

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA  
MESTRADO**

**BRUNA AMANDA GODINHO ROCHA**

**A HEROÍNA MAIS FORTE DA TERRA:  
CAROL DANVERS E O FEMINISMO NAS HQ'S NORTE-AMERICANAS**

**São Leopoldo**

**2021**

BRUNA AMANDA GODINHO ROCHA

**A HEROÍNA MAIS FORTE DA TERRA:**  
CAROL DANVERS E O FEMINISMO NAS HQ'S NORTE-AMERICANAS

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos. Área de concentração: Estudos Históricos Latino-Americanos.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Marluza Marques Harres

São Leopoldo

2021

R672h Rocha, Bruna Amanda Godinho.  
A heroína mais forte da terra : Carol Danvers e o feminismo nas HQ's norte-americanas / por Bruna Amanda Godinho Rocha. – 2021.  
204 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em História, São Leopoldo, RS, 2021.  
“Orientadora: Dra. Marluza Marques Harres”.

1. Cultura quadrinesca. 2. Marvel Comics. 3. Carol Danvers (Personagem fictício). 4. Feminismo. 5. Representação. I. Título.

CDU: 741.5:396(091)

Bruna Amanda Godinho Rocha

A HEROÍNA MAIS FORTE DA TERRA:  
CAROL DANVERS E O FEMINISMO NAS HQ'S NORTE-AMERICANAS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, para a obtenção do título de Mestre em História.

Aprovada em: 14 de abril de 2021

BANCA EXAMINADORA

---

Profª. Dra. Marluza Marques Harres (Orientadora – UNISINOS)

---

Prof. Dr. Jairo Henrique Rogge (UNISINOS)

---

Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin (Faculdades EST)

---

Prof. Dr. Roberto Radünz (Universidade de Caxias do Sul)

São Leopoldo

2021

## **AGRADECIMENTO À CNPq**

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

## AGRADECIMENTOS

A pesquisa desenvolvida foi possível não apenas pela dedicação a ela, mas também pelo apoio de diversas pessoas que contribuíram de algum modo. Nesse sentido, esta dissertação é dedicada a todos que vibraram pela minha aprovação no mestrado, que acompanharam minha trajetória acadêmica e que colaboraram com o trabalho. No entanto, como de praxe, é necessário citar alguns nomes.

Primeiramente, agradeço à minha família, que sempre ajudou a seguir meus sonhos e torná-los realidade, em especial a minha mãe Silvia por priorizar meus estudos, me incentivar e apoiar. Agradeço também a minha irmã Lara, meu primo Lucas, meus tios Miriam e Evandro, que, assim como minha mãe, buscaram me auxiliar, encorajar e são verdadeiras inspirações. Agradeço ao meu afilhado Cauã, que compartilha comigo o gosto por quadrinhos e com quem dividi muitos momentos de leituras de HQ's.

Agradeço aos meus gatos, Hannah e Salém, pela companhia nesse momento atípico que estamos vivenciando, de isolamento social, que torna a pesquisa um processo ainda mais solitário.

Agradeço aos meus parceiros acadêmicos, em especial a Priscila, que se transformou numa grande amiga ao longo dessa jornada e colaborou com esta pesquisa. Agradeço também aos meus amigos, grandes incentivadores, em especial ao Gustavo e ao Alexandre pela contribuição acadêmica ao trabalho, discutindo comigo sobre *comics* e algumas ideias.

Agradeço aos professores da graduação que me incentivaram a entrar no mestrado e me ajudaram a trilhar esse caminho, assim como aos docentes do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), que compartilharam saberes, auxiliaram e contribuíram para minha formação – tanto como pesquisadora quanto como pessoa. De modo geral, agradeço também a Unisinos e ao PPGH.

Agradeço aos integrantes da banca de Qualificação, nas pessoas de Jairo Rogge e Iuri Reblin, pelos importantes apontamentos ao longo do processo. Agradeço novamente a eles por comporem minha banca de Defesa de Mestrado, além do prof. Dr. Roberto Radünz, que participa desse segundo momento e que me orientou durante a graduação.

Por fim, agradeço principalmente à minha orientadora Marluza Marques Harres, pelas valiosas orientações para a realização deste trabalho, dando suporte e o norteando com muita paciência e atenção, além de ser referência e inspiração.

## RESUMO

O presente trabalho busca investigar a representação feminina nos quadrinhos norte-americanos de superaventura, em especial, analisando a trajetória da personagem Carol Danvers – como Miss e Capitã Marvel. Para subsidiar essa pesquisa, lancei mão de estudos a respeito do movimento feminista, seus impactos na sociedade, com destaque para algumas mulheres. Igualmente, se fez necessário empreender uma discussão acerca do conceito de indústria cultural – já que os *comics* estão dentro dessa lógica de produção, com o intuito de estabelecer, de modo crítico, o diálogo entre o movimento feminista, o universo quadrinístico e a indústria cultural. De modo geral, desde o surgimento dos quadrinhos contemporâneos, têm se debatido sobre aspectos sociais, políticos e culturais no interior deles. Contudo, apenas a partir da década de 60 devido ao crescente interesse acadêmico é que eles passam a ser analisados como manifestação artística, com possibilidades de crítica, manutenção ou ainda subversão dos modelos tradicionalmente fabricados e naturalizados. Assim, a proposta deste estudo é verificar as transformações que Carol Danvers apresenta ao longo de sua jornada e refletir sobre como se conectam ao movimento feminista, com a tentativa de contribuir e ampliar a discussão acerca do impacto da indústria cultural na dinâmica e nas lutas da sociedade.

**Palavras-chave:** Cultura quadrinesca – Marvel Comics – Carol Danvers – feminismo – representação.

## ABSTRACT

This study investigates female representation in American superhero comics, analyzing the trajectory of the character Carol Danvers - as Ms. and Captain Marvel. To support this research, I used studies about the feminist movement, its impacts on society, with emphasis on some women. Also, it was necessary to undertake a discussion of the concept of cultural industry - as the comics are in this production logic, to establish, critically, the dialogue between the feminist movement, the comics universe, and the cultural industry. In general, since the emergence of contemporary comics, social, political, and cultural aspects have been debated within them. However, since the 60's, due to the growing academic interest is that they became analyzed as artistic expression, with critical possibilities, maintenance, or subversion of the models traditionally produced and established. The proposal is to study the changes that Carol Danvers has throughout her journey and reflect on how they connect to the feminist movement. We eager to contribute and expand the discussion of the cultural industry impact on the dynamics and struggles of society.

**Keywords:** Comics culture - Marvel Comics - Carol Danvers - feminism - representation.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Tirinha dos quadrinhos <i>The Yellow Kid</i> .....	30
Figura 2- Tipo de balões.....	34
Figura 3- Capa de uma revista em quadrinhos do <i>Superman</i> e do <i>Batman</i> jogando bolinhas de tênis nos líderes do Eixo.....	40
Figura 4- Logotipo da Marvel Comics.....	41
Figura 5- Revista <i>Action Comics #1</i> (1938), primeira aparição do <i>Superman</i> .....	42
Figura 6: Revista <i>Marvel Comics</i> , primeira publicação da editora <i>Timely Comics</i> , com os personagens <i>Human Torch</i> e <i>Namor</i> .....	43
Figura 7- Primeira publicação do personagem <i>Capitão América</i> .....	44
Figura 8- Selo de aprovação do <i>CCA</i> , que vinham nas capas das HQ's, mostrando que a editora estava seguindo todas as suas regras.....	45
Figura 9- Símbolo dos Panteras Negras.....	47
Figura 10- Primeira aparição do Pantera Negra na revista <i>Fantastic Four #52</i> .....	47
Figura 11- Revista em quadrinhos <i>Shazam!</i> , publicado pela <i>DC Comics</i> .....	50
Figura 12- Foto tirada por Marc Riboud, conhecida como <i>Flower Power</i> .....	69
Figura 13- Cena do filme <i>Watchmen</i> (2009), inspirado nos quadrinhos que levam o mesmo título.....	69
Figura 14- Manifestação feminista com diversos cartazes contendo algumas ideias e reivindicações da segunda onda do movimento.....	82
Figura 15- Feminismo de vertente socialista e marxista.....	83
Figura 16- Feminismo negro.....	85
Figura 17- Manifestação feminista no final dos anos 80.....	86
Figura 18- Movimento iniciado na internet, chamado <i>#MeToo</i> .....	90
Figura 19: Manifestações do movimento <i>#MeToo</i> .....	90
Figura 20- Lois na revista de <i>Superman</i> .....	95
Figura 21- Mulher Gavião aparece como ajudante do Gavião Negro em sua revista.....	96
Figura 22- Mulher Gato e <i>Batman</i> num de seus primeiros confrontos.....	96
Figura 23- Mulher Maravilha em sua primeira aventura.....	97
Figura 24- Canário Negro na revista <i>Flash Comics #86</i> .....	98
Figura 25- <i>Supergirl</i> na revista do <i>Superman</i> .....	99
Figura 26- <i>Batgirl</i> em uma de suas primeiras missões com <i>Batman</i> e Robin.....	99

Figura 27- Mera em uma de suas primeiras histórias, com <i>Aquaman</i> .....	100
Figura 28- Zatanna em sua primeira aparição, na revista de <i>Hawkman</i> .....	100
Figura 29- Capa da revista <i>Fantastic Four</i> em que a Mulher Invisível se encontra em perigo .....	101
Figura 30- Capa do <i>comics Tales to Astonish</i> , com Homem Formiga e Vespa .....	102
Figura 31- Primeira revista dos <i>X-men</i> , com Jean Grey integrando a equipe inicial .....	103
Figura 32- Capa da <i>Giant-Size X-Men #1</i> (1975), com a primeira aparição da Tempestade .	103
Figura 33- Feiticeira Escarlata em um de seus primeiros confrontos com os <i>X-men</i> .....	104
Figura 34- Viúva Negra em sua primeira aparição nos quadrinhos .....	104
Figura 35- <i>Ms. Marvel</i> V.1 - Primeira edição .....	105
Figura 36- Jessica Jones na revista <i>Alias #1</i> .....	110
Figura 37- Em ordem cronológica, de cima pra baixo e da esquerda pra direita – Mar-Vell, Monica Rambeau, Genis-Vell, Phyla-Vell, Khn’nr, Noh-Varr e Carol Danvers.....	112
Figura 38- Revista <i>Marvel Super-Heroes #12</i> .....	113
Figura 39- Novo uniforme de Mar-Vell .....	114
Figura 40- Aparição de Monica Rambeau na revista <i>The Amazing Spider-Man #16</i> .....	115
Figura 41- Em ordem cronológica, da esquerda pra direita – Carol Danvers, Sharon Ventura, Karla Sofen e Kamala Khan .....	118
Figura 42- <i>Ms. Marvel #1</i> (2014) .....	119
Figura 43- Capa da revista <i>Marvel Super Heroes #13 – Captain Marvel</i> .....	124
Figura 44- Primeira aparição de Carol Danvers ( <i>Marvel Super Heroes #13 – Captain Marvel</i> ) .....	124
Figura 45- Capa da revista <i>Captain Marvel</i> .....	125
Figura 46- Explosão que muda o DNA de Danvers, na revista do Capitão Marvel.....	125
Figura 47- Primeira edição da revista em quadrinhos <i>Ms. Marvel #1</i> .....	126
Figura 48- <i>Ms. Marvel #1</i> - página 5 .....	129
Figura 49- <i>Ms. Marvel #1</i> - página 6 .....	130
Figura 50- <i>Ms. Marvel #1</i> – página 8 .....	131
Figura 51- <i>Ms. Marvel #1</i> – página 9 .....	132
Figura 52- <i>Ms. Marvel #1</i> – página 14 .....	133
Figura 53- <i>Ms. Marvel #1</i> – página 16 .....	133
Figura 54- <i>Ms. Marvel #9</i> .....	135
Figura 55- Capa da <i>Ms. Marvel #17</i> e parte da página 23 em que aparece Mística.....	137

Figura 56- Capa da <i>Ms. Marvel</i> #18 e parte da página 6 em que aparecem Vespa e Feiticeira Escarlata.....	137
Figura 57- Capa da <i>Ms. Marvel</i> #19 e página 9 com a interação entre Capitão Marvel e Miss Marvel.....	138
Figura 58- <i>Ms. Marvel</i> #19 – página 12 apresenta o conflito entre Danvers e seu pai .....	139
Figura 59- <i>Ms. Marvel</i> #19 – página 13 retoma a origem de Miss Marvel .....	140
Figura 60- Capa da <i>Ms. Marvel</i> #19, página 17 mostra Miss Marvel se despedindo do Capitão Marvel.....	141
Figura 61- <i>Ms. Marvel</i> #19, das páginas 6 á 9 ocorre uma sequência de luta entre Danvers e Mar-Vell contra Ronan.....	142
Figura 62- <i>Ms. Marvel</i> #20 .....	143
Figura 63: Capas das revistas da 1ª série de <i>Ms. Marvel</i> , com 25 edições.....	144
Figura 64- <i>Avengers</i> #200 – página mostra a reação de Danvers com sua gravidez.....	147
Figura 65- <i>Uncanny X-men</i> #164 – página apresenta transformação de Danvers em Binária.....	151
Figura 66- Nas revistas do Homem Ferro, no arco <i>Viva Kree ou Morra</i> , Carol aparece bebendo em diversas cenas.....	153
Figura 67- <i>Ms. Marvel</i> #1 .....	154
Figura 68- Capas das revistas da 2ª série de <i>Ms. Marvel</i> , com 50 edições .....	155
Figura 69- <i>Avenging Spider-Man</i> vol. 1 #9 .....	157
Figura 70- 1ª série Capitã Marvel, capa da divisão dos três arcos .....	159
Figura 71- Capitã Marvel #1, fragmentos das páginas 1 .....	160
Figura 72- Capitã Marvel #1, página 3 apresenta o vilão subestimando Danvers enquanto heroína .....	160
Figura 73- Capitã Marvel #1, página 4 mostrando o diálogo entre Steve e Danvers sobre suas patentes .....	161
Figura 74- Capitã Marvel #1, página 9.....	162
Figura 75- Capitã Marvel #1, página 10.....	163
Figura 76- Evolução dos uniformes de Carol Danvers como super-heroína.....	165
Figura 77- Capitã Marvel #1, página 18.....	166
Figura 78- Capa da Capitã Marvel #2 .....	167
Figura 79- Imagem conhecida como “ <i>Yes, we can do it</i> ” .....	167
Figura 80- Capitã Marvel #3, ao longo das páginas há o levantamento da questão sobre mulheres pilotos década de 1940.....	168

Figura 81- Capitã Marvel #4, ao longo das páginas há o levantamento da questão sobre mulheres pilotos ainda nos anos 60 .....	169
Figura 82- Capa da Capitã Marvel #6 .....	170
Figura 83- Capitã Marvel #6, na página 117 ocorre uma sequência de luta entre o Capitão Marvel contra Yon-Rogg.....	173
Figura 84- Capitã Marvel #6, na página 119 ocorre uma sequência de luta da Capitã Marvel contra Helen.....	174
Figura 85- Universo Marvel 3ª série – Capa do primeiro arco da Capitã Marvel, edição #22 .....	177
Figura 86- Universo Marvel 3ª série – Capa do primeiro arco da Capitã Marvel, edição #34 .....	177
Figura 87- Capitã Marvel 2ª série – capa do arco 1.....	178
Figura 88- Capitã Marvel 2ª série – capa do arco 2.....	178
Figura 89- Capitã Marvel 2ª série – capa do arco 3.....	178
Figura 90- Pôster do filme Capita Marvel (2019) .....	180
Figura 91- Cena final do filme Capitã Marvel (2019).....	181
Figura 92- Pesquisa no google sobre a super-heroína mais forte .....	182

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 CULTURA E MERCADO QUADRINESCO.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1 INDÚSTRIA CULTURAL E QUADRINHOS .....</b>	<b>17</b>
2.1.1 <i>ATUALIDADE E CRÍTICA DO CONCEITO DE INDÚSTRIA CULTURAL .....</i>	18
2.1.2 <i>QUADRINHOS: ARTE OU MERCADORIA? .....</i>	28
<b>2.2 SOCIEDADE DE CONSUMO E AS HQ'S DE SUPER-HERÓIS.....</b>	<b>38</b>
2.2.1 <i>MERCADO QUADRINESCO E A MASSIFICAÇÃO DOS COMICS .....</i>	38
2.2.2 <i>POP ART, ESTÉTICA, MITO E A FUNÇÃO SOCIAL DOS SUPER-HERÓIS .....</i>	51
<b>3 FEMINISMOS E O MANTO MARVEL .....</b>	<b>63</b>
<b>3.1 O MOVIMENTO FEMINISTA NORTE-AMERICANO E SEU REFLEXO NOS COMICS.....</b>	<b>63</b>
3.1.1 <i>INFLUÊNCIA OU APROPRIAÇÃO? MOVIMENTOS SOCIAIS CONTEMPORÂNEOS E A LENTA INSERÇÃO DE DIVERSIDADE NAS HQ'S .....</i>	63
3.1.2 <i>FEMINISMOS: FASES E SEGUIMENTOS DO MOVIMENTO .....</i>	77
3.1.3 <i>A PRESENÇA FEMININA NAS PRODUÇÕES QUADRINESCAS .....</i>	93
<b>3.2 DIVERSIDADE NA CONSTRUÇÃO DO MANTO MARVEL.....</b>	<b>110</b>
3.2.1 <i>CAPITÃES E CAPITÃS MARVEL.....</i>	111
3.2.2 <i>MISSSES MARVEL.....</i>	118
<b>4 DE MISS A CAPITÃ.....</b>	<b>123</b>
<b>4.1 MISS MARVEL .....</b>	<b>123</b>
4.1.1 <i>MISS MARVEL: O ENIGMA DE UMA GUERREIRA Nº1 .....</i>	125
4.1.2 <i>MISS MARVEL – Nº2 A Nº23 .....</i>	134
4.1.3 <i>MISS MARVEL, BINÁRIA E WARBIRD (1980-2012) .....</i>	144
<b>4.2 CAPITÃ MARVEL .....</b>	<b>157</b>
4.2.1 <i>CAPITÃ MARVEL: A HEROÍNA MAIS PODEROSA DA TERRA – PARTE UM .....</i>	159
4.2.2 <i>CAPITÃ MARVEL – PARTE DOIS A SEIS .....</i>	167
4.2.3 <i>LEGADO COMO CAPITÃ MARVEL (2012-2020): A HEROÍNA MAIS FORTE DA TERRA .....</i>	174
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>185</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>190</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As manifestações artísticas são expressões privilegiadas para a compreensão das sociedades, sendo as histórias em quadrinhos – conhecidas ainda como HQ's, *comic books*, *comics*, banda desenhada, gibi ou apenas quadrinhos – uma delas. Vistas frequentemente apenas como produto de entretenimento advindas da indústria cultural, as HQ's se popularizaram no século XX. A articulação com o mercado e a preocupação permanente com a manutenção de um público leitor tornam os quadrinhos muitas vezes não facilmente reconhecidos em sua dimensão artística. Contudo, talvez tenha sido um dos primeiros produtos híbridos – arte e mercado – de tão vasto alcance e popularização no âmbito da cultura de massa.

