

MULHER-GATO E A CONTRADIÇÃO ENTRE SUA CONSTRUÇÃO E O MOVIMENTO FEMINISTA

Fernanda Teixeira Lima¹, Luna Gabriela de Castro Assunção², Mariely Lisboa Gomes³, Maria Eduarda Oliveira Ferreira⁴

¹ Colégio Santa Maria Minas - Unidade Betim, fernandat2006@gmail.com

² Colégio Santa Maria Minas - Unidade Betim, lunagabiassuncao@gmail.com

³ Colégio Santa Maria Minas - Unidade Betim, maryligo19@gmail.com

⁴ Colégio Santa Maria Minas - Unidade Betim, oliveiraferreiray@gmail.com

Resumo:

As histórias em quadrinhos são meios fundamentais para a apresentação de modos de vida, fatos, opiniões e produtos. Assim, estes atributos são transmitidos pela informalidade conjunta a linguagem não-verbal, atingindo a vida de leitores ou refletindo a vivência fora deste gênero literário. Partindo deste fato, este artigo procura estabelecer uma relação entre a história da personagem Mulher-Gato e estigmas que mulheres enfrentam cotidianamente, baseados em aspectos históricos e antropológicos.

Palavras-chave: Mulher-Gato, DC Comics, Sexualização, Batman.

1. Introdução

Selina Kyle, também conhecida como Mulher-gato ou Catwoman, é filha do casal formado por Brian e Maria Kyle que vivia numa das zonas mais pobres e perigosas de Gotham. Selina viveu com uma mãe negligente durante a sua infância, preferindo passar mais tempo com os seus gatos do que com as suas filhas. O seu pai também não lhe dava assistência e era alcoólatra, muitas vezes chegando a cometer agressões contra a sua esposa. Após ambos terem falecido, a moça enfrenta várias dificuldades e se torna uma ladra para garantir sua sobrevivência.

A personagem foi criada em 1940, sendo denominada apenas como A Gata (The Cat), mas foi renomeada como Mulher-Gato pelos escritores da DC Bob Kane e Bill

Grupo de Pesquisa Texto Livre

Belo Horizonte

v.1

n.15

2023.1

e-ISSN: 2317-0220

Realização:

Apoio:

Produção:





UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
UEADSL2023.1 - LIBERDADE E PRECONCEITO

Finger, que também introduziram a personagem no universo do Batman. A intenção era mostrar o empoderamento feminino por uma mulher *femme fatale*. Porém, sendo criada por dois homens que não compreendiam o universo feminino, Selina foi reduzida a apenas um objeto sexual e de prazer visual. A sensualidade exagerada da personagem ofusca suas qualidades, como inteligência e força, consequentemente vendendo a supersexualidade como empoderamento feminino.

Esse artigo pretende analisar a figura da Mulher-Gato desde sua primeira aparição até os dias de hoje, enfatizando a construção feminina e hipersexualizada que lhe foi imposta. Além disso, como o padrão de representação da mulher em sua origem influenciou o modo que a personagem foi representada na mídia até a atualidade, tanto na aparência (vestimenta), quanto em suas falas e atitudes; e como isso reforça a concepção sexista sobre a mulher existente na indústria dos quadrinhos.

2. Exposição do problema

A personagem Mulher Gato (Catwoman) é uma das anti-heroínas da narrativa do personagem Batman e que também apresenta um enredo romântico com o herói. Porém, essa personagem é utilizada inúmeras vezes na narrativa como forma de objetificação da mulher no mundo dos quadrinhos. A partir da análise da construção e da evolução desta personagem feminina, nota-se que, em vários casos, sua aparição segue estereótipos patriarcais da figura da mulher na sociedade.

Um dos casos de hipersexualização da Mulher-Gato é no filme “Batman, o Retorno” de 1992, em que a atriz que incorpora a personagem, utilizando um traje de látex colado e desconfortável para emitir uma imagem de sensualidade e sedução. Também há presença de inúmeras poses sensuais desnecessárias no enredo da história do filme, a fim de que a personagem transmita prazer visual, principalmente, ao público masculino.

Figura 1 - Mulher-Gato no filme “Batman: O Retorno”.



Fonte: Filme Batman

Selina é apresentada como uma *femme fatale*, independente e forte; essa é a sua narrativa e reflete tanto em sua personalidade quanto na vestimenta. Seu uniforme nos quadrinhos e nas adaptações é marcado por roupas coladas, curtas, e que enfatizam o seu apelo sexual, sem se preocupar se realmente são úteis em combate.

Em 1940, durante o início de suas aparições na trama de Batman, ela foi introduzida como uma socialite misteriosa, sexy e dominadora. Porém, ela durou pouco nas comics devido ao Código de Ética dos Quadrinhos, instaurado em 1955. Este código foi criado para censurar os quadrinhos e fazê-los “apropriados para a juventude”, contendo normas para o comportamento e físico das personagens femininas. A Mulher-Gato foi considerada inapropriada para o mundo das HQ’s, e foi retirada até início dos anos 60, quando houve uma revolução feminista.

O psiquiatra alemão Fredric Wertham, autor do livro *Sedução dos Inocentes*, reforçava as críticas em relação à personagem, pois não a considerava um bom exemplo para a época, em relação ao que era ser mulher. (FONSECA, 2016.)

Figura 2 - Primeira versão da Mulher Gato.


