

# REPRESENTAÇÕES SOCIAIS, PROCESSOS DE IDENTIFICAÇÃO E CONVIVÊNCIA: O FEMININO NOS QUADRINHOS E SUAS RELAÇÕES COM A EDUCAÇÃO

RÈGIS, Ana Manuela Farias  
IAD/Universidade Federal de Pelotas

MEIRA, Mirela Ribeiro  
FaE/Universidade Federal de Pelotas

## Introdução

Esse trabalho refere-se a uma pesquisa a ser iniciada em setembro do corrente, como requisito para a construção do trabalho final do Curso de Especialização em Educação da FAE/UFPel, junto ao Núcleo Transdisciplinar de Estudos Estéticos, NUTREE.

O tema escolhido foi o destaque nos quadrinhos femininos japoneses a partir do universo feminino, onde escritoras-desenhistas, em sua maior parte, trabalham o roteiro e as tramas de suas personagens – focando assuntos como relacionamentos, dramas familiares, vida colegial, namoro, dramas cotidianos de pessoas comuns – a partir de suas próprias representações de realidade em que estão inseridas.

O aspecto que aparentemente é inovador nesse tema, que se apresenta como uma possibilidade ainda a ser explorada em educação, é a de repensar o papel das dicotomias homem-mulher e das relações de convivência na construção das representações sociais e dos processos de identificação a partir do estético e da arte.

A linguagem da arte escolhida foi a dos quadrinhos, onde a construção de personagens não se detém, de acordo com Louro (2004), a uma personagem convencional separada pela dicotomia de gênero-feminino e masculino, mas a um “ser” que as transcende, o ser humano, com todas as suas mazelas, seus limites, suas possibilidades, seus dramas. Vencendo estereótipos *surrados*, os quadrinhos femininos japoneses mostram suas personagens onde ser homem, mulher ou *gay* são meros nomes dados a uma construção do próprio ser durante toda a sua vida. Louro (2004) ainda nos lembra que delimitar um gênero de uma pessoa pela limitação do sexo é um tanto equivocada, pois a construção desse ser é feito gradativo durante todas suas vivências.

Os processos de identificação com essas personagens pelo leitor, fluídos, caleidoscópicos (Maffesoli, 1996) são apontados por Moscovici (2003) a partir de um conjunto de significados onde um indivíduo identifica e constrói uma parte de seu ser a partir de representações advindas do cotidiano coladas ao social. As representações, embora um reflexo de nossa sociedade parte de um coletivo e de um senso comum- são também geradoras, por si, de novas representações e identificações na construção dos sujeitos.

Moscovici (2003) afirma que as representações sociais são sustentadas pelas influências sociais da comunicação. Constituem as realidades de nossas vidas cotidianas, principal meio para estabelecer as associações com as quais

nós nos ligamos uns aos outros. Isso é reafirmado pelas relações de convivência apontadas por Maturana (1999) como as nascentes do entrelaçamento cotidiano do emocional com o racional, onde as argumentações do dia-a-dia, impregnadas de afeto, é que constituem o social, e não as decorrentes do intelecto. Destas, as que aqui nos interessam são as construídas a partir do estético – categoria fundante das relações, ou que deveria ser – e da arte, no caso, dos quadrinhos.

Moscovici (2003) mostra que a pessoa, ao se posicionar diante de um determinado fato, produz-se uma identificação, no caso, entre a personagem de quadrinhos e o leitor. Da mesma forma, Maturana (2002) considera o homem como um ser sensível, cujas ações são modificadoras do meio a partir de suas emoções expressas, no caso, em personagens trabalhados a partir de suas sensibilidades para com o mundo. Consciência coletiva e subjetiva imbricam-se nas representações sociais em espaços sociais para constituir percepções, expressões e representações, onde a própria representação é um objeto social. Ora, se a consciência está ligada também a um coletivo de um determinado grupo, é possível esse grupo identificar personagens dentro da história em quadrinhos não limitadamente a um espaço físico, mas também a um espaço mental, intelectual e sensível cuja compreensão ultrapassa o meio onde foi concebido. Dessa forma podemos entender porque personagens de culturas diferentes podem ser identificadas por leitores de culturas diversas onde cada leitor identifica a personagem a partir de sua própria vivência, experiência, sentir, pensar e conceber idéias.

Essa discussão é introduzida, nesse trabalho, a partir de um grupo de mulheres desenhistas, as *Shojo Manga*<sup>1</sup>, HQs construídas pelo feminino-mulher que mostram a partir de suas visões e significações um mundo do ponto e vista do artista-narrador, suas significância, anseios de sociedade, medos e esperanças. Diferentemente do Ocidente, as mulheres no Japão têm seu papel no universo quadrinístico, onde produzem uma boa parcela dos *Mangás* vendidos no Japão, transformando-o numa mídia extremamente expressiva.

## Metodologia

Essa pesquisa tem caráter qualitativo, e está ocorrendo através do estudo de situações criadas em um campo de pesquisa, utilizando entrevistas abertas e observação do trabalho de 10 universitários do Instituto de Artes e Design, do curso de Licenciatura em Artes Visuais, desenhistas de HQs, para verificar que temas e como são tratados os assuntos que aparecem enquanto representações sociais, e como esses vinculam-se às questões do feminino enquanto processos de identificação. Deseja-se ver como esses elementos incidem em suas formações, além de como estes futuros docentes poderão trabalhar com esse tema, futuramente, na escola.

---

<sup>1</sup> *Man* significa “involuntário” e *Ga*, “imagens”, denominação de Hokusai para “desenhos Irresponsáveis”. O *Mangá* moderno foi criado na década de 1950 por Osamu Tezuka, influenciado por desenhos de Walt Disney e Charlie Chaplin. O *Shojo Manga* é uma História em Quadrinhos para Meninas, surgida também nas mãos de Tezuka na década de 50 como *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro) mas foi com *Machiko*, em 1964, que passa definitivamente para as mãos das *Mangakás* (quadrinista de mangás).

## Resultado e discussões

O trabalho está na fase do levantamento bibliográfico e imagético, buscando entender como essas representações chegarão até à sala de aula pelos futuros docentes, uma vez que o ponto alto das HQs, no conceito ocidental, é atingir crianças e adolescentes. Embora não seja esse propriamente o foco do trabalho, ele aparecerá de forma indireta nas representações que os universitários, que já foram adolescentes. Deseja-se indagar sobre que representações e identificações os quadrinhos tiveram em suas vidas, dentro de uma cultura cibernética, onde a velocidade de informações está arraigada na globalização que dificulta formas de convivência. Outras variáveis dirigem-se ao papel dos HQ na constituição dos comportamentos das pessoas, na formação dos estereótipos, na influência do universal no local e outros.

## Conclusões

Louro (2004) aponta que, na teoria *Queer*, o conceito de “viajante” é o de uma pessoa que constrói a própria imagem, não nasce com ela. Moscovici (2003) mostra que as representações sociais determinam a interpretação dos comportamentos, designando um *pensamento social* onde o conhecimento provém da observação e realidades vinculam-se a experiências na cultura assimilada no decorrer da vida. Maturana (2002) vê essa construção, emocional, dentro da linguagem enquanto consenso de condutas de ações, onde a pessoa se constrói e interage a partir de suas condutas no meio em que está inserida. Maffesoli (1997) propõe pensar sem ódio nem raiva como alternativa livre para compreender e viver o mundo do jeito que ele acredita, assim é que os quadrinhos surgem, com a experiência do leitor-escritor inserido nele em sua própria representação e de suas ações. Através de uma religação entre indivíduo contemporâneo e seus ambientes social e natural, sobressai-se um *estar-junto*, cuja base, antropológica, é o *ético-estético*. Estes promulgam uma transfiguração do político, onde histerias suscitadas pelas liquidações nos shoppings, *reality shows*, paradas *gays*, entre outras manifestações atuais demonstram que, ao contrário de uma nova barbárie, buscamos o ritmo da vida no íntimo de nossos sentidos e sentidos comuns. Estéticas harmonizadas por uma ambiência transversal que contamina o conjunto de situações, fatos e sentimentos do cotidiano tratam de uma lógica instintiva, de conjunção, de compreensão da vida, que passa pelos afetos dos quais participamos coletivamente. Os sentidos são parte fundamental do jogo, sobre cujas imagens formam-se comunidades, dando significâncias a processos identificatórios.

Esses autores entendem que a pessoa se constrói com o que lhe é dado a viver, e a partir desse conjunto de imagens, sons, falas, costumes, idéias, sensações, sentimentos, ele se constrói e procura buscar uma significância para si. É nesse meio que se inserem os personagens das HQs. Cada escritor-desenhista busca uma *forma* de expressar suas inquietudes, seu modo de ver o mundo. A partir dos quadrinhos, nesse contexto de representação, o leitor se identificará ou não com as personagens apresentadas a ele, formando uma

ligação, criando-se processos de identificação através de representações de significâncias de como a vida é apresentada a ele e de como ele a vê. Esses conhecimentos e representações oferecem a compreensão de como os sujeitos sociais apreendem os acontecimentos da vida diária, as características do meio, as informações que circulam em suas próprias relações sociais.

Os quadrinhos japoneses, especificamente os femininos, foram os pioneiros em trabalhar a questão de gênero nas HQs, com uma visão mais voltada à condição do feminino. Revolucionaram o tema dos quadrinhos até então visto de uma forma superficial. Esses agem também como uma das funções da arte, de servir de catarse, situação muito comum, por exemplo, nos quadrinhos de *Shojo*, uma forma que suas autoras encontraram de “botar para fora” situações a que eram sujeitas. Essa empatia por *Shojo* que muitos autores do campo sugerem existir deve-se ao que Moscovi (2003) aponta como uma *interação de comunicação de expressão*, ligada aos interesses humanos neles implicados, e que Maturana trata de transpor quando faz a passagem do imaginário ao campo do “real”, onde se localiza a força do trabalho de um artista, ou seja, a de transpor o imagético para *outro real*. Ou melhor, ele cria um novo real a cada representação, e nele, leitores/leitoras identificam-se com personagens -e por conseguinte com seus desenhistas-roteiristas- de acordo com sua significância, ética, estética, cognição e realidade.

Pelo exposto, acredita-se que essa pesquisa pode subsidiar de forma ímpar alunos e educadores em geral, ao tratar de questões que envolvem de forma direta a garantia da diversidade, da singularidade de pessoas e da pluralidade de idéias, no combate ao estereótipo, à palavra única, à falta de tolerância, e, por extensão, transfiguração da violência e possibilidade de uma re-dignificação da vida, dentro e fora da escola.

## Referências Bibliográficas

- GRAVETT, Paul. **Manga: Como o Japão reinventou os quadrinhos**. 1 ed. São Paulo: Conrad, 2006.
- LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura Pop Japonesa: Manga e Anime**. 1 ed. São Paulo: Hedra, 2005.
- MAFFESOLI, Michel. **A Transfiguração do político**. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- \_\_\_\_\_. **No Fundo das Aparências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.
- MATURANA, Humberto. **Emoções e Linguagem na Educação e na Política**. 3.ed. Minas Gerais: UFMG, 2002.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Edição Histórica. São Paulo: M. Books, 2005.
- MOSCOVICI, Serge. **Representações Sociais: investigações em psicologia social**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003