O período de consolidação e difusão dos *comics* no mercado do entretenimento remete a uma conjuntura de tensões entre as potências mundiais e pelos processos de reivindicação de direitos de grupos vulneráveis, questões desse e de outros contextos são usadas como base e/ou pano de fundo em suas narrativas. Em geral, desde o surgimento dos *comics* se debate sobre aspectos sociais, políticos e culturais em seu interior, mas foi a partir dos anos 1960, efetivamente, que essa discussão se ampliou, num momento de ebulição dos movimentos sociais e seu consequente reflexo no universo quadrinesco. Assim, consideramos necessário e interessante investigar como esses movimentos – em especial o feminismo – foram transpostos nos enredos e na construção dos personagens dentro desse universo do entretenimento, com a intenção de estabelecer de forma crítica o diálogo entre a indústria cultural, o feminismo e as HQ's.

Á vista disso, o primeiro capítulo, chamado *Cultura e mercado quadrinesco*, como o próprio título sugere, tem por objetivo situar o leitor a respeito da relação entre cultura e mercado na concepção e construção de uma cultura quadrinesca. Aborda principalmente a teoria acerca da indústria cultural – termo cunhado na década de 1940, na *Escola de Frankfurt*, por Theodor Adorno e Max Horkheimer – com a mercantilização das formas culturais constituídas no século XIX e XX, em que a cultura é tida como um produto. Além de considerar a atualidade desse conceito, também é realizada uma investigação sobre as críticas que o mesmo sofreu, principalmente no campo da Comunicação, fundamentadas na obra *Apocalípticos e Integrados* (1964) de Umberto Eco.

Nessa lógica, os quadrinhos encaixam-se como produção advinda da indústria cultural, sendo relevante apresentar seu universo, levando em conta a massificação na qual são

submetidos ao decorrer dos anos, bem como sua linguagem e estética. Acerca das editoras de HQ's, Fábio Guerra (2011-2016) salienta que as mais populares são as norte-americanas, com destaque para a Marvel Comics, que expandiu e lucrou bilhões com as revistas e seus derivados durante os séculos XX e XXI. Essa indústria possui um grande público consumidor, com gêneros variados, sendo o mais rentável o de superaventura (como é chamado no Brasil, enquanto nos Estados Unidos a denominação utilizada é *superhero*), categoria com enredos fictícios de combate ao crime, envolvendo geralmente personagens com poderes sobre-humanos. Cabe ter presente que contam com diversos roteiristas e desenhistas, cujo trabalho é fundamental e oferece a dimensão criativa tão significativa nesse tipo de arte. Portanto, é importante considerar ainda as temáticas desenvolvidas, sua estruturação e os personagens que compõem as narrativas, já que ao longo das décadas os *comics* passaram por grandes transformações, com momento de construção e reconstrução, sendo divididos inclusive por fases – mais conhecidas como *Eras*<sup>1</sup>.

Cabe destacar que Gelson Weschenfelder e Ana Colling (2011) discorrem sobre a falta de diversidade no surgimento dos quadrinhos de superaventura, especificamente, acerca da presença feminina, pois quando apresentadas nos enredos eram personagens secundárias e repletas de estereótipos. Nessa perspectiva, o segundo capítulo, intitulado *Feminismos e o Manto Marvel*, procura introduzir o contexto em que o gênero de superaventura sofre mudanças, pensando em sua relação com o momento de ascensão dos movimentos sociais. Abordamos o movimento de contracultura, o movimento antirratista e o feminismo, com ênfase temporal para a segunda metade do século XX. Considerando o nosso interesse de análise, o movimento feminista recebeu mais atenção, pois será a sua consonância com as transformações desenvolvidas nas temáticas e figuras quadrinescas um dos aspectos que buscaremos explorar e sobre os quais queremos refletir.

Na Marvel Comics encontramos a saga da construção do manto Marvel – seja como Capitães, Capitãs ou Misses – que apresenta questões possíveis de se relacionar aos movimentos sociais e culturais coetâneos, trazendo personagens de ambos os gêneros e de diferentes etnias. Indicamos, a título de exemplo, algumas figuras que alcançaram maior notoriedade, como: Mar-Vell (herói que dá origem ao título na editora); Monica Rambeau (super-heroína negra e a primeira a assumir o alter ego de Capitã Marvel); Kamala Khan (uma heroína adolescente e muçulmana que opera como Miss Marvel no presente); e por último,

---

<sup>1</sup> Os quadrinhos estadunidenses são classificados – pelas próprias editoras e pelo público – em diferentes fases devido às mudanças que foram sofrendo acerca das temáticas e abordagens, como Carlos Krakhecke (2009) e Fábio Guerra (2011-2016) apresentam.

mas não menos importante, Carol Danvers (primeira Miss Marvel e atual Capitã Marvel). O perfil dos personagens e algumas das questões implicadas nas narrativas serão aprofundadas ao longo do trabalho.

No terceiro capítulo, chamado *De Miss a Capitã*, desenvolvemos a análise de Carol Danvers, reconhecida nos dias de hoje como a principal figura a assumir ambos os títulos, com grande destaque recebido nas HQ's e no cinema recentemente. Para tal, utilizamos em especial duas revistas da heroína que revelam sua evolução e conseqüentes transformações. A primeira é de 1977, roteirizada por Gerry Conway, denominada *Ms. Marvel: o enigma de uma guerreira nº1*, mostrando sua origem como a super-heroína Miss Marvel. A segunda é de 2012, concebida por Kelly Sue Deconnick, intitulada *A heroína mais poderosa da Terra – Parte um*, apresentando Danvers como Capitã Marvel. As duas histórias foram relançadas numa edição especial da Marvel Comics, em 2017, intitulada *Os Heróis Mais Poderosos da Marvel, nº 60*, que traz os principais arcos da personagem. Nesse sentido, a escolha por essas HQ's ocorreu em função da origem de seus legados, como Miss e como Capitã, com enredos considerados essenciais acerca de sua trajetória. Além disso, elas fazem parte de dois arcos maiores – *Ms. Marvel: Série 1* e *Capitã Marvel: Série 2* – que serão brevemente explorados para que não seja realizada uma análise superficial, já que não se trata de narrativas fechadas que se resumem e encerram nas edições mencionadas.

Contamos ainda com o longo intervalo entre as revistas, o que convém salientar, justamente por possibilitarem analisar os diferentes períodos em que foram elaboradas e seus conseqüentes efeitos nos enredos. Outro elemento a ser considerado é sobre os quadrinistas que os escreveram. Examinando o primeiro título, *Ms. Marvel: o enigma de uma guerreira nº1*, observamos que é composto por uma equipe editorial majoritariamente masculina, enquanto o segundo título, *A heroína mais poderosa da Terra – Parte um*, contou com um grupo mais diversificado. Cabe refletir e investigar as implicações geradas, seja na estética da heroína – como em seu traje, que marca todas suas fases devido as inúmeras mudanças – ou nas temáticas desenvolvidas. Atenção especial merece o símbolo feminino que Carol Danvers representa atualmente, já que conquistou grande destaque dentro da cultura pop. Ao longo de sua jornada, a personagem utilizou outros codinomes, como Binária e *Warbird*, interessantes de serem explorados, e, por isso, analisados, mesmo que brevemente, no capítulo, para isso contamos com o auxílio do site oficial da Marvel Comics (que traz diversas informações acerca do universo quadrinesco da editora, com resenhas, sinopses, resumos, descrições de personagens e enredos, além de algumas HQ's disponíveis). Assim, durante sua trajetória



como heroína, Danvers sofreu diversas alterações, nossa hipótese é de que essas mudanças estão refletindo e abordando as pautas levantadas pelo feminismo. Os temas políticos e de relações internacionais tão característicos ainda estão presentes, mas a personagem vai enfrentar questões outras, como a violência de gênero e a inserção feminina no mercado de trabalho.

Como vamos demonstrar ao longo do estudo, os quadrinhos serão tanto objeto de pesquisa como fonte. De acordo com Maurilio Dantielly Calonga (2012) e Rodrigo Lourenço Oliveira (2016), tornou-se mais frequente o uso de periódicos (em que os *comics* podem ser situados) enquanto objeto que se transforma em foco de pesquisa. Em relação a isso, os autores destacam que recentemente no Brasil – se comparado a outros países em que esse processo iniciou mais cedo – os historiadores reconhecem cada vez mais as possibilidades desse tipo de material para a pesquisa no campo da História, com um aumento significativo de trabalhos que os utilizam como documento e objeto de análise. Sendo assim, os quadrinhos ganharam espaço na academia, proporcionando também diferentes olhares e perspectivas acerca de alguns processos históricos, com grande quantidade de material. Ademais, a história das HQ's já vem sendo investigada e constitui um tema que desperta interesse por conta da grande influência no meio jovem, inclusive, há obras bastante conhecidas que trabalham com os quadrinhos, como o livro *Imagens e Imaginário na História* (1997) do historiador Michel Vovelle.

De modo geral, a metodologia utilizada é por meio de uma análise qualitativa, com a coleta e seleção de algumas HQ's, além da análise e interpretação dessas obras, considerando seus personagens e narrativas – que incorporam fala, texto e imagens em sua configuração, como explicamos no próprio trabalho. Outro apoio metodológico fundamental ocorreu por meio da pesquisa bibliográfica, além do site oficial da Marvel Comics – uma espécie de acervo online da editora. A respeito das revistas cabe informar a análise de variadas HQ's, pois além das duas edições da heroína citadas anteriormente, outras publicações aparecem de forma mais sucinta, seja como exemplo ou modelo, como meio de poder acompanhar as narrativas que compõe as trajetórias e a própria articulação da vida da personagem Carol Danver. O acesso a elas se deu de maneira alternada, em que os magazines mais antigos (entre as décadas de 70 a 90) foram encontrados na internet, enquanto os mais recentes ocorreram por meio físico, nas revistas impressas que estão em circulação nas bancas e editoras atualmente.

Cabe ainda apresentar algumas ressalvas sobre a proposta dessa pesquisa. O intuito não é estudar profundamente a linguagem técnica dos quadrinhos, mas buscar compreender como foi organizada a indústria quadrinística, investigando seu crescimento e expansão para outras mídias e o impacto na sociedade. Nesse sentido, sobretudo, o objetivo da pesquisa é refletir como ocorreu à construção e a modificação da heroína Carol Danvers e de suas narrativas, considerando a aspectos sociais, políticos e culturais refletidos nelas. Portanto, o trabalho procura analisar os discursos e a relação com a sociedade e com os movimentos sociais, principalmente com o feminismo, como reflexo e influência dos mesmos – tanto como resistência quanto para a manutenção da hegemonia de certos modelos.

## 2 CULTURA E MERCADO QUADRINESCO

O mundo da arte foi encarado por muito tempo como uma esfera autônoma – resultado de uma criatividade centrada na singularidade de cada artista – e seu lugar na sociedade foi um tema debatido entre críticos, pesquisadores, artistas e pelo público em geral. No entanto, principalmente a partir do século XX ocorre uma grande mudança nesse paradigma, tanto acerca de sua produção quanto sobre sua posição no mundo. No aprofundamento das reflexões uma teoria crítica a respeito da sociedade e do consumo foi elaborada por dois pensadores frankfurtianos, chamados Theodor Adorno e Max Horkheimer, que aborda a questão da mercantilização das formas culturais constituídas no século XIX e XX, conhecida como *indústria cultural*.

O conceito desenvolvido por esses autores é atual e bastante discutido, ainda que sofra críticas de outros pensadores, principalmente do campo da Comunicação, fundamentadas inicialmente em Umberto Eco. Por meio desses e de outros intelectuais que se posicionaram acerca das transformações socioculturais da modernidade, é possível afirmar que os quadrinhos são uma das produções da indústria cultural. O que será discutido nesse capítulo é o universo quadrinesco, levando em consideração seu mercado e sua massificação, ou seja, os limites entre arte e mercadoria. A *Pop Art* absorveu os *comics*, e atualmente esses quadrinhos dominam de certa forma o movimento, principalmente o gênero de superaventura que lucra bilhões e se expandiu para outras plataformas.

### 2.1 Indústria cultural e quadrinhos

As HQ's – desde sua origem – encaixam-se como uma produção da indústria cultural, sendo necessário analisar essa teoria crítica para investigar os *comics* e compreender seu funcionamento. Os quadrinhos surgem dentro da *mass media*<sup>2</sup> e logo conquistam certa independência<sup>3</sup>, constituindo uma indústria quadrinesca, com estética e linguagem próprias. Nesse sentido, ao logo do século XX, eles se desenvolveram e popularizaram, principalmente nos Estados Unidos, em que estão situadas as editoras que mais arrecadam nesse meio – como é o caso da Marvel Comics. De modo geral, o universo quadrinesco atraiu um grande público, além de possuir diversos gêneros – sendo o de superaventura o mais rentável – e para manter

---

<sup>2</sup> Conjunto dos meios de comunicação de massa, como televisão, rádio, jornal, etc.

<sup>3</sup> Aparecem inicialmente como tirinhas em jornais e mais tarde ganham suas próprias revistas de HQ's.

e expandir seu mercado, ele passou por grandes transformações, podendo inclusive ser dividido em fases.

### 2.1.1 Atualidade e crítica do conceito de indústria cultural

O início do século XX, na Europa, uma corrente de pensadores é formada, defendendo uma nova interpretação das ideias de Marx, mas adaptadas à realidade do século. Segundo Janine Mogendorf (2012, p. 153), eles “[...] se articularam para tentar compreender um mundo que mal superara uma guerra de proporções mundiais e já estava sofrendo as consequências de outra, se deparava com a multiplicação dos meios de comunicação”.

Em 1923, uma autorização ministerial dava início à construção do edifício que abrigaria um instituto de ciências sociais vinculado à Universidade de Frankfurt, o Instituto de Pesquisas Sociais (*Institut für Sozialforschung*). O Instituto seria o ponto de convergência de um grupo de pensadores nascidos na virada do século XIX para o XX, basilarmente formado por Theodor W. Adorno (1903-1969), Max Horkheimer (1895-1973), Erich Fromm (1900- 1980) e Herbert Marcuse (1898-1979). Além deles, outros intelectuais viram suas obras serem ligadas posteriormente à Escola de Frankfurt, como Walter Benjamin (1892-1940) e Siegfried Kracauer (1889-1966). O projeto teórico inicial de cunho fortemente marxista deu lugar a um projeto filosófico e político único, ao propor uma teoria crítica que fosse capaz de apreender a sociedade do início do século XX. (MOGENDORF, 2012, p. 152)

Conforme Alda Costa *et al.* (2003), o instituto tinha ainda o objetivo de possibilitar discussões e a defesa teórica de temas considerados tabus no ambiente acadêmico. Na primeira década, a instituição obteve uma parceria com o governo alemão, sendo vinculado à Universidade de Frankfurt. Em 1930 foi criado um escritório do Instituto de Pesquisa Social em Genebra, e, em 1933, a França passa a abrigar uma filial do mesmo.

Em 1933, quando Hitler foi nomeado chanceler, [...] o Instituto foi fechado, e posto à disposição do Estado por ter mantido “atividades hostis” [...]. A sede do Instituto foi então transferida para Genebra, onde se constituiu a Société Internationale de Recherches Sociales. Nesse momento de incertezas, a revista do Instituto passou a ser impressa em Paris. (MOGENDORF, 2012, p. 153)

Assim, além do marxismo, da economia e da cultura, os teóricos também pesquisavam e discutiam assuntos ligados à política, sobretudo nesse momento, do nazifascismo que ascendia na Europa.

Em 1934, Horkheimer, após uma viagem de “reconhecimento” para os Estados Unidos, transferiu o Instituto para Nova York. Pouco a pouco a ele se juntaram Marcuse, Löwenthal, Pollock e Wittfogel (Adorno só imigraria em 1938). O quadro fixo de colaboradores do Instituto – agora conhecido como *International Institute of Social Research* – estava novamente reunido. (MOGENDORF, 2012, p. 153)

Segundo Costa *et al.* (2003), Adorno e Horkheimer propuseram na década de 1940, no livro *Dialética do Esclarecimento*<sup>4</sup>, uma análise acerca das ideologias que não se limitava apenas aos estudos de doutrinas políticas, ampliando também para diferentes formas simbólicas que circulam no mundo social. Os pensadores cunharam o termo *indústria cultural*, que de acordo com Jean Costa (2013, p. 135) aparece pela primeira vez em 1947 “[...] nos fragmentos filosóficos reunidos sob o título de *Dialética do Esclarecimento*”, para se referir a mercantilização das formas culturais constituídas no século XIX e XX, em especial na Europa e nos EUA. Para os frankfurtianos, a cultura foi transformada num instrumento de controle das concepções sociais e das ideologias na sociedade capitalista. Ou seja, esse sistema buscou produzir bens de cultura como mercadorias, visando reduzir os indivíduos a consumidores – e não em sujeitos conscientes – como estratégia de domínio social, além da consequente obtenção de lucros e manutenção do sistema.

A indústria cultural seria fruto desse momento da passagem do século XIX para o XX, marcada pela mudança nas estruturas socioeconômicas, que dariam origem a um processo de massificação a partir da cada vez maior imiscuição das relações mercantis na vida social e no processo de construção social de sentidos. (MOGENDORF, 2012, p. 155)

Costa (2013, p. 143) ressalta que “Os elementos constitutivos da indústria cultural, ou seja, diversão, entretenimento, prazer etc., já existiam antes mesmo de ela vir à tona. Contudo, o que o século XX viu surgir foi uma imensa maquinaria voltada à comercialização da cultura”. À vista disso, a industrialização e a mercantilização de produtos culturais passam a integrar a lógica capitalista, com o desenvolvimento da imprensa, rádio, TV e outros meios de comunicação e entretenimento, acessíveis às massas, formando um sistema que objetiva o lucro e exerce certo nível de manipulação e controle social.

É necessário destacar também que a expressão indústria cultural, conforme Costa (2013, p. 135), “[...] viria contrapor o conceito cultura de massa, por tratar de um fenômeno distinto quanto a sua natureza”. Segundo o autor, Adorno e Horkheimer optaram por utilizar essa expressão para prevenir que houvesse confusão com a arte, que surgiu no meio popular de modo espontâneo. Seriam, portanto, processos distintos, a massificação e a comercialização. Mogendorf (2012) também apresenta essa questão ao por em destaque que o termo escolhido pelos frankfurtianos ocorreu com objetivo de distingui-lo da expressão “cultura de massa”, já que na época poderia causar o entendimento que seria uma cultura proveniente do povo.

---

<sup>4</sup> Publicada em 1944, a obra apresenta pela primeira vez o conceito de *indústria cultural*.

O que importa destacar é que dessa arte popular a indústria cultural se distingue radicalmente: enquanto a cultura popular teria um caráter mais espontâneo e nasceria internamente, numa dada comunidade, a indústria cultural constitui uma manifestação maquinal produzida exteriormente (sob a égide do capital). (COSTA, 2013, p. 136)

Assim, a expressão indústria cultural remete ao mecanismo em que a sociedade é organizada, produzido pelo capital, enquanto o termo cultura de massas aparentemente refere-se a uma cultura surgida do próprio povo. No entanto, é importante compreender que, de modo geral, atualmente temos a cultura de massa mercantilizada (mesmo que não industrializada), em que ela foi apropriada pelos meios do comércio.

Os pensadores da Escola de Frankfurt tecem diversas críticas a essa indústria cultural, segundo eles, a cultura deixa de ter status de elemento integrador e passa a agir como uma forma de corromper a sociedade, de transformá-la num mero produto a ser vendido. Para Costa ainda (2013, p. 146) “Com a indústria cultural, abre-se o sonho capitalista de uma educação plenamente produtivista e consumista”. Os objetivos da indústria cultural dizem respeito principalmente à padronização e racionalização das formas culturais, em que o capitalismo se apropriou da técnica para produzir mercadorias culturais, em larga escala, visando o lucro. Ou seja, a arte deixa de ser concebida para ser contemplada – e até mesmo com o intuito de promover reflexões e críticas – para se tornar um produto nas mãos do capitalismo.