Fonte: Filme Batman

Quando retornou, seu design estava diferente, menos ousado, e sua participação ativa nas comics havia diminuído. Dessa forma, ela continuava submissa ao Batman, sendo resgatada por ele incontáveis vezes e tendo o seu papel inicial de independente e forte retrogrado. Além disso, o herói tentava persuadi-la para o lado do bem, enquanto ela o seduzia para o lado errado, enfatizando que ela era uma mulher que precisava ser transformada para os padrões da sociedade da época.

3. Metodologia

A partir da disciplina eletiva “No Mundo das HQ’s e Mangás: um novo olhar sobre o nosso tempo”, escolheu-se a personagem de história em quadrinhos, Mulher-Gato, para traçar uma análise sobre sua evolução ao longo da história. Por meio de processos investigativos em sites, como o Google Acadêmico, buscou-se artigos e sites sobre as edições, o contexto histórico e as transformações da personagem. Posteriormente, analisou-se as informações obtidas e foi criada uma apresentação para a eletiva e um artigo científico.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
UEADSL2023.1 - LIBERDADE E PRECONCEITO

4. Narrativa da Personagem

Apesar de ter sido apresentada como vilã, *Catwoman* sempre transitou entre o bem e mal durante a história, sendo considerada oficialmente uma anti-heroína. Em sua primeira aparição ela era uma ladra de joias, e foi apenas depois, a partir da edição #3, que colocou seu uniforme e se transformou na Mulher-Gato. Seu nome verdadeiro também mudou com o passar do tempo, sendo Marguerite Tone em *Batman* #10, Elva Barr na edição #15, até ser chamada Selina Kyle em *Batman* #62, nome que é mantido até hoje.

Sua história de origem também mudou com o tempo, até se tornar a que é hoje. Selina viveu em um ambiente abusivo e negligente durante sua infância, até se tornar órfã e fugir do orfanato, vivendo nas ruas de Gotham City sozinha e sem condições de se sustentar. Entrou para a prostituição, mas preferia cometer assaltos, roubando a casa de algumas das pessoas mais ricas de Gotham. Ela encontra Batman pela primeira vez e ele se tornou sua inspiração, a transformando na anti-heroína que é conhecida hoje.

Sabe-se que, em alguns universos da DC apresenta um romance entre a Mulher Gato e o Batman (Para Bob Kane, a personagem foi criada também para criar tensão sexual na saga de Batman). Um deles em específico, “Batman/Catwoman” que finalizou em 2019/2020 aborda melhor sobre esse relacionamento, onde apresenta contexto histórico/evolutivo das personagens e os lados tóxicos de ambos dentro desse relacionamento.

É notável a presença de traição dos dois personagens, Bruce traiu Selina com a Mulher-Maravilha, assim como Selina traiu Bruce com o seu companheiro, o Asa Noturna. A traição de Selina depois da traição de Batman, revelando-se que o motivo disso era para deixar o homem morcego com ciúmes e também o deixou largado no altar. No final da edição, Bruce morre e Selina entra em estado de luto enquanto cuida das coisas que pertenceram ao seu marido, continuando com o seu legal e cuidado dos vilões. Nessa comic não é confirmado 100% se é uma história canônica ou apenas uma realidade alternativa dos personagens.

5. Conclusão

Tendo em vista os fatos apresentados nesta pesquisa, pode-se realizar uma reflexão sobre o papel da mulher no universo das Histórias em Quadrinhos e os seus impactos na sociedade. A análise da personagem Mulher-Gato demonstra a conjuntura contemporânea de estereótipos que impactam a vida das mulheres cotidianamente. Assim, a representação de Selina Kyle reflete a hipersexualização feminina em grupos sociais, que invisibilizam as qualidades cognitivo-comportamentais e intensificam a cultura patriarcal de superioridade masculina e a objetificação do corpo feminino. Com isso, apesar do conhecimento comum expressar que a personagem foi criada para ser um ícone feminista e de empoderamento, na realidade existe o contraponto de que a Mulher-Gato foi baseada na ideia de ser o par romântico do Batman e constituída a partir da ideia generalizada da incompreensão masculina diante do comportamento feminino, comprovando que este contexto reforça o domínio do ponto de vista criado pelo imaginário masculino em narrativas femininas.

Referências

CAROLINE, Sandy. **Um olhar feminista sobre a mulher gato**: estudo sobre a objetificação da mulher na nona arte. Orientador: Prof. Pedro Eduardo de Lima. 2017. 47 f. TCC (Graduação) – Curso de Língua Estrangeira Moderna da Universidade Federal da Bahia, 2017.

Fonseca, Thaís Silva. **Mulher-Gato**: políticas da mulher, modos de presença e narrativa transmídia. 2016. 168 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/19653>. Acesso em 06 de maio de 2023.

Lecker, Michael. **Treacherous, Deviant, and Submissive**: Female Sexuality Represented in The Character Catwoman. Master's Thesis, Bowling Green State University, 2007. Disponível em: https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=bgsu1174668318&disposition=inline. Acesso em 06 de maio de 2023.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.

Grupo de Pesquisa Texto Livre	Belo Horizonte	v.1	n.15	2023.1	e-ISSN: 2317-0220
-------------------------------	----------------	-----	------	--------	-------------------

Realização:

Apoio:

Produção:

