago, Fox Features Syndicate, n. 11, feb. 1948. cover. Disponível em: <https://comicbookplus.com/?dlid=16533>. Acesso em: 16 nov. 2020.

JUMBO COMICS. New York City, Fiction House, n. 01, 1938. cover. Disponível em: <https://comics.ha.com/itm/golden-age-1938-1955-/adventure/jumbo-comics-1-8-mile-high-pedigree-group-fiction-house-1938-39-condition-average-vf-significant-scarce-high-grade-c-total-8/a/820-4218.s>. Acesso em: 16 nov. 2020.

JUMBO COMICS. New York City, Fiction House, n. 55, sep. 1943. cover. Disponível em: <https://comicbookplus.com/?dlid=61945>. Acesso em: 16 nov. 2020.

JUMBO COMICS. New York City, Fiction House, n. 82, dez. 1945. cover. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/jumbo-comics-\(1938\)-n-82/4094/204536](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/jumbo-comics-(1938)-n-82/4094/204536). Acesso em: 16 nov. 2020.

JUMBO COMICS. New York City, Fiction House, n. 79, set. 1945. cover. Disponível em: <https://comicbookplus.com/?dlid=70022>. Acesso em: 16 nov. 2020.

JUNGLE STORIES. New York City, Fiction House, v. 6, apr. 1943. Disponível em: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=37377884>. Acesso em: 16 nov. 2020.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, H. B. de. **Tendências e impasses: O feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

MACCALLA, Irish. 1 fotografia. **Wifflegif**. Disponível em: <https://wifflegif.com/tags/327408-irish-mccalla-gifs>. Acesso em 16 nov. 2020.

MACCALLA, Irish. 1 fotografia. **Ebay**. Disponível em: <https://www.ebay.com/itm/Irish-McCalla-Sheena-Queen-Of-The-Jungle-1955-8-1-2-X-11-/192178837794>. Acesso em 16 nov. 2020.

MADRID, Mike. **Divas, Dames and Daredevils: Lost Heroines of Golden Age Comics**. Exterminating Angel Press, Edição Kindle, 2013. ISBN: 978-1-935259-24-4. Não paginado.

MADRID, Mike. **The Supergirls: Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines**. Exterminating Angel Press, Edição Kindle, 2009. ISBN: 978-1-935259-35-0. Não paginado.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. **As representações femininas nas histórias em quadrinhos norte-americanas: June Tarpé Mills e sua Miss Fury (1941 - 1952)**. 2015. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Salgado de Oliveira (UNIVERSO), Niterói, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/12413598/AS_REPRESENTA%C3%87%C3%95ES_FEMININAS_NAS_HIST%C3%93RIAS_EM_QUADRINHOS_NORTE_AMERICANAS_JUNE_TARP%C3%89_MILLS_E_SUA_MISS_FURY_1941_1952. Acesso em: 16 nov. 2020.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado - as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: Ed. Universidade de Brasília (Ed. UNB) / Fundação de Empreendimentos Científicos e Tecnológicos (FINATEC), 2007. Disponível em: <https://introducaocomunicacao.files.wordpress.com/2012/11/mulher-ao-quadrado.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2020.

PERROT, Michele. **Os excluídos da História: operários, mulheres e prisioneiros**. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

ROBERTS, Tanya. 1 fotografia. **Pinterest**. Disponível em: <https://www.pinterest.ch/pin/700169073287658277/>. Acesso em: 16 nov. 2020.

ROBERTS, Tanya. Peça publicitária da série televisiva Sheena. 1 original de arte. **Internet Movie Database (IMDB)**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0261492/>. Acesso em: 16 nov. 2020.

ROBBINS, Trina. **Paper Dolls from the comics**. Forestvulli: Eclipse Books, 1987.

SCHUMACHER, Michael. **Will Esner: um sonhador nos quadrinhos**. São Paulo: Globo, 2013.

SCOTT, Kevin Michael. **Images of women in the popular culture publications of Fiction House: 1941-1951**. Dissertation (Master of Arts) – Iowa State University, 1991.

SUPERMAN (1948). In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Superman_\(1948\)&oldid=58919116](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Superman_(1948)&oldid=58919116). Acesso em: 16 nov. 2020.