O princípio maior da indústria cultural é a diversão, o entretenimento. Diversão! Palavra tão mencionada pelos apologistas da indústria cultural e tão indigesta (faca de dois gumes). A diversão, nos termos mais genéricos da indústria cultural – diga-se de passagem –, oferece exhaustivamente a fuga do cotidiano. Eis o que proporciona a indústria cultural. Fuga! (COSTA, 2013, p. 145)

A indústria cultural para os dois pensadores frankfurtianos diz respeito à cultura imposta às massas, que dificulta a formação de sujeitos conscientes e autônomos, sem proporcionar uma possibilidade de emancipação, oferecendo uma forma de distração e escape do cotidiano e um meio de propagar determinadas ideologias que correspondam a certos interesses. Acerca disso ainda, Adorno e Horkheimer (1985, p. 119) afirma que “[...] divertir-se significa estar de acordo [...] É na verdade uma fuga, mas não [...] uma fuga da realidade ruim, mas da última idéia de resistência que essa realidade ainda deixa subsistir”.

Portanto, para eles – além de questão mercantil – a indústria cultural provoca outras consequências na sociedade, como o enfraquecimento da capacidade dos indivíduos de pensar e agir de maneira crítica e autônoma, tornando-os mais passivos ao consumir sem questionar. Acaba por promover a homogeneização do público, pois os bens culturais produzidos em larga escala são consumidos pelo maior número de pessoas. A lógica do consumo em massa

alcança os bens culturais e homogeniza gostos, costumes, comportamentos e gastos. Costa (2013, p. 143) discorre que “[...] a cultura produzida pela indústria cultural é padronizada e baseia-se num gosto médio de um público que não tem tempo nem interesse em questionar o que consome”.

Segundo os frankfurtianos, a indústria cultural não apenas retira qualquer conteúdo crítico dos bens culturais, como também se configura num instrumento para as classes dominantes exercerem sua dominação. Logo, a cultura que tinha papel de fomentar reflexão e crítica, torna-se um empecilho para tal, virando um mecanismo de controle utilizado por certos agentes sociais, grupos e instituições. As próprias produtoras de bens culturais não escondem mais seus interesses, ao apresentar-se não mais como promotoras da arte, mas sim como um negócio. Definem-se como indústrias e empresas, massificam o consumo de seus produtos e publicam seus rendimentos, suprimindo assim, a dúvida quanto à necessidade social de seus produtos. Costa (2013) chama atenção para como o interesse do comércio predomina sobre a qualidade, ou seja, no âmbito do capitalismo os rendimentos são o critério mais importante.

As diferenças de qualidade atribuídas aos filmes, livros e músicas têm mais a ver com a sua utilidade de venda do que com sua qualidade intrínseca. Por isso, para que todos possam ser atingidos pela mão invisível da indústria cultural, as próprias distinções são criadas, cunhando, assim, um certo ar de opção. (COSTA, 2013, p. 144)

Para esses pensadores, as produções culturais passam a ter uma fabricação guiada por uma fórmula que agrada aos espectadores, cuidando entre outros fatores, da facilidade de assimilação do conteúdo da obra, além disso, estrategicamente essa indústria também busca estudar seu mercado consumidor e trazer representações do mesmo.

Adorno [...] Propunha, em suma, um olhar crítico sobre os fenômenos da indústria cultural. Entretanto, diversos autores ainda no século XX e atualmente no século XXI construíram críticas, por vezes bem ácidas e descontextualizadas, à Escola de Frankfurt – e à obra de Adorno em especial – por diversas razões, entre elas, seu suposto radicalismo [...]. (MOGENDORF, 2012, p. 156-157)

Adorno e Horkheimer (1985), ao discutirem as bases do conceito de indústria cultural, examinam o projeto iluminista na modernidade – e na crença racional – e como ele fracassou ao fixar a heteronomia cultural. Apontam para as contradições de um projeto que não deu certo ao verem os indivíduos, na modernidade, sufocados pela realidade que os rodeava. A indústria cultural instruiu os sujeitos a sua condição de consumidor, tornando as pessoas prisioneiras do próprio capital, e a mesma é consequência dessa crise iluminista (uma crise anterior na arte), que não obteve sucesso em sua essência – de que por meio da arte seria possível mudar a sociedade e o mundo. De modo geral, o conceito de indústria cultural,

desenvolvido por pelos autores ainda hoje é bastante debatido, com muitas críticas e também com várias defesas sobre sua atualidade.

Em 1969, Adorno fazia notar que tiveram de se passar trinta anos para que a teoria crítica da indústria cultural se afirmasse; e ainda hoje numerosas instâncias e agências tentam sufocá-la, por prejudicar os negócios [...] a crítica à indústria da cultura parece ter sido jogada às traças pela maior parte dos praticantes dos estudos culturais e pesquisadores da comunicação. (RÜDIGER, 1999, p. 7)

Francisco Rüdiger (1999) afirma também que a maioria das críticas são direcionadas a uma acusação de anacronismo e da posição elitista de seus pensadores, ao mesmo tempo que procuram legitimar as produções advindas da indústria cultural e exaltar o surgimento da sociedade de comunicação. Acerca desses críticos, Mogendorf (2012, p. 157) destaca que “As vozes insurgentes contra a Escola de Frankfurt não são poucas. A mais famosa delas talvez seja a de Umberto Eco”. É possível destacar uma onda de críticas que essa teoria sofreu nos anos 70 e 80, realizadas principalmente por intelectuais da área da Comunicação, que tinham como base de seus argumentos pesquisas que demonstraram que os sujeitos não eram tão manipuláveis. Assim, os críticos atestavam que as maiores limitações acerca desse conceito ocorriam devido à passividade em que os indivíduos eram colocados, ignorando o papel dos mesmos na interação com os meios e os produtos.

Retornando a Umberto Eco, em seu já citado livro ele classifica os frankfurtianos como “apocalípticos”, adjetivo usado largamente na crítica à Escola de Frankfurt (os integrados do título seriam os funcionalistas). Segundo o autor, os apocalípticos seriam responsáveis por esboçar teorias sobre a decadência, enquanto aos integrados, pela falta de teorização, só lhes restaria produzir [...] Para o teórico, caberia aos apocalípticos o papel de consolar o leitor, já que, em meio à catástrofe, se elevariam os “super-homens”, ou seja, aqueles acima da média, que olhariam para o mundo com desconfiança. Para Eco (1979), essa atitude seria um convite à passividade. (MOGENDORF, 2012, p. 157)

À vista disso, Umberto Eco, no livro *Apocalípticos e Integrados* (1964)<sup>5</sup>, elaborou a concepção de apocalípticos e integrados – considerados por muitos como polêmica e/ou genérica – para caracterizar as análises que se faziam na época, apontando que ambos possuíam erros. Para o autor, “O erro dos apocalípticos-aristocráticos é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial, e que hoje se possa ministrar uma cultura subtraída ao condicionamento industrial”. (ECO, 2001, p. 49). Assim, os apocalípticos viam a tecnologia e as novas produções culturais como instrumentos de manipulação e dominação, vinculados às empresas que se formavam e detinham elas, que como consequência tornavam a sociedade incapaz de refletir seus valores e retomar sua

---

<sup>5</sup> Obra publicada em 1964, em que o autor faz uma análise do conceito de indústria cultural, cunhado os termos de apocalípticos e integrados para se referir aos teóricos que viam a cultura de massa como a anticultura (um sinal de decadência) e aos que a enxergavam como um alargamento da área cultural, respectivamente.



autonomia. Já os integrados viam esses meios como uma possibilidade de melhoria social, com renovação da cultura e de suas práticas. E, para Eco (2001, p. 49) “O erro dos apologistas é afirmar que a multiplicação dos produtos da indústria seja boa em si, segundo um ideal homeostase do livre mercado, e não deva submeter-se a uma crítica e novas orientações”.

Os apocalípticos seriam responsáveis também por difundir conceitos-fetichismo, como o da indústria cultural, por exemplo. Segundo o autor, o conceito-fetichismo tem a capacidade de bloquear o discurso e mostra uma recusa em aceitar a própria história e a perspectiva de que a humanidade saiba se colocar frente a ela. Segundo Eco, pode-se afirmar que a indústria cultural remonta ao invento de Gutenberg e à utilização dos tipos móveis para imprimir as primeiras cópias dos livros. (MOGENDORF, 2012, p. 157)

Eco (2001, p. 11-12), considerando a indústria cultural como fetichismo transformação de cultura em objeto vendido, ainda discorre que um conceito-fetichismo “[...] tem a particularidade de bloquear o discurso, enrijecendo o colóquio num ato de reação emotiva”.

O problema da cultura de massa é exatamente o seguinte: ela é hoje manobrada por “grupos econômicos” que miram fins lucrativos, e realizada por “executores especializados” em fornecer ao cliente o que julgam mais vendável, sem que se verifique uma intervenção maciça dos homens de cultura na produção. A atitude dos homens de cultura é exatamente a do protesto e da reserva. E não venham dizer que a intervenção de um homem de cultura na produção da cultura de massa se resolveria num gesto tão nobre quanto infeliz, logo sufocado pelas leis inexoráveis do mercado. Dizer: “o sistema em que nos movemos representa um exemplo de Ordem de tal forma perfeito e persuasivo, que todo ato isolado, praticado no sentido de modificar fenômenos isolados, redundando em puro testemunho” (e sugerir: “portanto, melhor o silêncio, a rebelião passiva”) – é posição aceitável no plano místico, mas singular quando sustentada, como ocorre de hábito, com base em categorias pseudomarxistas. (ECO, 2001, p. 50-51)

Assim, a indústria cultural provoca um movimento de conhecimento que não consegue controlar. Eco (2001, p. 51) salienta ainda que “Negar que uma soma de pequenos fatos, produtos da iniciativa humana possam modificar a natureza de um sistema, significa negar a própria possibilidade das alternativas revolucionárias”. Segundo o autor, existe a possibilidade de modificar o sistema por meio de atitudes individuais que juntas desencadeiam alterações de demanda de produtos culturais, necessárias para manter o consumo.

Apesar da oposição oferecida a Adorno, Eco não toma partido de integrado, no sentido que ele mesmo sugeriu, pois, [...] o chamamento à crítica e à severidade com a qual trata a alienação em relação à cultura, principalmente se esta se dá em função de uma postura meramente otimista [...] serão trazidos à tona e, desta vez, em muito se aproximando de certas preocupações de Adorno. (GALESSO, 2009 p. 10)

Eco questiona certos aspectos, mas sua crítica não é total ao conceito de indústria cultural, tanto que existem convergências em determinados apontamentos realizados por ele. À vista disso, Mogendorf (2012) afirma que a teoria frankfurtiana na área da Comunicação passou por diferentes contextos e ciclos.

Após uma primeira fase de descoberta e incorporação desses teóricos nos anos 1970, os mesmos foram sendo relegados a segundo plano, recebendo inclusive a alcunha de apocalípticos. Posteriormente, na década de 1980 – tendo como ponto de referência a obra de Adorno –, seriam tachados de pessimistas, e a crítica à indústria cultural, esvaziada de seu conteúdo. Já na década seguinte, a teoria foi dada como caduca. (MOGENDORF, 2012, p. 159)

A autora faz ainda uma defesa contra as críticas levantadas pela área da Comunicação, para ela “[...] esse tipo de posicionamento é fruto de uma leitura apressada e de um falso entendimento de que os autores frankfurtianos eram contra a cultura popular e contra a tecnologia, quando na verdade eram críticos a esse sistema”. (MOGENDORF, 2012, p. 159). Desse modo, ainda hoje intelectuais defendem o conceito de indústria cultural, como é o caso de Mogendorf e de Costa (2013).

Sumariando, [...] a heteronomia cultural; a transformação da arte em mercadoria; a hierarquização das qualidades; a incorporação de novos suportes de comunicação pelos setores que já detinham os meios de reprodução simbólica; o caráter de montagem dos produtos; a capacidade destes em prescrever a reação dos receptores; a reprodução técnica comprometendo a autenticidade da arte; o consumidor passivo; a falsa identidade entre o universal e o particular; a técnica como ideologia; o “novo” como manifesto do imediato; e a fraqueza do “eu” apontam para a continuidade da administração da cultura. Dessa forma, o conceito não é apenas atual, como empiricamente demonstrável. (COSTA, 2013, p. 136-7)

O autor salienta também que Adorno e Horkheimer escrevem num outro lugar e momento, mas que a noção e busca da autonomia do indivíduo como semente do progresso da sociedade permanece.

Certamente o grande entrave do conceito de indústria cultural, no âmbito das ciências sociais, deva-se à não mensurabilidade dos efeitos advindos dessa produção cultural de massa. Adorno reconhece essa impossibilidade. Para ele, [...] a contenda acerca do problema em tese não invalida sua autoridade, nem tampouco suas propriedades relacionais. (COSTA, 2013, p. 137)

Costa segue com sua argumentação a favor do conceito de indústria cultural.

Algumas teorias sociais hoje, embora reconheçam o peso de determinados arranjos sociais para a explicação sociológica, apregoam certa reflexividade do sujeito no direcionamento de suas vidas, baseando-se, ora no avanço dos processos de racionalização e secularização, ora em perspectivas fenomenológicas (mundos vividos). Algumas teorias derivam mais da ênfase do papel do indivíduo na vida social; outras destacam mais a própria sociedade como estrutura coercitiva, que pré-existe ao indivíduo. Individualismos metodológicos afirmam, em certo sentido, que o conceito de indústria cultural possui forte dimensão determinista, pois coloca o indivíduo como ente muito passivo frente as suas escolhas. Ora, tais posições são parciais, uma vez que não há determinismo no conceito de indústria cultural. Não há simplesmente imposição de cima para baixo. Estrategicamente, a indústria cultural lança no mercado coisas que são representações dos próprios consumidores, criadas antes por prescrição e fortalecidas pelo cerco sistemático de sua exposição. O próprio Adorno reconhece que os consumidores não são estúpidos. A indústria cultural sempre conta com um pouco de bom senso por parte de seus consumidores. (COSTA, 2013, p. 137-138)

Portanto, essa indústria busca estudar seu mercado consumidor e trazer representações do mesmo. Como José D'Assunção Barros (2005, p. 134) também afirma, na produção de um objeto cultural “são movimentadas determinadas práticas culturais e também representações, sem contar que [...] depois de produzido, irá difundir novas representações e contribuir para a produção de novas práticas”.

A aceitação sem resistência – ou com pouca – não deriva simplesmente das necessidades intrínsecas ao indivíduo, já que seria uma explicação muito banal. Prescreve-se, logicamente, o que conjunturalmente permite ser prescrito. Todavia, não se cria o produto e se joga para o consumidor. Pelo contrário, estuda-se o consumidor e se lança a mercadoria (sugerem-se necessidades). (COSTA, 2013, p. 138)

Embora Adorno e Horkheimer não acreditem que os meios de informação e os produtos de cunho cultural forneçam uma espécie de democratização da cultura – já que os mesmos estão a serviço da indústria cultural –, para Walter Benjamin<sup>6</sup>, segundo Mogendorff (2012, p. 59), “a técnica aliada às massas seria capaz de emancipar a arte”, pois vão além da arte ou da técnica, mas também da forma como se concebe as transformações na experiência e não apenas na estética. Assim, de acordo com Benjamin ainda, existe certa democratização dos produtos que a indústria cultural fabrica.

Algumas análises são essencialmente contra o esboçado na presente reflexão sobre a indústria cultural, alegando sempre elitismo valorativo, excesso de especulação, busca por pureza conceitual e visão de homogeneização onde se verifica diferenciação. No mais, na análise dos meios de comunicação de massa e do consumo popular, de fato, esses elementos são questionáveis, se levados ao extremo. Todavia, é possível efetuar uma análise pujante da indústria cultural, abrindo mão desses quatro equívocos analíticos. E Adorno, na medida do possível, a fez! Primeiramente, se elitismo for analisar criticamente os processos capitalistas e não se deixar encantar por uma suposta diversidade também capitalistamente criada, o presente estudo é, sim, elitista. Aliás, em Adorno, há uma crítica da cultura como espírito reservado. [...] em segundo lugar, somente uma leitura apressada de Adorno diria que ele vê as massas através da aludida pureza conceitual “perdida”. Em Adorno, o capitalismo já se encarregou de transformar tanto Mozart quanto Aviões do Forró em mercadorias; por fim, a indústria cultural no atual estágio de acumulação capitalista não é uma produção de base fordista, mas, de fato, flexível (toyotista). Logo, a diferenciação é sua marca: diferenciação sempre indiferenciada, mas existente. (COSTA, 2013, p. 149)

É necessário destacar que o capitalismo mercantiliza as relações de cultura e condiciona a um consumismo, sem uma racionalidade autônoma, porém, os indivíduos também são corresponsáveis pela assimilação dos produtos. Dessa forma, o consumo desses bens culturais geram também práticas criadoras, que de acordo com Barros (2005, p. 134), podem “produzir concomitantemente práticas sociais. [...] [em que] seu conteúdo poderá ser imposto ou rediscutido”.

---

<sup>6</sup> Walter Benjamin (1892-1940), judeu nascido na Alemanha, foi um filósofo e sociólogo associado à Escola de Frankfurt.

Costa (2013, p. 150) considera esse aspecto, ressaltando que “Os indivíduos não são padecentes culturais, mas vivem em estruturas que igualmente não são. O resultado tem sido a expansão crescente do poder da indústria cultural”. Logo, a indústria cultural é um conceito contemporâneo e forte na sociedade, em que existe tanto o campo de domínio quanto o de resistência no seu interior, mesmo que haja uma desproporção entre eles.

[...] tanto para Adorno como para Horkheimer, o progresso da técnica em si não era a causa da crise na cultura, mas sim seu movimento na economia, que impulsionava a indústria cultural. E, mais do que isso, a questão não reside no fato de ser a favor ou contra, tanto da cultura como da técnica. Adorno e Horkheimer defendiam a discussão dialética como modo mais eficaz de lançar uma luz sobre essas questões. O pensamento crítico, para ambos, não poderia servir como um consolo. Pelo contrário, deveria proceder a uma análise contundente das consequências para a arte e para a comunicação de uma sociedade de limites tão frágeis entre as relações sociais e as mercadorias. (MOGENDORF, 2012, p. 156)

Os pensadores frankfurtianos encaravam as estruturas da indústria cultural como contraditórias, porém, não defenderam uma abolição, mas sim uma análise crítica sobre os fenômenos decorrentes dela.

Há [...] quem ateste hoje em dia as limitações do conceito e, inegavelmente, a realidade atual é bem distinta daquela vigente no período vital de Theodor Adorno e Max Horkheimer. Todavia, suas limitações não invalidam, nem o fenômeno, nem tampouco o método crítico. A indústria cultural está aí! Todos os dias, seus produtos, dentre best-sellers, games, Cds e Dvds, invadem o cotidiano de bilhões de pessoas. (COSTA, 2013, p. 136)

Em vista disso, o autor defende a atualidade acerca desse conceito, mas não nega que existe uma espécie de dualidade e algumas limitações nele.

Como desfecho, nem tudo é alienação, bem como nem tudo pode ser resumido a uma compreensão de contextos estruturados, na qual a dominação é tomada simplesmente como modo de vida (cultura vivida). A busca de uma síntese epistemológica para essa dualidade – todavia, que não se abstenha de expor o tema da consciência reificada – foi o intento crítico desta reflexão, bem como, igualmente, expor que a indústria cultural contribui decisivamente para a manutenção de certos contextos estruturados de dominação. A potência do conceito adorniano está aí. Só não enxerga aquele que abate a dialética e/ou faz da diversidade cultural uma propaganda do mundo. (COSTA, 2013, p. 150)

Em geral, a indústria cultural pode ser considerada como uma decorrência do surgimento de uma sociedade industrial. Sendo viável considerar que a mesma possibilita maior acesso a esses produtos de cunho cultural e artístico na sociedade, democratizando até certo nível esse acesso. Além disso, ao objetivar o lucro, precisa estudar o mercado consumidor e investir nos seus interesses e demandas. Ou seja, apesar dessas produções culturais serem marcadas pelas exigências do mercado, sem real autonomia da obra e do criador, elas são guiadas pelo reflexo alheio – de quem consome – e podem ser analisadas e

problematizadas por isso, pois os indivíduos, na interação com os meios e produtos, também são corresponsáveis pela assimilação deles.

Se as formas de cultura popular comercial disponibilizadas não são puramente manipuladoras, é porque, junto com o falso apelo, a redução de perspectiva, a trivialização e o curto-circuito, há também elementos de reconhecimento e identificação, algo que se assemelha a uma recriação de experiência e atitudes reconhecíveis as quais as pessoas respondem. O perigo surge porque tendemos a pensar as formas culturais como algo inteiro e coerente: ou inteiramente corrompidas ou inteiramente autênticas, enquanto que elas são profundamente contraditórias, jogam com as contradições, em especial quando funcionam no domínio do popular. (HALL, 2003, p. 256)

De acordo com Marcos Viera ainda (2008), há a possibilidade de resistência e diálogo entre os sujeitos e essas produções, em que todos contribuem no processo de construção da cultura. Isso ocorre através de mediações e filtros que modificam como essas informações são recebidas e interpretadas.

A partir da análise dos meios de comunicação de massa pela perspectiva das mediações, Martín-Barbero nos oferece um olhar diferenciado do que a crítica apocalíptica [...] lançava à indústria cultural. Liberta das acusações de alienar e manipular o público, a indústria cultural passa a ser vista não como instrumento de submissão e fuga improdutiva do real, mas como um conjunto de mecanismos de produção de cultura em massa. (VIEIRA, 2008, p. 6)

Para Rüdiger (1999), o conceito de indústria cultural refere-se, sobretudo, a dimensão e ampliação das relações mercantis ao conjunto da vida social, na conjuntura da crescente monopolização do capital. Nesse sentido, e segundo Douglas Kellner (2001), ele possibilitou um estudo a respeito da relação entre sociedade e *mass media*. Articulando capital e tecnologia, levando em conta ainda elementos políticos e discursivos e seus consequentes efeitos na sociedade. Mas o mesmo também possui limitações, uma delas já mencionada, referente ao momento e ao lugar no qual foi concebido. À vista disso, inicialmente, os pensadores frankfurtianos analisaram produções manipuladas pelo nazismo e mais tarde, nos EUA, investigam uma cultura guiada pelo consumo, que operava para promover e manter esse tipo de valor. Portanto, essa teoria foi elaborada num período em que se buscava utilizar a cultura como instrumento para a disseminação de modelos de pensamento e comportamento. E hoje, temos cada vez mais a complexibilização das relações entre cultura e mídia, com a expansão de estudos acerca das imagens e dos discursos elaborados dentro da lógica dessa indústria, que refletem em suas posteriores produções.

De modo geral, a Escola de Frankfurt contribuiu para reconhecer e determinar a hegemonia nesses meios, mas também não foi capaz de dar efetivamente conta das situações de resistência existentes. Nessa perspectiva, certas produções culturais apresentam diversos temas e podem ser utilizadas para fins reflexivos, capazes de promover uma crítica sobre a

realidade – subvertendo a sua própria origem. Existem ainda produções que não estão presentes dentro dessa lógica de industrialização, criadas por artistas independentes, que por vezes geram certo estranhamento e crítica por não serem padronizadas como o oferecido por boa parte do mercado, podendo ser vistas como um esforço para manter-se a margem da indústria e instigar os consumidores a reflexão. Assim, ao considerar sua atualidade sem ignorar suas limitações – apontadas por diversos teóricos –, num processo de complementação, é possível avançar nas análises acerca dessas produções culturais.

### 2.1.2 *Quadrinhos: arte ou mercadoria?*

Atualmente há muita divergência sobre as HQ's serem ou não uma expressão artística, muitos a consideram como a 9ª arte, como discorre Fábio Ballman (2009, p. 24), em que “Nona Arte é uma possível nomenclatura tendo-se em vista a classificação das artes proposta por Canudo. Esse, contudo, apesar de seu caráter acadêmico [...], não é o termo mais usado”. Para compreender melhor a função social e cultural dos quadrinhos, é necessário conhecer sua origem e suas bases. Nesse sentido, diversos autores discordam acerca do nascimento dos *comics*, contudo, a grande maioria – entre eles Will Eisner (2010) e Ballmann (2009) – aponta como seu fundamento o período da pré-história com os desenhos rupestres, registrados nas paredes das cavernas, que geralmente seguiam uma ordem, produzindo um estilo de *arte sequencial*<sup>7</sup>.

[...] na pré-história, [...] em locais como Altamira, na França [...] imagens das caçadas eram registradas nas paredes, com desenhos de animais e acontecimentos do dia a dia, que, muitas vezes, seguiam uma ordem, gerando aí um estilo de arte sequencial. [...] Avançando no tempo, temos mais exemplos de artes sequenciais, tais como as imagens da Via Sacra de Jesus, difundidas na Idade Média e presentes em muitas igrejas, figuras em alto-relevo nos túmulos de reis, desenhos em tumbas, entre tantos outros. Porém, todos esses exemplos tinham como fator comum a ausência da escrita. (FERNANDES, 2011, p. 10)

Em outros períodos históricos essa mesma lógica de arte continuou sendo utilizada, Ballmann (2009) traz outros exemplos acerca disso, como a semelhante situação observada na escrita hieroglífica – criada na antiga sociedade egípcia – e na arte encontrada pelos europeus durante a conquista da América, no século XV – composta por imagens dispostas em sequência, como dos astecas e maias.

[...] o manuscrito pré-colombiano apresenta [...] símbolos referentes à escrita, funcionando como indicações de data, local e nomes dos personagens, uma espécie

---

<sup>7</sup>*Arte sequencial*, de acordo com Will Eisner, em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista* (2010), diz respeito à modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em sequência para contar uma história, expressar ideias ou ainda transmitir uma informação graficamente, tornando-se uma espécie de linguagem.

de precursora das legendas da HQs modernas. Esse manuscrito pode ser compreendido com a série de códices que restaram da arte maia, conhecidos respectivamente como Códice de Dresden, Códice de Madrid, Códice de Paris e Códice Grolier. (BALLMANN, 2009, p. 32)

Como é possível observar, esses exemplos trazem imagens em sequência que representam acontecimentos, histórias, lendas e crenças, seja com egípcios e gregos na Antiguidade, com os povos pré-colombianos ou ainda com a Igreja Católica no medievo. Assim, a arte sequencial existe a séculos, sendo viável perceber a importância da produção iconográfica ao longo do tempo, que serviu como um tipo de registro do mesmo e uma forma de contar histórias, com a finalidade de ilustrar as experiências e acontecimentos de determinada sociedade e transmiti-los as próximas gerações para que essas informações não se perdessem.

Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos. O narrador tem, primeiro, que ter algo a dizer, e, então, ser capaz de manusear as ferramentas para relatar. (EISNER, 2010, p. 11)

Eisner (2010, p. 12) discorre sobre a linguagem e os avanços tecnológicos, afirmando que “Enquanto evoluíam, esses aperfeiçoamentos também afetaram a arte da narrativa”. As imagens em sequência tornam-se uma espécie de linguagem, com variações no decorrer dos séculos. A arte sequencial foi sendo adaptada e introduziu legendas e/ou falas mais tarde, tornando-se um componente importante que, geralmente, forma o que hoje identificamos como HQ's. Entretanto, é necessário ressaltar também que existem quadrinhos contemporâneos que não possuem texto ou sequência narrativa (abstratos). À vista disso, há uma dificuldade em definir o conceito de *comics*, e por essa razão, ao longo da pesquisa, será utilizado o modelo mais comum como base – que contenha diálogos e estória.

[...] como toda manifestação cultural, seria ingenuidade supor que esta história específica tivesse “nascido pronta”, sem se aproveitar da contribuição de diversas outras obras de arte que comungam de sua estética. Toda arte é inserida no tempo, e não apenas as ideologias, mas também o próprio desenvolvimento tecnológico, contribuem para sua evolução. É possível, portanto, através de comparação, traçar a linha do tempo das diversas formas de arte. Levando em conta as definições propostas do que seriam os quadrinhos, podemos reconhecer alguns de seus preceitos estéticos em expressões artísticas surgidas muito tempo antes de seu “nascimento oficial”. (BALLMANN, 2009, p. 30)

Não há consenso em relação ao surgimento dos quadrinhos como conhecemos no presente, contudo, é possível destacar alguns *quadrinistas*<sup>8</sup> e *comics* como precursores dessa arte sequencial na contemporaneidade. Alguns autores, como Fábio Guerra (2011), apontam

---

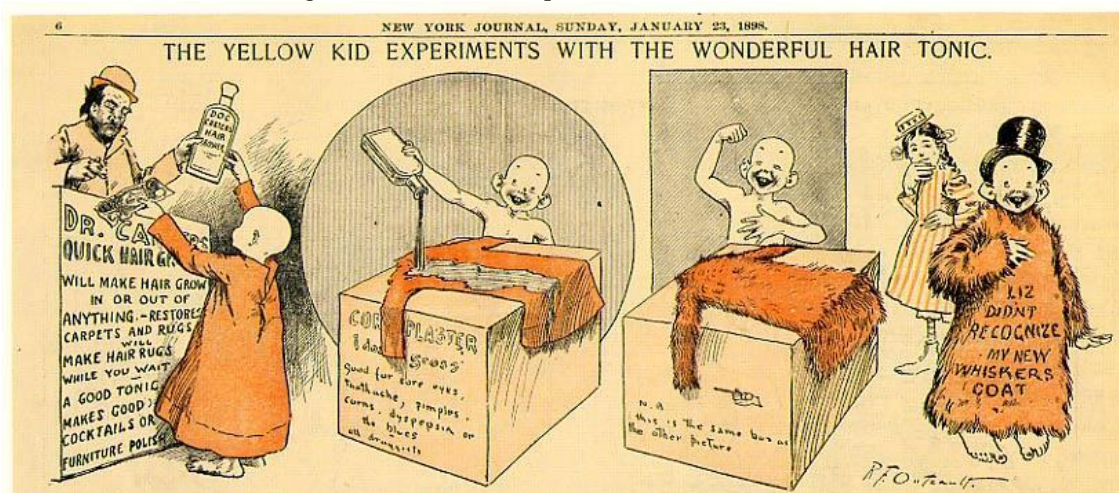
<sup>8</sup>*Quadrinista* é um desenhista ou autor de histórias em quadrinhos, segundo a 5ª ed. do Dicionário Aurélio, 2008.

*Les Amours de monsieur Vieux Bois*<sup>9</sup> (1837), do suíço Rudolf Töpffer, como a primeira publicação de uma História em Quadrinhos, outros acreditam que foi com o alemão Wilhelm Busch que se originou o primeiro quadrinho, chamado *Max e Moritz* (1865). Há ainda quem indique que foi Angelo Agostini o quadrinista original, criador de *As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte* (1869), com suas produções brasileiras – pois apesar de ser italiano, atuou e firmou sua carreira no Brasil.

Contudo, dois autores da década de 90 do século XIX são mais reconhecidos como os precursores dos *comics* modernos – visto suas obras se aproximarem e até mesmo definiram o que atualmente chama-se HQ's – são eles o inglês Alfred Harmsworth e o norte-americano Richard Outcault. O primeiro é o criador da *Comic Cuts* (1890), considerada a primeira revista com histórias desenhadas, e o segundo é autor de *The Yellow Kid*<sup>10</sup> (1894 e 1895), ao sintetizar o que tinha sido feito até então, introduzindo também em suas narrativas um novo componente, o balão com as falas. À vista disso, é mais usual à utilização do ano de 1894 – com Outcault – como data oficial de origem dos *comics*, por apresentar a primeira história em quadrinhos com as principais, e mais comuns, características que a definem, além de ter sido concebida nos Estados Unidos – país em que essas produções mais cresceram e criaram seu próprio mercado.

Nos primeiros anos os quadrinhos estavam presos às publicações jornalísticas, sem que houvessem revistas quadrinizadas independentes. E foi justamente em um jornal que surgiu o primeiro personagem significativo para a arte sequencial, [...] passaram a chamá-lo de “Yellow Kid”. (CARVALHO, 2010, p. 15)

Figura 1- Tirinha dos quadrinhos *The Yellow Kid*<sup>11</sup>



Fonte: DAS PRIMEIRAS tirinhas de jornal aos recentes lançamentos da L&PM<sup>12</sup>

<sup>9</sup> Traduzido para o português como *Os amores do senhor Jacarandá*.

<sup>10</sup> Traduzido para o português como *O garoto amarelo*.

<sup>11</sup> Jornal Nova York 23 de Janeiro de 1898. Traz a mensagem “O garoto amarelo experimenta o maravilhoso tônico capilar”, tradução nossa.



De acordo com Guerra (2011) “[...] as histórias passaram a ser propaladas em veículos de comunicação de massa, alcançando um público leitor bem maior, com o aumento na vendagem de jornais e seus autores disputados pelos empresários da notícia”. Embora os quadrinhos fossem consumidos por um considerável número de pessoas, contavam com pouco espaço nesse meio, aparecendo assim, em segundo plano.

A invenção da imprensa obviamente acarretou numa maior difusão das artes escritas, entre elas a arte com imagens. Agora, com reduzidos custos de produção e grande agilidade de tempo, a palavra escrita e desenhada tornava-se muito mais acessível. Com o progresso técnico, alguns artistas desenvolveram seus trabalhos utilizando-se dos novos meios. . (BALLMANN, 2009, p. 34)

Eisner (2010, p. 17) também afirma que “Existem diferentes maneiras de se contar uma história. A tecnologia criou muitos veículos de transmissão, mas existem, fundamentalmente, apenas duas grandes maneiras: palavras (oral ou escrita) ou imagens. Às vezes as duas estão combinadas”. Aparentemente não há unanimidade acerca do surgimento dos *comics* e a seu responsável, apesar disso, é inquestionável que foi na mídia impressa a aparição dos primeiros quadrinhos contemporâneos, bem como sua consolidação nos EUA.

Os novos meios de comunicação e de expressão gráfica e visual, possibilitados pelo avanço da tecnologia e dos novos mecanismos de impressão, viabilizaram o desenvolvimento desse produto nos meios de comunicação de massa. Nas primeiras décadas do século XX, os quadrinhos eram essencialmente humorísticos e caricaturescos, e essa é a explicação para o nome que elas trazem ainda hoje em inglês, *comic strips* (tiras cômicas). Para as revistas, adotou-se o nome de *comic books*. (GUERRA, 2011, p. 4)

Acerca das terminologias utilizadas para descrevê-las, é possível perceber que são múltiplas e por diferentes razões.

Nos países de língua inglesa, acentuadamente os Estados Unidos, Reino Unido e Austrália, os quadrinhos são conhecidos por *comics*, em virtude das primeiras histórias apresentadas neste formato terem sido cômicas ou satíricas. A França as classifica por *bandes-dessinées*, em comum com os portugueses, que traduzem para banda desenhada, obviamente por conta do formato. Mais uma vez, a origem parece ser histórica, uma vez que tradicionalmente as HQs se popularizaram com as tiras (bandas) de jornal. (BALLMANN, 2009, p. 24)

Assim, no Brasil ocorreu a utilização dos mesmos termos traduzidos e também a elaboração de outros, sendo mais conhecidos no país como quadrinhos, HQ's (abreviação de histórias em quadrinhos) e gibis. Além disso, é comum o emprego de sentenças como arte sequencial ou tirinhas – dependendo do formato.

[...] alguns teóricos dos quadrinhos se propuseram a criar uma nomenclatura mais abrangente e com caráter mais acadêmico. [...] Eisner [...] cunhará o termo Arte

---

<sup>12</sup> DAS PRIMEIRAS, tirinhas de jornal aos recentes lançamentos da L&PM. In: LPM. Porto Alegre/São Paulo, 15 abr. 2010. Disponível em: [https://www.lpm.com.br/site/default.asp?TroncoID=805133&SecaoID=816261&SubsecaoID=935305&Templat e=../artigosnoticias/user\\_exibir.asp&ID=708050](https://www.lpm.com.br/site/default.asp?TroncoID=805133&SecaoID=816261&SubsecaoID=935305&Templat e=../artigosnoticias/user_exibir.asp&ID=708050). Acesso em: 20 jul. 2020.

Seqüencial, exatamente para se distanciar de definições menos abrangentes. O que Eisner procura enfatizar é o caráter seqüencial das histórias em quadrinhos, donde se depreende que não apenas a imagem (parte do campo da pintura), nem apenas a escrita (do campo da literatura), mas todo o conjunto que compõe o requadro, e todos os requadros que compõem a obra, são o elemento a ser considerado. A arte seqüencial é uma forma de comunicação. (BALLMANN, 2009, p. 25)

O autor destaca ainda que na Itália os quadrinhos são conhecidos por *fumetti*, possíveis de traduzir para “fumaças” ou “fumacinhas”. Já na Espanha, *tebeo* é o nome usado, derivado, por processo metonímico, de uma importante revista infantil, em que houve grande publicação de HQ’s.

O Japão se apresenta como um caso de mais especificidades. Vale ressaltar que, na cultura nipônica, as HQs possuem um reconhecimento como bem cultural maior que suas contrapartes ocidentais. Além disso, as HQs possuem um mercado totalmente diferente, o que fomenta maior diversificação. O nome genérico é mangá, mas as nomenclaturas específicas variam conforme variam seu público alvo. Os *shonen* são histórias voltadas a meninos adolescentes, geralmente com temas de aventura, amizade e ação. Os *shoujo* são a contraparte feminina, com acento na emoção, nos relacionamentos e na sensibilidade. *Komodo* são histórias voltadas ao público infantil, de todos os sexos. Há ainda uma corrente chamada *gekigá*, com histórias adultas, sem os traços caricatos da iconografia japonesa. *Gekigás* podem ser *seinen*, voltados para homens, ou *josei*, voltados para mulheres. Outro mercado bastante grande é o dos *hentai*, quadrinhos com histórias eróticas ou pornográficas. Estes ainda abrigam os mais específicos *yuri*, sobre homossexualidade feminina, e os *yaoi*, sobre homossexualidade masculina. (BALLMANN, 2009, p. 25)

Há também a designação de *graphic novel*, que se refere geralmente a uma edição especial, com capa dura e arte considerada mais rebuscada, contendo maior paginação que um *comics*, traduzida no Brasil como “romance gráfico”. No entanto, a principal diferença entre eles é que na *graphic novel* é contada uma estória fechada, sem continuação, sendo possível o lançamento de novas publicações a partir dela, porém, cada aventura é iniciada e encerrada na mesma. Enquanto isso, as HQ’s são revistas que acompanham um ciclo, com diversas edições que dão continuidade a narrativa, podendo ter publicações periódicas ou não, variando conforme a editora e os quadrinistas. Nas *graphics novels* há ainda a possibilidade de experimentar novas aplicações de técnicas e métodos – por vezes limitados pelo esquema da tira. Assim, a estrutura é bastante semelhante e as diferenças dizem respeito principalmente ao modo como são contadas.

Contudo, resultou também numa tendência – bastante comum atualmente, em diferentes áreas – para aumentar o valor simbólico dos quadrinhos com um objetivo comercial, conhecida como gormetização, relançando determinadas estórias e elaborando outras no formato da *graphic novel*. Nesse sentido, alguns autores, como Beatriz de Carvalho (2017), apontam para a utilização da *graphic novel* como forma de gormetizar as HQ’s, do

ponto de vista do capitalismo artístico, em que não é de fato um modelo diferente, mas diz respeito principalmente a uma revalorização estética delas.

Apesar de não ser um ponto comum entre os autores sobre padrões e exigências das HQ's, as imagens em sequência com pequenos textos geralmente são encontradas na maioria dos quadrinhos contemporâneos. Segundo Eisner (2010, p.13) “A história em quadrinho lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens”, portanto, alguns elementos são bastante usuais para identificar um *comics* atualmente. Dentre eles, destaca-se o texto curto e o desenho, que apresentam uma ideia de complementaridade e estabelecem uma narração. A imagem, como já mencionado anteriormente, aparece em sequência através de quadros, já a comunicação verbal pode ser realizada de duas formas, tanto por intermédio de legendas (mais usada até o século XIX) como de balões (utilizada a partir do século XX), e, ambas buscam apresentar diálogos, pensamentos e descrições da situação.

A História em Quadrinhos é uma mídia ou forma de manifestação artística que emprega a combinação interdependente de texto e imagem, podendo valer-se de elementos da Ilustração e da Literatura, mas que se constitui como gênero autônomo, independente destas linguagens. Necessitam ainda ser formadas por uma sequência de unidades linguísticas de texto e imagem interdependentes de maneira que constituam uma narrativa. (BALLMANN, 2009, p. 27)

Ballmann (2009, p. 27) afirma ainda que o “cerne das HQs a justaposição (ou a seqüência espacial)”. Ou seja, os quadrinhos são textos híbridos, seqüências de desenhos em quadros que formam uma narrativa, expressando informação ou ação de personagens, que incorporam a fala aos desenhos, mesclando esses dois modos de se contar uma estória.

Na parte textual dos *comics*, há dois aspectos importantes de destacar: os balões de diálogo, sons e pensamentos e as narrações/legendas. Acerca dos balões, existem diversos tipos, que são uma espécie de caixa de texto, com formas e funções distintas – possíveis de serem diferenciados por isso. Os principais são os de fala, mas há também os de pensamento, cochicho, grito, trêmulo, uníssono, intercalado, mudo, sonho, recordação, telepático, entre outros.

Historicamente, [...] os balões remetem às antigas filacteras, um recurso usado por pintores cristãos medievais que consistiam em faixas saídas da boca das personagens retratadas, com os dizeres por elas proferidos escritos, tal qual o atual balão. Como já se viu, a evolução dos quadrinhos das antigas expressões de arte seqüencial compreendeu também outros recursos, como legendas, painéis, caixas de texto sob a arte, até a aurora do balão de fala. (BALLMANN, 2009, p. 94)

Ballmann (2009) aponta como fundamental o *balão de fala*, composto por uma linha simples e contínua, geralmente retangular ou oval (variando de acordo com o quadrinista), com ponta direcional que se liga a pessoa a sua respectiva fala. Outro balão importante é o *múltiplo*, quando a fala do personagem é dividida em mais de um momento, a fim de marcar

melhor o tempo da narrativa ou para não apresentar um balão com fala muito extensa. Ainda sobre os balões, é comum alguns autores marcarem certas personagens através de um modo peculiar de fala, tanto pelo formato, cor ou pelo próprio letramento. Há também os *balões-intercalados*, de diferentes locutores, imitando a dialética numa troca de vozes.

O *balão de pensamento, memória, sonho* ou *reflexão* é bastante comum, com contorno ondulado, num formato semelhante a uma nuvem ou bolha, com o rabicho em forma de pequenas bolhas em sequência. Já o *balão telepático* é usado por determinados personagens que possuem essa capacidade ou utilizam algo que as fazem se comunicar telepaticamente e/ou de ler mentes alheias, mesclando pontos e traços, com ausência de rabicho e por vezes imitando as bolhas de pensamento, sendo necessário analisar o contexto para perceber a diferença. Outro balão é o de *sussurro*, de um traçado pontilhado, tanto no corpo quanto na calda, indicando cochicho. Acerca do *balão de explosão*, ele possui o contorno exagerado, sinuoso, normalmente com as letras em negrito ou aumentadas, representando gritos. O *balão ondulado*, por sua vez, geralmente é usado quando um personagem está com medo ou dor e o *balão-unísono* possui mais de um prolongamento, mostrando que diferentes indivíduos falam no momento a mesma coisa.

Figura 2- Tipo de balões



Fonte: HISTÓRIA em quadrinhos e tirinhas <sup>13</sup>

<sup>13</sup> HISTÓRIAS em quadrinhos e tirinhas. In: NERDS e Otome Universe. 19 ago. 2014. Disponível em: <http://nerdseotomeuniverse.blogspot.com/>. Acesso em: 19 mar. 2020

Ballmann (2009, p. 101) afirma que “A presença de quadrinhos sem balões também é significativa, especialmente nos meios jornalísticos, quando a tirinha, que geralmente expressa uma piada, é contada apenas por imagens”, porém, essa ausência é um elemento atípico nos *comics*.

A respeito das legendas, não é apenas um narrador externo que faz uso desse dispositivo, mas às vezes o próprio personagem se apropria dele para apresentar sua versão da narrativa.

Um tipo específico de legenda é a que se pode chamar de recordatório, pois procura sintetizar acontecimentos de histórias passadas, especialmente nas revistas seriadas, ou informar o leitor da situação temporal de cenas diferentes. São comuns as indicativas de tempo como “enquanto isso”, “naquele momento” e similares. (BALLMANN, 2009, p. 104)

Além disso, em geral as legendas possuem um formato retangular, mas em alguns casos, se assemelham esteticamente aos balões, com traços e cores diferentes, dependendo do quadrinista e do contexto.

A combinação em palavras e imagens também merece menção especial. Quadrinhos não são pintura num sentido estrito, assim como não são literatura. Estão mais para uma combinação de ambas, com características próprias. A exata medida, a proporção ideal entre imagens e palavra diz muito da qualidade do artista e da história. (BALLMANN, 2009, p. 105)

Existem ainda as onomatopéias, um componente bastante utilizado nos quadrinhos, apresentadas também de forma visual.

Em tempo: as onomatopéias são a maneira encontrada para exprimir sons mecânicos, animais ou fenomênicos não articulados, como o barulho dos corpos caindo, os sons emitidos por animais ou manifestações climáticas. Possuem um caráter simbólico ambíguo, pois, enquanto tentam ser fiéis ao som representado, nunca o são totalmente. O mais adequado é dizer que são uma reprodução aproximada do som que tentam imitar. Na arte seqüencial, para além da representação sonora, as onomatopéias também ganham uma característica visual. Na maior parte das vezes, elas são encontradas fora de balões. Por isso, são detalhadas graficamente de maneira distinta as letras que representam discursos. Assim, não apenas o som, mas o desenho da onomatopéia pretende sugerir o significado exposto. (BALLMANN, 2009, p. 110)

Em relação às imagens, a diagramação é feita com vários quadros numa mesma página, que narram a história. A ordem deles varia de país para país, dependendo da ordem de leitura de cada um, Ballmann (2009, p. 120) discorre a respeito disso, que “[...] revistas ocidentais obedecem a disposição dos quadros da esquerda para a direita, ao passo que HQs orientais fazem o inverso, da direita para esquerda”.

Portanto, numa história em quadrinhos há a combinação de imagem e texto (seja de balões de diálogo ou legendas). Algumas, dependendo do contexto e da combinação,

demandam participação do leitor para dar significado, compreender a narrativa e, por vezes, ditar seu ritmo.

Nos quadrinhos, esse exercício imaginativo é muito mais intenso e frequente, sobretudo, pelo fato de serem leitores e leitoras quem ditam a velocidade na narrativa. “[...] é comum a transição de uma paisagem ensolarada para uma outra toda nevada para simbolizar a mudança de estação como passagem de tempo. Entretanto, períodos menores dependem basicamente do ritmo de leitura que varia de leitor para leitor”, como atesta Nobu Chinen. A questão aqui não é “timing” da leitura em si ou das considerações que artistas precisam ter em mente quando constroem uma narrativa ou descrevem o que é necessário haver em cada quadro, a disposição e o tamanho do quadro para dinamizar a leitura, mas é o que não está presente na transição entre as imagens ou o que está implícito em desenhos estáticos que usam a noção de movimento no traço, isto é, a elipse provocada entre um quadro e outro, separado pela canaleta, calha ou sarjeta, como é mais frequentemente definida. (REBLIN, 2017, p. 15-16)

Há toda uma logística antes que a revista esteja pronta, nas mãos dos leitores. Os quadrinhos são um produto extremamente visual, com diversos componentes gráficos que se caracterizam como linguagem. Um sistema narrativo guiado pela imagem e linguagem escrita, que exigem um exercício imaginativo por parte do leitor.

Quadrinhos e cinema se utilizam de imagens dispostas sequencialmente para contar histórias. Ao passo que o cinema se utiliza de um movimento mecânico para criar a ilusão de movimento (os famosos frames por segundo), os quadrinhos utilizam o salto imaginativo de leitores e leitoras, ao passar de um quadro a outro, de uma cena a outra. (REBLIN, 2017, p. 14)

Com o tempo e o interesse do público, essas tirinhas ganharam destaque e evoluíram, passando a ter revistas próprias, conhecidas como HQ's. Tornaram-se um importante veículo de comunicação de massa e produziram uma linguagem própria, criando símbolos e referências inovadoras, incorporadas posteriormente em grande parte pelo cinema, televisão e publicidade. Diante disso, os quadrinhos transformam-se num influente campo iconográfico da Comunicação e da História.

Moacy Cirne (2000) declara que os *comics* sofreram uma espécie de preconceito na primeira parte do século XX, pois eram considerados apenas produtos típicos da cultura de massas, apontados como incapazes de exercer alguma função política ou mesmo como possibilidade estética. Somente a partir dos anos 1960 o cenário da crítica começou a se modificar, reflexo da sociedade e das alterações realizadas neles. As HQ's passaram a ser bastante consumidas na sociedade, em especial na norte-americana do período e conseqüentemente abordavam esse contexto, muitas vezes usando-o como pano de fundo para suas narrativas. Tornaram-se um bem de consumo, inicialmente ao alcance apenas daqueles que podiam comprar e gastar dinheiro com entretenimento, com o tempo, outras formas de socialização de leitura dos *comics* também se desenvolveram, ampliando o público.

Com uma história que legitima o contexto histórico cultural no qual nasce, esse tipo de arte, [...] assume muitos elementos próprios de uma arte já consagrada, a literatura, que sempre foi consumida por uma elite, todavia, com algumas características muito próprias. (GLÉRIA, 2011, p. 10-11)

É inegável que os quadrinhos, tal como se desenvolveram no capitalismo, constituíram-se em uma mercadoria, porém, possuem bases na arte mais tradicional e evoluíram ao longo do século XX e XXI. Mesmo que essas transformações sejam atravessadas pela lógica do mercado, pautadas pela finalidade de aumentar as vendas – como um produto – os *comics* apresentaram estéticas mais elaboradas, enredos mais complexos, além de existirem também em meios considerados *underground*<sup>14</sup> – elaborados por artistas independentes e que não seguem essa lógica e nem o processo de criação está a ela submetido. Passaram a ter uma função semelhante a do cinema, de entreter, mas também possibilitaram reflexões e críticas, pois atualmente há uma forte discussão acerca disso, com um público que busca a análise e a problematização de conteúdos nesses meios. Assim, trata-se de um produto, mas esse elemento não o desqualifica como bem estético, que é ainda considerado por muitos uma arte popular mais acessível, e, apesar de ser passível de reprodução, não é viável excluir aspectos de autoria em sua produção.

Embora tenha uma força destacada como um meio de comunicação, como produto cultural e como arte, as HQs frequentemente são vistas com descrédito e não contam com prestígio entre parte dos intelectuais e educadores do mundo ocidental. [...] essa condição está ligada à sua estrutura industrial de grande escala que envolve interesses econômicos que poderiam comprometer seu “valor cultural”. (GUERRA, 2011, p. 2)

No entanto, Guerra (2011, p. 2) continua e justifica que atualmente compreendemos a cultura como um conjunto de “atitudes, valores compartilhados e as formas simbólicas em que se acham incorporadas”. Os quadrinhos situam-se num determinado contexto e é possível identificar quando reafirmam padrões (e representam interesses de setores hegemônicos) ou quando apresentam críticas. Ademais, a arte passou a ocupar uma posição de destaque no regime econômico com a industrialização e as mudanças na produção cultural. Nesse sentido, Guerra (2011, p. 2) afirma que “a arte não é mais compreendida somente como obra, mas também como dispositivo de intercâmbios culturais de toda ordem, na qual existe uma interferência do receptor, o espectador daquela arte”. Portanto, o universo quadrinesco é uma realidade hoje, em que está bastante presente na sociedade, logo, é necessário ampliar as discussões em torno desses materiais ao invés de sufocá-las por serem produtos da indústria cultural.

---

<sup>14</sup> Um meio de fuga de modelos e padrões comerciais, que se situa, geralmente, fora da grande mídia.

## 2.2 Sociedade de consumo e as HQ's de super-heróis

Os quadrinhos apareceram dentro da *mass media* e rapidamente conquistaram certa independência, constituindo sua própria indústria quadrinesca, com estética e linguagem próprias. Em vista disso, ao longo do século XX, eles se desenvolveram principalmente nos EUA, país em que estão situadas as editoras mais lucrativas nesse meio, como é o caso da Marvel Comics. O universo quadrinesco atraiu um grande público e para mantê-lo e expandí-lo precisou passar por grandes mudanças, podendo inclusive ser dividido por fases (mais conhecidas como *Eras*). Além disso, eles possuem diversos gêneros, sendo o de superaventura o mais rentável. De modo geral, os *comics* – desde sua origem – encaixam-se como uma produção advinda da indústria cultural, sendo pertinente investigá-los para conhecer e compreender seu funcionamento.

### 2.2.1 Mercado quadrinesco e a massificação dos comics

Os quadrinhos norte-americanos de superaventura ao saírem das tiras de jornais, passaram a ser vendidos como revistas próprias, com histórias maiores, sendo divididos em fases e categorias, inaugurando as chamadas *Eras* – que serão tratadas brevemente para situar e destacar algumas mudanças nas editoras de HQ's e nas abordagens dos *comics*. O momento que antecede essa independência em relação aos periódicos também foi classificado posteriormente como uma das *Eras*, chamada de *Platina* (1897-1937), em que surgem ícones como *Mickey Mouse*, *Flash Gordon* e *Dick Tracy*, marcando a estreia de *comics* temáticos, com grande destaque para os policiais – que prepararam o palco para a fase dos super-heróis<sup>15</sup>. Ou seja, os quadrinhos não se resumem apenas as narrativas de superaventura (gênero que se tornou mais popular), há também HQ's de terror, romance, comédia, entre outras categorias. Independente do conteúdo, é possível – e também comum – haver mensagens e ideias transmitidas pelos autores e suas respectivas editoras, intencionalmente, contemplando muitas vezes o contexto e o tempo em que estão sendo produzidas. Voltando a classificação em termos das *Eras*, acerca do gênero de superaventura, existem três bem definidas, são elas:

---

<sup>15</sup> Para a maioria, ser um super-herói é ter poderes e uma identidade secreta. Mas segundo Will Eisner, os super-heróis vão além de seus poderes e alter ego, eles possuem uma missão, um compromisso com a luta em defesa dos inocentes, por isso existem também personagens que não têm superpoderes e que mesmo assim são considerados super-heróis.



A “era de ouro” iniciada em 1938 com o aparecimento de Superman, leva esse nome pois foi a época que os quadrinhos do gênero atingiram vendas astronômicas, encerrando-se em 1954, com a crise dos quadrinhos associados ao aumento da delinquência juvenil, como veremos adiante. A “era de prata”, que se iniciou em 1956, foi marcada com a reformulação das HQs de super-heróis, além da implantação de um código de censura. Esta fase se encerra em meados da década de 1970, existindo algumas discordâncias entre qual seria o marco da mudança para a “era de bronze”, que ocorre devido a uma crise no mercado editorial no gênero de super-heróis, tal como ocorreu ao fim da segunda guerra mundial, com o fechamento de diversas editoras e uma queda nas vendas e se estenderá até o final dos anos 1980. (KRAKHECKE, 2009. p. 54)

De acordo com Carlos Krakhecke<sup>16</sup> (2009), a categoria de superaventura nas HQ’s surge na década de 30, com uma crescente popularidade até o início dos anos 50, período que ficou conhecido como a *Era de Ouro*. Esse gênero – apesar de ficcional – pode ser considerado como um reflexo de troca entre a sociedade e o mercado ao explorar a temática da guerra, com narrativas que exaltavam o patriotismo e os heróis nacionais, além de condenar os vilões, tornando-se assim um meio de entretenimento comum durante a Segunda Guerra Mundial. São criados super-heróis como *Superman*<sup>17</sup>, *Batman*<sup>18</sup>, *Capitão América*<sup>19</sup> e *Mulher Maravilha*<sup>20</sup>, que lutavam contra os regimes totalitários em nome dos Estados Unidos da América.

---

<sup>16</sup> Graduado e mestre em História pela Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul e graduado também em Ciências Sociais pela Universidade Luterana do Brasil, em sua dissertação de mestrado “Representações da Guerra Fria nas Histórias em Quadrinhos Batman - O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987)” aborda a divisão dos quadrinhos norte-americanos em *Eras* – classificação popular dentro do universo quadrinesco, utilizada pelas próprias editoras para diferenciar as fases em que determinadas narrativas são concebidas.

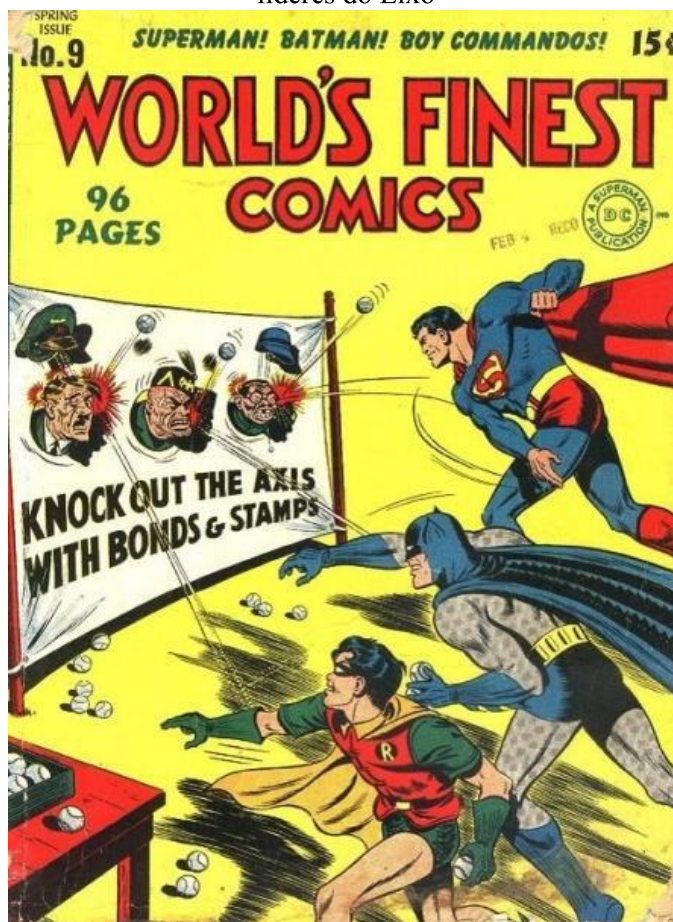
<sup>17</sup> Considerado o primeiro super-herói dos quadrinhos, criado em 1938, por Jerry Siegel e Joe Shuster, pela *DC Comics*.

<sup>18</sup> Super-herói que não possui superpoderes, concebido em 1939, na *DC*, por Bill Finger e Bob Kane.

<sup>19</sup> Super-herói de HQ’s publicado pela editora, atualmente chamada, Marvel Comics – e considerado um dos pilares da mesma. Sua identidade civil é Steven Rogers, soldado do exército que participou da Segunda Guerra Mundial, criado por Joe Simon e Jack Kirby, em 1941.

<sup>20</sup> Super-heroína da editora concorrente, *DC Comics*, criada em 1941 por William Moulto Marston, Harry George Peter e Elizabeth Marston.

Figura 3- Capa de uma revista em quadrinhos do *Superman* e do *Batman* jogando bolinhas de tênis nos líderes do Eixo



Fonte: WORLD'S...<sup>21</sup>

Na figura acima, o quadro mostra imagens dos líderes do Eixo<sup>22</sup>, trazendo a mensagem “Eliminar o Eixo com títulos e selos”, tradução nossa, ou seja, através da propaganda e das revistas desses super-heróis.

Esses personagens são concebidos por editoras que também estavam se formando no período e que ao longo das décadas viraram grandes empresas, e um dos elementos ideológicos difundidos por elas foi o patriotismo, com o incentivo para a participação na guerra. Nesse sentido, e como discorrido anteriormente, para Adorno e Horkheimer (1985) a indústria cultural diz respeito à cultura imposta às massas, uma forma de propagar determinadas ideologias que correspondam a certos interesses. Sobre isso, Gléria afirma que (2011, p. 10-11) “Com os avanços tecnológicos, uma visível mudança foi notada no modo de vida das pessoas, alcançado o terreno das artes, em tempos de sua reprodutibilidade técnica,

<sup>21</sup> WORLD'S finest comics n.º.9. In: NATIONAL Museum of American History. Whashington, D.C/ EUA. Disponível em: [https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1449382](https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1449382). Acesso em: 18 nov.2019.

<sup>22</sup> Aliança militar formada, em 1936, pela Alemanha, Itália e Japão, liderada por Adolf Hitler, Benito Mussolini e Hirohito respectivamente.

quando a obra de arte se torna também mercadoria, produto de consumo de massa”. Logo, é possível relacionar com as editoras de *comics* – como empresas produtoras dentro da lógica da indústria cultural – que se consolidaram ainda nessa primeira fase, e, que como Heck (2019) afirma, cresceram e hoje arrecadam bilhões, com disputas de mercado.

Existem diversas editoras de quadrinhos no mundo, contudo, a maioria delas e as mais famosas são as estadunidenses. Para Silvio Rossi Filho, Milena Origuela e Cinthia Silva (2015, p. 16) “as editoras norte-americanas Marvel e Detective Comics possuem a maior parcela do mercado editorial mundial de quadrinhos, sendo as mesmas a iniciar quadrinhos de super-heróis”. Em vista disso, a Marvel ao lado da *DC Comics* são as duas maiores referências no ramo, com grande rivalidade e competições, que ao longo dos anos – quando necessário e por questões financeiras – procuraram acordos que fossem de interesse comum, estipulando um preço de mercado e mantendo o controle do mesmo.

Figura 4- Logotipo da Marvel Comics



Fonte: MARVEL<sup>23</sup>

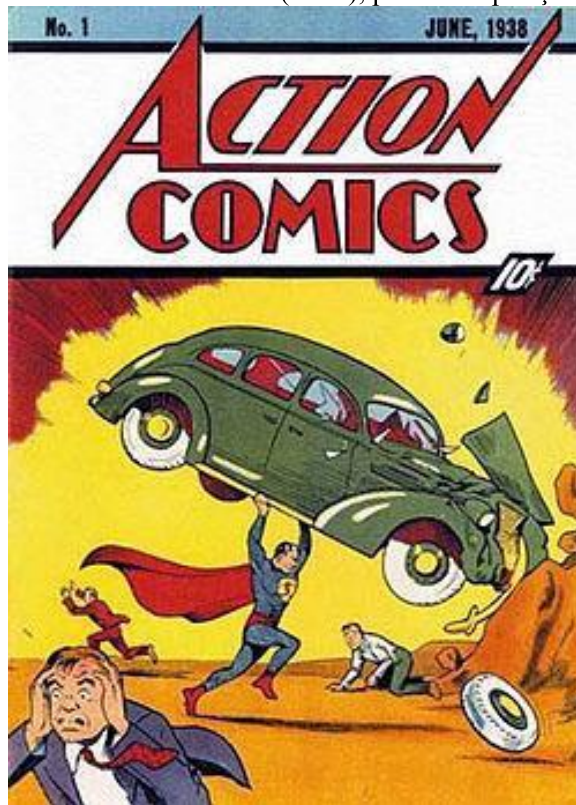
Para entendermos o surgimento da Marvel e o que ela representa hoje, é necessário abordar também a criação da *DC Comics* – considerada a primeira editora de quadrinhos de superaventura. Atualmente a *DC* está estabelecida no mercado, com inúmeros super-heróis reconhecidos mundialmente, com um patrimônio bastante consistente. Mas nem sempre foi assim, já que a mesma é uma combinação de várias outras companhias que se fundiram devido principalmente a dificuldades financeiras. Segundo Guerra (2016, p. 35), inicialmente conhecida como “*National Comics* [...] pioneira nos quadrinhos estadunidenses publicando regularmente revistas em quadrinhos – chamadas de *comic books*”. O autor salienta ainda que a editora se formou em 1934 e em 1938 lançou “[...] o primeiro dos super-heróis: o Super-

---

<sup>23</sup> MARVEL Comics. In: Marvel. Disponível em: <https://www.marvel.com/>. Acesso em: 20 out. 2019.

Homem (*Superman*), de Jerry Siegel e Joe Shuster, nas páginas de *Action Comics*". (GUERRA, 2016, p. 28)

Figura 5- Revista *Action Comics* #1 (1938), primeira aparição do *Superman*



Fonte:ACTION...<sup>24</sup>

*Action Comics* teve uma vendagem tão grande que editores de outras empresas procuraram produzir seus próprios heróis. Um desses era Martin Goodman, editor de *pulp magazines*, revistas feitas com papel de baixa qualidade (a “polpa” da madeira, daí o seu nome) [...]. Nessa última, o assunto preferido eram crimes sangrentos como uma metáfora do que afetava os EUA naquele momento, abalado pela quebra da Bolsa de Nova York. (GUERRA, 2016, p. 28)

A partir do *Superman* – considerado o primeiro super-herói – vários outros foram elaborados. Na própria empresa, personagens como Batman e Mulher Maravilha são concebidos e tornam-se figuras bastante conhecidas e populares dentro da cultura pop como já apontado. A revista *Action Comics* #1 (1938), na qual o *Superman* apareceu inicialmente, também influenciou diversos quadrinistas e o surgimento de outras editoras. À vista disso, a *Timely Comics* é criada um ano mais tarde, fundada por Martin Goodman<sup>25</sup>, conhecida atualmente como Marvel Comics, nome que adotou oficialmente apenas em 1961 como

<sup>24</sup>ACTION comics (1938) nº1. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/action-comics-\(1938\)-n-1/3/2](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/action-comics-(1938)-n-1/3/2). Acesso em: 04 mar.2020.

<sup>25</sup> Editor estadunidense de revistas de ficção, livros e histórias em quadrinhos, além de fundador da companhia que viria a se tornar a Marvel Comics.

afirma Guerra (2016). A primeira publicação da empresa ocorre em 1939, com o herói *Human Torch* (Tocha Humana) e o vilão Namor, hoje em dia considerado um anti-herói<sup>26</sup>.

Figura 6: Revista *Marvel Comics*, primeira publicação da editora *Timely Comics*, com os personagens *Human Torch* e Namor



Fonte: MARVEL<sup>27</sup>

Sean Howe, escritor e jornalista norte-americano, discorre sobre o processo de surgimento da Marvel Comics, em seu livro *Marvel Comics: A história secreta* (2012) – traduzido para o português em 2013 – após entrevistar mais de 150 pessoas que trabalharam e/ou tiveram alguma relação com a editora, compreendendo desde o período de sua criação até o surgimento do Universo Cinematográfico da Marvel (MCU), em 2008. De acordo com o autor, Goodman era editor de revistas com histórias de faroeste que faziam sucesso e expandiu seu trabalho para um mercado ainda mais promissor – o de superaventura. A revista *Marvel Comics* foi um sucesso de vendas, o que estimulou a equipe responsável a lançar a segunda edição no ano seguinte, mas com o nome de *Marvel Mystery Comics*. Na década de

<sup>26</sup> Refere-se a personagens que também têm superpoderes, mas que não possuem as virtudes tradicionalmente atribuídas aos super-heróis, não sendo considerados inerentemente maus, mas que praticam atos moralmente questionáveis.

<sup>27</sup> MARVEL comics (1939) nº1. In: Guia dos quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/marvel-comics-\(1939\)-n-1/764/207832](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/marvel-comics-(1939)-n-1/764/207832). Acesso em: 22 mar. 2020

40, Jack Kirby<sup>28</sup> e Joe Simon<sup>29</sup> começaram a desenvolver quadrinhos para a *Timely Comics*, dando origem a um dos mais conhecidos heróis patriotas, o Capitão América (1941). Como já salientamos, o patriotismo sempre foi um componente importante na cultura norte-americana e o momento de guerra que a sociedade vivenciava favoreceu as editoras que o utilizavam nos enredos, tornando os quadrinhos de super-heróis populares no país – e mais tarde no mundo –, como Pedroso (2013) também afirma.

Figura 7- Primeira publicação do personagem Capitão América



Fonte: RATIN<sup>30</sup>

Além da Marvel e da DC, podemos destacar também a *Archie Comics*, fundada em 1939, sob o nome de *MLJ Comics*, com vários títulos protagonizados pelos adolescentes Archie Andrews, Betty Cooper, Veronica Lodge, Reggie Mantle e Jughead Jones. A *Dark Horse*, criada em 1986 por Mike Richardson, uma das maiores editoras independentes, com quadrinhos como *O Máscara*, *Hellboy*, *Sin City*, *Conan* e *300*, e com traduções de mangás<sup>31</sup>, como *Digimon*, *Akira*, *Astro Boy* e *Bersek*, com publicações ainda de *comics* de *Star Wars*. A

<sup>28</sup> Desenhista, roteirista e editor de HQ's norte-americanas, bastante renomado no meio, tendo criado importantes personagens e enredos marcantes.

<sup>29</sup> Artista, roteirista e editor de quadrinhos estadunidenses.

<sup>30</sup> RATIN, Cristiano. 10 heróis que já lutaram contra o nazismo. In: *Legião dos heróis*. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/herois-lutaram-contr-nazismo.html>. Acesso em: 17 abr.2020.

<sup>31</sup> Apesar de conterem detalhes e aspectos próprios, feitas no estilo japonês, de modo geral, são bastante semelhantes as HQ's, segundo Ballmann (2009).

*Image Comics*, concebida por Rob Liefeld e outros ex-quadrinistas da Marvel, com obras como *Spawn*, *Rat Queens*, *Pretty Deadly*, *Sex Criminals*, e *Black Science*. A *Vertigo*, uma subsidiária da *DC*, com *V de Vingança*, *Watchman*, *Sandman* e *Hellblazer* e a *Icon*, com sua principal produção sendo *Kick-Ass*, ambas com narrativas de caráter mais adulto. Muitas das histórias fabricadas por essas empresas migraram para outras mídias, como filmes e séries de televisão.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o sucesso do gênero de superaventura diminuiu consideravelmente e suas vendas caíram. Muitas editoras, inclusive, já no fim da década de 40, substituíram as narrativas desses personagens por outras histórias, como de terror, ficção científica, faroeste e romance. Inicia-se então a *Era de Prata*, marcada pelo *Comic Code Authority*<sup>32</sup>, uma forma de autocensura imposta pela indústria de quadrinhos dos EUA, com o intuito de não sofrerem boicote e conseqüentemente desaparecem por completo, com o selo sendo estampado nas revistas. As restrições morais do *CCA* eram extremamente rígidas, com uma separação bastante demarcada, num formato maniqueísta, entre o bem e o mal, sem espaço para interpretações. Ou seja, o cenário político da época influenciou diretamente nas direções seguidas pelas editoras, ocasionando uma nova fase nos quadrinhos em vista das características que estavam sendo desenvolvidas em seus enredos.

Figura 8- Selo de aprovação do *CCA*, que vinham nas capas das HQ's, mostrando que a editora estava seguindo todas as suas regras



Fonte: A HISTÓRIA...<sup>33</sup>

<sup>32</sup> *Comic Code Authority (CCA)* é criado em 1954, pelo *Comics Magazine Association of America* ou Associação Americana de Revistas em Quadrinhos, um código dos quadrinhos, como forma de autocensura no conteúdo das HQ's em resposta a uma recomendação do Congresso e influenciados pelo psiquiatra Fredric Wertham, autor do livro *Seduction of the Innocent*.

<sup>33</sup> A HISTÓRIA das Histórias em Quadrinhos: a Era de Prata. In: *Quadrinhos*, 8 abr. 2015. Disponível em: <https://quadrinhos.com/2015/04/08/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-prata/>. Acesso em: 20 maio. 2020.

Os *comics* passaram a apresentar gírias do período, personagens fora dos padrões, com problemas pessoais ao invés do foco somente na salvação do mundo, buscando acompanhar e se adaptar as mudanças na sociedade. Nesse sentido, o gênero de ficção científica se tornava extremamente popular, inspirado na corrida espacial<sup>34</sup> como Krakhecke (2009) aponta, e os quadrinhos de superaventura absorveram isso, mesclando a categoria de ficção científica com a de super-heróis. As HQ's também se aproximaram mais do que temos hoje no mercado, com diversos heróis em dupla jornada – cada qual com sua própria revista e ainda fazendo parte de equipes, como *Os Vingadores*<sup>35</sup>. No final da Era de Prata o *Comic Code Authority* perdeu forças e grandes editoras já não submetiam seus *comics* à aprovação do código, mas, segundo Guerra (2011), apenas no século XXI é que de fato ele foi abandonado.

Já na *Era de Bronze* os quadrinhos começaram a tratar de assuntos mais modernos e realistas. Apesar dos heróis clássicos dessas revistas se manterem populares entre o público, são criados novos personagens, como os *Minutemen* (de *Watchmen*) e o *Justiceiro*, considerados como anti-heróis. Com histórias que refletiam, criticavam e denunciavam as contradições da sociedade norte-americana, em consonância com o que ocorria no país e no mundo nesse período, marcado pela Guerra do Vietnã (1959-1975) – que veremos mais a frente – e aos diversos protestos em decorrência dela, como aponta Alexandre Silva<sup>36</sup> (2012, p. 2).

Junto a isso, a luta pelos Direitos Civis aumenta, com muitas manifestações contra o racismo e o machismo. Como exemplo, e conforme Gonçalves e Silva (2000), é possível citar a criação dos Panteras Negras, em 1966, uma organização política revolucionária norte-americana, de cunho socialista, que lutava pelos direitos da população negra. De acordo com Castro (2019), nesse mesmo ano, a Marvel Comics lança seu primeiro protagonista e herói negro, chamado Pantera Negra, mas a editora afirma não ter relação com o grupo antes citado. No entanto, seu surgimento se dá num momento de efervescência desse e de outros movimentos sociais, em que se reivindicava maior igualdade e se cobiçava maior representação.

---

<sup>34</sup> De modo geral, foi a disputa entre a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) e os Estados Unidos pela supremacia na exploração e tecnologia espacial, na segunda metade do século XX.

<sup>35</sup> Grupo de super-heróis de HQ's publicadas nos Estados Unidos pela editora Marvel, com diversos personagens desse universo fazendo parte do grupo ao longo dos anos.

<sup>36</sup> Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, possui também mestrado em Ciências Sociais Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Em seu artigo “HQs em Convergência: subculturas do consumo e a manifestação colaborativa de uma mídia que espera sobreviver ao digital” trata sobre as *Eras* dos quadrinhos estadunidenses e seu consumo.



Figura 9- Símbolo dos Panteras Negras



Fonte: BARBIERI<sup>37</sup>

Figura 10- Primeira aparição do Pantera Negra na revista *Fantastic Four* #52



Fonte: FANTASTIC...<sup>38</sup>

<sup>37</sup>BARBIERI, Antônio Celso. Dos Panteras Negras. In: DO próprio bolso. Disponível em: <http://www.dopropriobolso.com.br/index.php/politica/42-politica-geral-e-analises/1328-historia-dos-panteras-negras> Acesso em: 02 mar.2020.

No que concerne aos quadrinhos, as décadas de 1960 e 1970 marcaram um período de renovação em suas concepções. Modelos foram rompidos a partir da inserção de elementos componentes da sociedade estadunidense até então alijados do contexto dos quadrinhos. Nessa época, o país entra em ebulição na luta pela garantia e ampliação dos direitos civis. (GUERRA, 2011, p. 17)

Portanto, os quadrinhos de super-heróis não passaram ilesos a essas mudanças, pois a *Era de Prata*, com seu mundo maniqueísta e simplista não era mais interessante. Assim, uma nova era se inicia, na qual os heróis engajaram-se em temas de cunho político e social, com uma abordagem mais realista. Além dos anti-heróis citados anteriormente, que surgem nessa fase, os heróis também passam a incluir questões mais ambíguas e controversas, como o uso de drogas ou maior utilização da violência, como afirma Guerra (2016). Tornou-se cada vez mais comum os personagens se envolverem em tramas mais adultas a partir dos anos 80. Ademais, muitos quadrinhos independentes e alternativos começam a aparecer.

Segundo Silva (2012), na *Era de Ferro* – também chamada de *Era de Cobre* – os aspectos psicológicos florescem e ganham força nas HQ's, que sustentam e influenciam essa indústria ainda hoje, com autores bastante conhecidos, como Alan Moore, Frank Miller e Neil Gailman. Os vilões também foram representados de modo mais ambíguo, como é o exemplo do *Magneto* – personagem das histórias dos *X-men*<sup>39</sup> - que passa a ser considerado um protetor violento de uma minoria perseguida, com atos que inicialmente, e geralmente, eram interpretados como “terroristas” para serem vistos como “justificáveis” em alguns momentos.

Howe (2013) afirma que nos anos 90 a Marvel Comics estava à beira da falência, ameaçada pelo sucesso da *DC*, por essa razão, a mesma vendeu direitos sobre vários de seus personagens para a indústria cinematográfica. Como exemplo, temos: o Hulk<sup>40</sup> com a *Universal Studios*, o Homem Aranha<sup>41</sup> com a *Columbia Pictures (Sony)* e os *X-men*, com a *20th Century Fox (Fox Entertainment Group)*. A Marvel continuou produzindo os quadrinhos desses super-heróis, contudo, não pode utilizá-los em filmes e séries e por isso essas e outras figuras da editora passaram a ser usadas em produções concebidas por outras empresas.

Como foi possível verificar acerca da divisão dos quadrinhos, de modo geral, eles são distribuídos em fases, sendo as mais definidas a *Era de Ouro* (iniciada no final da década de

---

<sup>38</sup>FANTASTIC Four (1961) n°52. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-\(1961\)-n-52/100/3494](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-(1961)-n-52/100/3494). Acesso realizado em: 15 dez. 2020.

<sup>39</sup> Grupo de super-heróis da editora Marvel Comics, que são mutantes, os *Homo superiores* (humanos numa nova escala evolucionária), que nascem com habilidades ocultas e por conta disso são perseguidos pela sociedade.

<sup>40</sup> Alter ego do Dr. Robert Bruce Banner, um cientista que foi atingido por raios gama e desenvolveu superpoderes como consequência, criado em 1962 pela Marvel Comics.

<sup>41</sup> Alter ego de Peter Parker, um super-herói que aparece nas revistas em quadrinhos da Marvel Comics, com superpoderes advindos de uma mordida de aranha, tornando-se uma espécie de protetor da cidade de Nova Iorque.

1930 até o meio dos anos 1950), a *Era de Prata* (que começa em seguida e termina no fim dos anos 60) e a *Era de Bronze* (que se estende até a metade da década de 80). Após essas fases, há novos seguimentos, embora, não tão precisos como os primeiros, sendo substituídas, como já mencionado, pela *Era de Cobre* (que vai até metade dos anos 90) e posteriormente pela *Era Moderna* (até o presente), ambas são ainda classificadas, respectivamente, como a *Era Ferro* e a *Nova Era de Platina*.

Assim, atualmente – na *Era Moderna* – a Marvel Comics foi comprada pela *Walt Disney*, em 2009. Em função disso, a mesma se reergueu e se tornou uma das maiores editoras de quadrinhos, competindo páreo a páreo com a *DC* nesse ramo, bem como no cinema também. Seu catálogo possui cerca de cinco mil personagens, com destaque para equipes como Os Vingadores, *X-men* e Quarteto Fantástico. A Marvel dominou o cinema com o *Marvel Cinematic Universe*<sup>42</sup> (MCU), alcançando a maior bilheteria mundial, alavancando as vendas de suas HQ's e conseguindo adquirir novamente os direitos sobre determinados personagens que havia vendido, ultrapassando sua concorrente em questão de lucros.

Uma das estratégias adotadas pela Marvel para alcançar a *DC* foi a de trazer diversidade em suas histórias no século XX, se apropriando de pautas discutidas e levantadas na sociedade ainda na década de 60, atenta ao mercado e ao público consumidor. Adaptou-se e investiu em outros personagens, que não eram considerados tradicionais como os da editora adversária. Apesar disso, também possui figuras que se tornaram clássicas dentro do universo quadrinesco, sendo possível apontar o título Marvel como exemplo – tanto de *Captain Marvel* (Capitão Marvel) quanto de *Ms. Marvel* (Miss Marvel), manto que foi inclusive elemento de disputa entre as editoras de quadrinhos norte-americanas.

O codinome Capitão Marvel apareceu pela primeira vez em 1940 com a editora *Fawcett Comics*, destinado a Billy Batson, um super-herói semelhante ao *Superman* – da editora *National Publications* na época (conhecida hoje como *DC Comics*). Segundo André Smarra, César Lotufo e Nataniel Gomes (2014, p. 501), “Sem dúvidas, o Capitão Marvel foi o mais importante concorrente do Superman. A concepção desse super-herói, por Bill Parker (da área de literatura Clássica) e C. C. Beck (artista plástico)”. Em razão disso e devido à popularidade que alcançou, a *DC* entrou com um processo contra *Fawcett*, acusando-a de violação dos direitos autorais em 1953, fazendo com que ela deixasse de publicar esse título e personagem. Enquanto o processo ocorria nos tribunais, um novo Capitão Marvel – um androide – passou a ser publicado pela *M.F. Enterprises*.

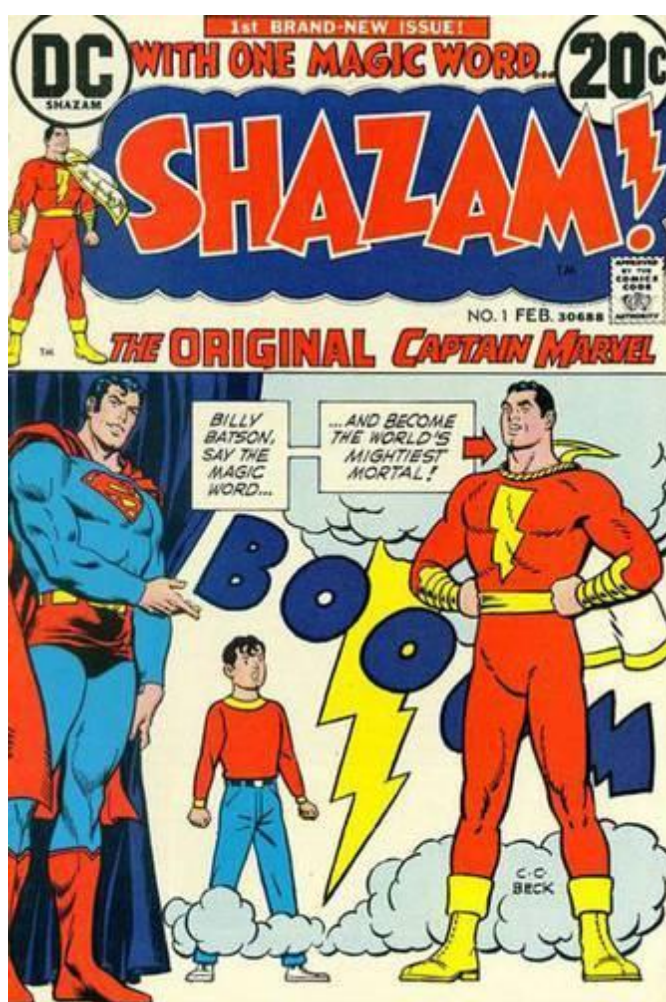
---

<sup>42</sup> No Brasil, ficando conhecido como Universo Cinematográfico da Marvel.

Quando a Fawcett desistiu de lutar pelo título, em 1968, a Marvel Comics comprou os direitos de publicar um super-herói com o nome Capitão Marvel, transformando em guerreiro Kree, que lutou contra tiranos cósmicos que desejavam invadir a Terra, verdadeiros deuses do mal [...]. (SMARRA; LOTUFO; GOMES, 2014, p. 503)

Assim, a Marvel Comics comprou a licença do nome e lançou outro personagem chamado Mar-Vell, na revista *Marvel Super-Heroes #12*, e em 1968 passou a publicar um magazine com o nome Capitão Marvel. Enquanto o personagem ganhava espaço, em 1972, a DC licenciou o herói da *Fawcett* e sua família, mas não pode utilizar mais o mesmo nome já que ele estava em uso pela editora concorrente, publicando-o com o codinome de *Shazam!*, com o subtítulo “*O Capitão Marvel ORIGINAL*”, que logo foi substituído por “*O Mortal mais poderoso da Terra*”, devido as ameaças de processo por parte da Marvel.

Figura 11- Revista em quadrinhos *Shazam!*, publicado pela DC Comics



Fonte: AVILA<sup>43</sup>

<sup>43</sup> AVILA, Gabriel. Capitão Marvel ou Shazan? Entenda a confusão envolvendo o nome do herói. In: Omelete, 37 mar. 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/shazam/capitao-marvel-ou-shazam-entenda-a-confusao-envolvendo-o-nome-do-heroi>. Acesso em: 14 nov. 2019.

Mesmo sem poder utilizar o antigo nome da revista, o alter-ego de Billy Batson continuava sendo chamado de Capitão Marvel dentro do universo *DC*, tanto em sua revista quanto em outras HQ's, causando grande confusão aos leitores. O herói só passou a ser nomeado de forma definitiva como Shazam em 2011. Por meio disso, e como Reblin (2017, p. 22) discorre, fica evidente que os quadrinhos “movimentam uma indústria do entretenimento que negocia o capital simbólico de suas narrativas em *royalties* e *merchandising*, fortificando sua presença no imaginário comum, no cotidiano”.

De modo geral, é possível perceber que a cultura dos *comics* não se restringe mais apenas as revistas de quadrinhos, mas está presente nos mais variados meios. Reblin (2017, p. 22) ainda afirma que são “[...] produtos de massa, interagem com um grande público, alimentam uma espécie de cultura comum, gerando comunidades de pertencimento”. Suas editoras transformaram-se em marcas ao longo dos anos, pois além das revistas, passaram a produzir séries, filmes, animações, brinquedos, roupas, entre outros itens. Com lojas especializadas com artigos de *comics*, prêmios destinados a eles e eventos a nível mundial sobre os mesmos, como a *San Diego Comic-Con (SDCC)*, evento de cultura pop, que surgiu nos EUA, se espalhou pelo mundo e cobre as principais áreas da indústria pop, sendo chamado no Brasil de *Comic Con Experience (CCXP)*. Portanto, é notável a influência dessas empresas no mercado e na sociedade, porém, isso ocorre de ambos os lados, visto que essa indústria reproduz nos seus produtos aspectos do ambiente em que são desenvolvidos. Por essa razão a maioria das narrativas criadas por elas situam-se na contemporaneidade e baseiam-se na mesma.

### 2.2.2 *Pop Art, estética, mito e a função social dos super-heróis*

Em meados do século XX irrompe um movimento artístico, que ficou conhecido como *Pop Art*, expressão de origem inglesa, que significa arte popular. Esse conceito não se refere à arte que surge no meio popular de modo espontâneo, e sim, as produções e manifestações da cultura de massa, da cultura feita para as multidões e produzida pela indústria cultural, ou seja, pelos grandes meios de comunicação e com ampla circulação midiática. Incluindo, portanto, a produção dos quadrinhos nessa classificação de *Pop Art*. O termo foi utilizado também para demarcar as produções artísticas, numa espécie de classificação, visando distinguir as manifestações concebidas na indústria cultural em relação às referências convencionais.

A noção de *Pop Art* é atual, discutida por autores como Jeder Janotti Junior (2017) – que discorre sobre sua formação e características – e Iuri Reblin (2017) – que investiga sua disseminação. Assim, buscando compreender esse modelo de expressão que é a *Pop Art* e como se pensar os quadrinhos a partir dessa perspectiva, principalmente acerca de sua estética e criação de mitos e símbolos.

A cultura pop é um fenômeno contemporâneo, globalizante e globalizado. Associado a indústrias criativas, a cultura pop está intimamente vinculada a meios de comunicação. Ela remete a uma cultura do consumo não só de produtos, mas de significados; não apenas à produção de conteúdo, mas ao estabelecimento de formatos, à comercialização de narrativas, imagens, sons, símbolos que estimulam sentidos e emoções transformados em franquias. (REBLIN; SILVA; ALMEIDA, 2017, p. 7)

De acordo com Janotti Junior (2015, p. 45-46) a *pop art* foi “[...] capitaneada por artistas como Richard Hamilton e Andy Warhol, propunha ranhuras a partir dos encontros entre artes visuais para além das clivagens tradicionais entre arte erudita e produtos midiáticos”. O autor ainda declara que “[...] Um dos pilares ideológicos [...] foi à popularização do restrito mundo das belas artes”, com um estilo que buscou mesclar diferentes gêneros, proporcionou uma espécie de combinação da arte comercial e abstração.

[...] Como uma membrana elástica, o pop remodela e reconfigura a própria ideia de cultura popular ao fazer propagar através da cultura midiática expressões culturais de ordem diversas como filmes, seriados, músicas e quadrinhos. A compreensão inicial desses fenômenos como pop já atestava uma das contradições adensadas dessas vivências culturais: de um lado seu aspecto serial, a produção massiva, de outro, o modo como os produtos pops servem para demarcar experiências diferenciadas através de produtos midiáticas, que nem por isso deixam de ser “populares” (JANOTTI JUNIOR, 2015, p. 45)

Diversas manifestações culturais surgem e/ou adquirem destaque com esse fenômeno, como é o caso dos quadrinhos. Reblin (2017, p. 26) elabora dez teses sobre os *comics* e o cinema – afirmando que os mesmos “[...] estão ligadas aos meios de comunicação de massas e, em consequência, ao mercado, ao desejo, ao espetáculo e à formação de comportamento, opinião e visão de mundo”. Janotti Junior (2015) corrobora com essa ideia, afirmando que as HQ’s adquirem outro *status* ao longo dos anos e hoje alcançaram ainda mais destaque na cultura pop<sup>44</sup>.

Um campo com o qual o intercâmbio está em voga é o das Histórias em Quadrinhos, o qual, depois de muitos anos, encontra-se em seu melhor momento: o *boom* da cultura pop fez com que os quadrinhos crescessem absurdamente. Em meados do século XX, as HQs passaram a receber um tratamento diferente: deixaram de ser vistas apenas como meio de entretenimento destinado a crianças e jovens para serem incluídas no meio acadêmico. Quando o termo *Graphic Novel* foi concebido, elas

---

<sup>44</sup> Abreviação para popular. De modo geral, essa expressão se popularizou a partir da *Pop Art*, disseminada pelos meios de comunicação. Refere-se assim, a ideias e representações artísticas que tem grande difusão na mídia, e apesar de geralmente alimentar produtos voltados aos jovens, aspira alcançar um público cada vez maior.

passaram a ser consideradas mais sérias. Desse modo, os pesquisadores passaram a dar mais credibilidade ao trabalho desenvolvido nas HQs. (JANOTTI JUNIOR, 2015, p. 124)

Assim, a efervescência do fenômeno da cultura pop fez com que as HQ's também crescessem e fossem mais valorizadas. Nesse sentido, ainda no século XX autores bastante conhecidos utilizaram os quadrinhos em seus estudos, como Umberto Eco (na área da Comunicação), com o livro *Apocalípticos e Integrados* (1964) e Michel Vovelle (no campo da História), na obra *Imagens e Imaginário na História* (1997). Contudo, apesar da grande propagação desse movimento na sociedade e com seu relativo reconhecimento, ele também sofreu críticas que alegavam a transformação da arte em produto.

Mas o agenciamento pelo valor estético não segue somente trajetórias unidirecionais que vão das artes tradicionais à sensibilidade pop. Boa parte da intensidade artística da cultura pop é acionada a partir de formas e formatos oriundos de dentro da própria indústria cultural, como as *graphic novels*, narrativas que procuram dar tons plásticos-literários à arte sequencial dos quadrinhos. (JANOTTI JUNIOR, 2015, p. 46)

De acordo com isso, as críticas possuíam uma base sólida, pois se tratam de produções concebidas na indústria cultural, conduzidas pela lógica do mercado. Mas para o autor também, a questão estética e econômica na cultura pop mobiliza diversas possibilidades mercadológicas e artísticas, “[...] criando tensões entre o que sustenta os valores na cultura pop: altos índices de vendagem, popularidade, diferenciação, distinção, reconhecimento do público ou reconhecimento crítico”. (JANOTTI JUNIOR, 2015, p. 46)

Janotti Junior (2015, p. 46) segue apontando que “[...] o pop é marcado pelas transformações do popular a partir dos encontros e tensões característicos das modernidades associadas à cultura midiática”. Portanto, deve-se considerar não apenas sob o ângulo do consumo e da apropriação, mas também da construção estéticas e das relações sociais presente nessas manifestações. A *Pop Art* apresenta elementos da sociedade, marcada pela industrialização, pela repetição e pela criação de ícones instantâneos, mas que ao mesmo tempo possibilita o questionamento dos limites do fazer artístico ao evitar um pensamento autonomista e abranger os fenômenos de seu tempo para então conceber suas próprias criações.

A ideia de pop é carregada de acionamentos diferenciados e contradições. Rotular algo como pop pode servir tanto como uma adjetivação desqualificadora, destacando elementos descartáveis dos produtos midiáticos, bem como para afirmações de sensibilidades cosmopolitas, modos de habitar o mundo que relativizam o peso das tradições locais e projetam sensibilidades partilhadas globalmente (JANOTTI JUNIOR, 2015, p. 45)

A *Pop Art*, de um lado criticava o bombardeio da sociedade pelos objetos de consumo – operando com signos estéticos massificados da publicidade, dos quadrinhos e de ilustrações – enquanto de outro se apoiava e necessitava dos objetivos de consumo, produzindo seu próprio aumento. Logo, não se deve pensar como algo coeso, de forma maniqueísta, justamente pelo contrário, é necessário considerar a complexidade, a diversidade e as ambiguidades desse processo. A *Pop Art* não é um movimento totalmente corrompido e nem inteiramente autêntico, e sim um complexo jogo de hibridização, movimentado por essa dualidade e por suas contradições.

Há diversos fatores elencáveis capazes de dimensionar essa popularização dos quadrinhos e do cinema ou mesmo de narrativas que permeiam ambas as formas de linguagem e que integram o que chamamos hoje de “cultura pop”: a característica imagética desses produtos culturais; a disseminação e a comercialização de narrativas capazes de envolver a audiência por induzir, reproduzir e nutrir universos simbólicos; a mercantilização e a geração de uma infinidade de produtos derivados por meio do *merchandising* e do licenciamento (*royalties*); a fusão ou a coligação de diversas companhias que acabam por controlar a indústria do entretenimento; a emergência de indústrias criativas que produzem e comercializam não apenas conteúdos, mas formatos, não apenas produtos, mas também serviços, que estão associadas não apenas a empresas, mas também a agências governamentais em busca de *soft power*, entre muitos outros. Como atestou Douglas Kellner, essa cultura veiculada pela mídia acaba modelando identidades, definindo parâmetros, influenciando nos gostos, criando não apenas hábitos de consumo, como interferindo nas percepções de mundo e delineando suavemente os contornos não precisos de uma espécie de cultura global. (REBLIN, 2017, p. 12-13)

À vista disso, já vimos que o consumo de bens culturais, como os quadrinhos, também geram práticas criadoras, em que seus conteúdos podem ser tanto impostos como rediscutidos. Barros (2005, p. 134) fala ainda que “[...] poderão ser geradas inúmeras representações novas sobre os temas que o atravessam, que em alguns casos poderão passar a fazer parte das representações coletivas”. De modo geral, os *comics* formam um universo cheio de símbolos e mitos, em que se constituiu uma linguagem própria, com discursos repletos de representações, se inspirando e apropriando de variados aspetos e imagens da sociedade.

Terreno fértil para a construção de mitos e heróis, os quadrinhos possuem seus próprios códigos e representações, que dialogam com o mundo “real” e transportam para si muitos de seus elementos, os quais interpretam e ressignificam de acordo com o olhar e a bagagem cultural de autores e leitores. (VIEIRA, 2008, p. 1)

Estes personagens e suas narrativas, que há setenta anos participam da cultura jovem, serviram como registro da história ocidental, das representações e referências simbólicas de um público cada vez maior e mais diversificado. O estudo das relações de forças e dos mecanismos de controle ou resistência representados nos corpos dos personagens possibilitará a compreensão do corpo como objeto e alvo de poder e de suas relações com a construção de identidades dentro dos quadrinhos. (VIEIRA, 2008, p. 2)

Marcos Vieira (2008) traz ainda uma discussão sobre o corpo e sua função, para ele, é a primeira forma que o indivíduo se relaciona com o mundo, no qual se inscrevem elementos



da cultura, carregado de sentidos diversos e valores simbólicos. O corpo é também um elemento central nas HQ's de superaventura, que defini e classifica os personagens e seus respectivos papéis, além de estar relacionado com a subjetividade, com a construção de identidades e com relações de poder – tanto dentro quanto fora das revistas.

As Histórias em Quadrinhos de super-heróis ganham vida na imaginação dos leitores, estabelecendo fortes ligações com seu cotidiano. Um corpo musculoso e viril vem historicamente se tornando o referencial de corporeidade masculina, enquanto corpos que desviam desse modelo são comumente satirizados ou excluídos da mídia. [...] Nossa premissa é a de que estas caracterizações remetem a tendências distintas de representação dos corpos, (re)produzindo normas sociais e valores de estética sobre as corporeidades. (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 62)

Assim, ao investigar suas representações nos quadrinhos, é possível compreender a construção dos discursos e das forças atuantes sobre ele, além de reconhecer diferenças e aproximações entre heróis e vilões. Rossi Filho, Origuela e Silva (2015, p. 17) destacam que os super-heróis masculinos possuem, na maioria das vezes, “[...] um status corporal padronizado e enfático, [...] são viris e musculosos”. Já Adriano Beiras *et al.* (2007, p. 64) apontam que os vilões “[...] tendem a ser representados como abjetos – enquanto vis, grotescos ou desprovidos de poder”.

Segundo Rossi Filho, Origuela e Silva (2015, p. 17), “[...] na maioria dos casos essas separações priorizaram critérios colonialistas, ou seja, o herói acaba sendo o homem branco, americano, possuindo símbolo de nobreza e pureza de espírito”. A conhecida imagem do salvador norte-americano, disseminada por inúmeras produções estadunidenses. Seu papel, de acordo com os autores, é de “[...] guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade, ao passo que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, na busca de um mundo justo onde o bem comum está acima de tudo”. (ROSSI FILHO; ORIGUELA; SILVA, 2015, p. 16).

Podemos inferir que essas caracterizações de personagem via representações corporais contribuem para uma construção signífica singular de corporeidade masculina: musculosidade associada à poder de ação e protagonismo, e corpo mesomórfico<sup>45</sup> como padrão normativo de beleza. (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 66)

Quanto aos personagens considerados coadjuvantes, independente de seus posicionamentos ético-morais, suas ações geralmente não definem a direção das narrativas, servindo apenas como figuras de apoio.

A musculosidade masculina teria, assim, a função de destacar os personagens principais em relação àqueles menos atuantes e menos relevantes. Podemos pensar essas representações corporais como metáforas das relações sociais hierárquicas entre masculinidades [...], segundo as quais apenas alguns homens centralizariam o poder na sociedade. (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 66)

---

<sup>45</sup> Biotipo que se refere a uma estrutura óssea grande e de hipertrofia muscular.

Há, portanto, um modelo colocado nos enredos, sendo tradicionalmente um universo maniqueísta em relação à estética, com a separação em bem/mal e belo/feio, composto por representações que naturalizam estereótipos e hierarquizam posições e também com padrões de *design*. De acordo também com Vieira (2008, p. 5), dentro do universo quadrinesco, “há uma hierarquização de [...] gêneros, classes, raças e valores culturais, [...] baseada na imobilidade e na idéia de superioridade física ou racial, resulta num determinismo maniqueísta que separa rigidamente heróis e vilões, certo e errado, forte e fraco, bem e mal”. Inclusive, conforme Júlia Nascimento e Kátia Zanvettor (2018, s.p.), a Marvel Comics publicou manuais acerca do modo como escrever e desenhar seus personagens, pautadas principalmente na questão da estética do herói, tanto em relação às características físicas quanto as comportamentais, como é o caso dos livros *How to Draw Comics the Marvel Way*<sup>46</sup> (1978), de Stan Lee<sup>47</sup> e John Buscema<sup>48</sup>, que traz o que se convencionou chamar *Método Marvel*, processo em que o artista criava e desenhava a estória enquanto os balões de diálogos eram preenchidos pelos roteiristas. O livro reforça também padrões que recaem sobre as figuras quadrinescas, com traços positivos para os heróis e negativos para os vilões. Remete ainda a outro elemento de discussão ligado a esse modelo, do estereótipo e da objetificação, em que a questão da diversidade foi inserida lentamente, apenas na segunda metade do século XX devido às influências que esse universo sofreu em decorrência dos movimentos sociais.

[...] no mundo dos quadrinhos de super-heróis é observado no decorrer de sua história que o enredo de simples dialética de herói contra vilão passou a integrar relações de preconceitos, disputas políticas e econômicas, e até mesmo questionar a conduta do que é ser um herói. (ROSSI FILHO; ORIGUELA; SILVA, 2015, p. 16)

A estética atinge a maioria dos personagens de HQ's, com a construção de padrões e o uso estereotipado dos corpos – sejam eles masculinos ou femininos, de heróis ou vilões. Mas existem também diferenças acerca dos modelos femininos, por essa razão, mais adiante será realizada uma discussão sobre a problemática da representação do feminino nos quadrinhos e tudo o que isso comporta.

Outra questão que aparece em decorrência das imagens fabricadas dentro desse universo quadrinesco é da forma como ocorre à assimilação do público com elas, por vezes,

---

<sup>46</sup> Traduzido em português para *Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel*.

<sup>47</sup> Stan Lee (1922-2018) – escritor, editor, publicitário, produtor, diretor, empresário e ator norte-americano, além de editor-chefe e presidente da Marvel Comics por anos – já falou em algumas entrevistas sobre o paralelo entre os *X-men* e o movimento dos direitos civis, como em 2000, ao jornal *The Guardian*.

<sup>48</sup> Desenhista e quadrinista norte-americano, um dos principais artistas da Marvel Comics durante o período de crescimento da editora, entre as décadas de 1960 e 1970.

tão irreais (com uma estética corporal incomum) – e/ou extremas (como vilões e heróis e a oposição entre bem e mal)?

Um aspecto fundamental para a identificação do leitor com a figura do super-herói, levantado por Brown (1999), seria a dualidade de masculinidade presente nesse tipo de personagem. Enquanto o alter-ego heróico personifica a força, a confiança e o poder de um ideal máximo de masculinidade, a identidade secreta retém as vulnerabilidades, inseguranças e suavidades do “homem comum”, numa dinâmica que potencializa a fantasia ao mesmo tempo em que a aproxima do “leitor comum”. Na faceta heróica, percebe-se que as características ocultas são justamente aquelas que expressam vulnerabilidade, o que pode ser entendido como um reflexo do medo do não-masculino permeando essas narrativas. Assim, as revistas em quadrinhos encenariam continuamente uma ambivalência de masculinidade, vivida pelos super-heróis como uma máscara, levando-os a manter duplas identidades, a fim de ocultar certos atributos e expressar outros de forma enfática (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 63)

Os autores ainda salientam que é importante compreender que “[...] a construção social da masculinidade não se orienta apenas pelas figuras com as quais o sujeito se identifica, mas também por aquelas das quais ele se diferencia”. (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 64). Nesse sentido, as produções culturais ajudam no processo de construção de identidades, numa disputa entre imagens consideradas positivas e negativas. Para Hall (p. 432-433) “[...] a identidade cultural não é fixa, é sempre híbrida. Mas é justamente por resultar de formações históricas específicas, de histórias e repertórios culturais [...] que ela pode constituir um ‘posicionamento’, [...] [chamada] provisoriamente de identidade”. Ou seja, de acordo com ele, as identidades culturais são híbridas, movidas por mudanças, encontros e desencontros.

A identidade híbrida tem um papel central nesse processo de identificação, que de forma geral, ocorre com a maioria dos personagens – pois mesmo tratando-se de figuras fictícias, há também referências em suas construções do mundo no qual são concebidas. Assim, como já discorrido, esse universo quadrinesco não se mantém idêntico, com modificações perceptíveis que trataram por humanizar mais seus personagens. Ao longo das narrativas, os artistas buscaram trazer questões postas na sociedade para os *comics*, aprofundando as relações dessas figuras com o mundo e com os demais personagens, desenvolvendo suas identidades civis, introduzindo novos e diferentes obstáculos.

Esses elementos influem diretamente no papel do super-herói nos quadrinhos, e segundo Vieira (2008), tradicionalmente os heróis deveriam proteger e se sacrificar pela sociedade, por um ideal e pelo bem-comum. Mas com a complexibilização dos enredos e personagens, aparece o conceito de anti-heróis/vigilantes, usados para classificar figuras que se colocam acima da lei e praticam atos moralmente questionáveis. Gerando uma nova

discussão nas HQ's como é possível ver em grandes sagas – é o caso de Crise de Identidade<sup>49</sup> e Guerra Civil<sup>50</sup> – “[...] questionando o papel dos heróis na sociedade e os limites e deveres impostos àqueles dotados de poderes especiais, que os tornam diferentes de toda a raça humana em que se questiona o papel dos heróis na sociedade e os limites” (VIEIRA, 2008, p. 9). Logo, diferentes representações de heróis são feitas dentro de um mesmo universo, com situações limites, mais complexas e menos dualistas.

De um modo geral, entre variedades de corpos e mentes super-poderosas, os heróis e vilões de quadrinhos empregam suas capacidades extraordinárias baseados em objetivos e ideologias diversos, nem sempre agindo de acordo com as leis que regem as sociedades. As diferentes representações e usos feitos destes corpos manifestam, na pósmodernidade, o hibridismo que caracteriza identidades nômades, mutantes. Nascidas a partir de culturas jovens, extremas, que se opõem à fixidez de modelos hegemônicos e generalistas, estas identidades transformam também os conceitos de herói, já não mais passíveis de classificação segundo os padrões históricos das ciências sociais. (VIEIRA, 2008, p. 12)

O hibridismo se manifesta nos quadrinhos, com identidades que não são fixas, mas se transformam e procuram representar a sociedade e seus respectivos sistemas culturais. Portanto, a ideia de um individual imutável já não se aplicaria a nossa época, em que a cultura aparece como poder simbólico capaz de mediar à vida e a natureza da humanidade. Contudo, esse é um ponto ainda em discussão, e até mesmo polêmico, pois será que chegam a romper efetivamente com modelos estereotipados ou criam outros apropriados à mudança dos tempos? Parece-nos mais viável essa segunda noção, mas isso também não invalida a mudança de análise que tem sido realizada a respeito dos quadrinhos – saindo de um modelo maniqueísta e simplista.

A partir [...] [disso] conceitos como liquidez, horizontalidade, descontinuidade, contra-hegemonias e apropriação, que propõem uma desconstrução da imagem de imobilidade e do racionalismo opressor que, muitas vezes, foi tomada como absoluta na análise de narrativas de quadrinhos. O alargamento de fronteiras, hoje perceptível no campo da cultura, já se faz presente nas narrativas de quadrinhos e deve ser explorado em sua diversidade, e não na diferença como símbolo de opressão ou exclusão. (VIEIRA, 2008, p. 5)

Dessa forma, por meio de alguns elementos que compõem as HQ's, é viável perceber que tais produções expressam valores e aspectos relacionados à sociedade contemporânea.

Como os demais meios de comunicação de massa, os quadrinhos proporcionam um ambiente [...] onde autores não só dialogam constantemente com seu público como

---

<sup>49</sup> Minissérie publicada pela *DC Comics*, em 2004. O enredo inicia com a morte da esposa de um super-herói e apresenta a equipe do mesmo em busca do assassino de sua mulher, mostrando os limites que alguns atravessam para isso.

<sup>50</sup> Minissérie publicada pela *Marvel Comics*, em 2007. A narrativa começa após a desastrosa missão de uma equipe de super-heróis que matou diversas pessoas. Por conta do acontecimento, o governo solicita que os heróis se registrem (revelem sua identidade civil para o mundo), com um grupo sendo favorável e outro contrário, levando a um longo conflito entre as duas equipes que se formam e a tomada de ações questionáveis por ambos os lados.

são também influenciados por ele. Por meio das aventuras dos mais variados personagens, de bêbados e vagabundos a guerreiros mitológicos, alienígenas e ciborgues, os quadrinhos representam o mundo sob o ponto de vista de um público jovem e em constante renovação. Neles, é possível discutir temas da atualidade, narrar acontecimentos históricos, prever e especular sobre o futuro, as vitórias e derrotas do homem, fazer rir ou chorar, divertir ou estimular o pensamento e a imaginação do leitor. (VIEIRA, 2008, p. 6)

O autor aponta que por meio dessas narrativas diversos personagens são criados, produzindo diferentes imagens em que seus leitores podem se identificar, sendo possível também discutir variados temas. Em vista disso, Vieira (2008) traz ainda a noção dos mitos nos quadrinhos, mas é Eco (2001) que aprofunda ainda mais essa discussão, apontando para a contribuição dos *comics* na elaboração de representações.

Eco (2001, p. 246) discorre que “O herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante na imaginação popular, de Hércules a Siegfried”, e para ele as HQ’s são um dos meios em que novos mitos surgem, com os heróis simbolizando o bem e a justiça e assumindo a proteção imaginária do mundo moderno – com todos os problemas e contradições existentes nele. O autor usa como exemplo a questão da mitificação na figura do *Superman*, apontando-o como um mito contemporâneo.

As histórias em quadrinhos participam do imaginário do público e constituem importante meio de representação da cultura popular e contemporânea. Alicerçados em mecanismos de identificação e projeção dos anseios e aspirações de sua época, os quadrinhos respondem ao que Martín-Barbero descreve como uma demanda de mitos e heróis na era da racionalidade instrumental. (VIEIRA, 2008, p. 6)

De acordo com Vieira (2008), mesmo que os mitos não expliquem a realidade, é uma das formas de dar significado ao mundo, atribuindo sentido e ajudando no processo de adaptação do indivíduo a ele. Afirmando assim, que a mitologia funciona, pois fornece resoluções a questões com espaços não preenchidos. Eco (2001) também ressalta a respeito das figuras que analisa – como *Superman* e Hércules – que geralmente são as virtudes deles que os humanizam, abrindo a possibilidade de identificação e aproximação com o sujeito.

Na mitologia antiga, os heróis geralmente eram identificados pelo que fizeram em seu passado, como Hércules, conhecido por seus doze trabalhos e por sua força, logo, caso deixasse de ser um semideus, não seria mais o mesmo. As características os definem, submetidos a uma estrutura fixa que os tornam reconhecíveis. O mesmo ocorre com os super-heróis contemporâneos, presos em uma estrutura de comportamento e de superpoderes que determinam suas capacidades de ação e, conseqüentemente, as possibilidades da trama. Contudo, para Eco (2001), as figuras dos quadrinhos possuem algumas diferenças.

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa

fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comercializada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico. (ECO, 2001, p. 251)

Nessas produções há a exigência da novidade, da surpresa no roteiro. Essas características contraditórias entre fixidez e necessidade de inovação nas narrativas, esperada pelo público, levou os artistas de *comics* a variados caminhos criativos. Criaram-se universos paralelos, realidades alternativas, viagens no tempo, linhas temporais distintas e *crossovers*<sup>51</sup>.

Diante disso, nos quadrinhos de superaventura existem “mundos” diferentes, através de mudanças em eventos passados que implicaram em alterações no presente/futuro. Por essa razão, para distinguir e oficializar cronologias, há o uso da expressão *cânone*, que significa uma espécie de história oficial, geralmente acerca da origem de determinadas figuras, eventos importantes sobre suas trajetórias e características e poderes estabelecidos que são fixos e encontram-se na linha temporal considerada original, mas que em alguns casos podem ser alterados ou adaptados. Esses artifícios estão alinhados com a questão do consumo, em manter e ampliar o público, além de verificar a reação dos mesmos as mais distintas narrativas e possibilitar certa liberdade criativa a diferentes artistas que assumirem um mesmo título. Logo, há uma evidente relação em criação e recepção nesse meio – que ocorre desde o surgimento dos quadrinhos. Essa comunicação com o leitor sempre existiu, vista em seu consumo ou falta dele, mesmo com claras variações temporais, em que hoje se têm um retorno muito mais rápido por parte do público – viabilizado pelos avanços tecnológicos e pelo próprio desenvolvimento da indústria quadrinesca.

A cultura pop é a cultura de nosso tempo ou, ao menos, um de seus aspectos mais importantes. Podemos intuir que as características da cultura pop, associadas a indústrias criativas, por integrarem narrativas ao imaginário popular por meio de diferentes mídias, nutrem comunidades de pertencimento, cultivarem espécies de “mitologias contemporâneas”, potencializam a materialização de algo criado de modo que possa pertencer efetivamente ao mundo. À medida que narrativas se enraízam na cultura e se tornam capazes de atravessar o tempo e as gerações, elas são capazes de se tornar pontos de referência e parâmetros para determinadas situações, passam a integrar o imaginário cotidiano. Não se trata, no entanto, apenas de aquisição de status no mundo real como ponto de referência. Personagens criados numa mídia distinta do suporte originário de uma narrativa podem facilmente serem incorporados a essa narrativa, pois, como produção simbólica, como parte da cultura, essa narrativa não está presa à sua mídia de origem. Exemplos disso são elementos como a kryptonita, que foi criada na novela radiofônica e, posteriormente, incorporada às histórias do Superman [...]. Esse processo, naturalmente, é decidido por quem detém o poder final sobre a narrativa, que é a indústria [...]. (REBLIN, 2017, p. 27-28)

---

<sup>51</sup> Colocação de dois ou mais personagens, cenários e/ou universos de ficção distintos no contexto de uma única história.

Assim, é necessário considerar a questão da intencionalidade dentro do universo quadrinesco, por quem e quando essas narrativas e personagens são escritos. Sendo relevante discutir e reconhecer as mensagens que estão presentes neles, compreendendo a força de emissão delas.

Toda narrativa possui sempre uma intencionalidade, isto é, uma mensagem a ser transmitida; um recado a ser passado. Isso não é diferente quando nós nos referimos a quadrinhos e a cinema. Nem sempre se trata de uma intencionalidade direta e explícita, mas de intencionalidades múltiplas, indiretas e implícitas. (REBLIN, 2017, p. 19-20)

Segundo Kellner (2001, p. 123), “os produtos da cultura da mídia não são entretenimento inocente, mas têm cunho perfeitamente ideológico”. Porém, o autor também discorre que são “um terreno de disputa que reproduz, em nível cultural, os conflitos fundamentais da sociedade, e não [apenas um] como instrumento de dominação”. (KELLNER, 2001, p. 134)

Ao mesmo tempo refletindo e construindo realidades, as Histórias em Quadrinhos de super-heróis ganham vida na imaginação de seus leitores, estabelecendo fortes ligações com o mundo cotidiano destes. A exemplo de outras mídias, as HQs freqüentemente se prestam a representar ideais, valores, normas e padrões de conduta da sociedade de consumo, que servem à manutenção dos poderes instituídos; ainda que, por vezes, também sirvam à denúncia destes mesmos mecanismos. A construção dessas narrativas está diretamente ligada à experiência concreta de seres humanos – seus autores e editores, em relação com a comunidade leitora – (re)produzindo determinadas formas de existir e funcionando como mediação do real. (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 62)

A *mass media* contribui no processo de construção de identidades, num mecanismo de indução e imposição de modelos dominantes, que levam os indivíduos a se identificarem com certas imagens e representações. No entanto, esses mesmos sujeitos podem acolher ou rejeitar os discursos, pois possuem um papel ativo, seja na resistência ou recepção dessas imagens e discursos.

[...] não é possível afirmar que aquilo que alguém consome é aquilo que alguém se torna. Todos os sujeitos possuem capacidade para a reflexão, sendo assim, as HQs não são um mero instrumento de alienação, mas uma opção de lazer para as pessoas, que contém elementos e valores relacionados à sociedade contemporânea que devem ser discutidos [...]. (ROSSI FILHO; ORIGUELA; SILVA, 2015, p. 21)

O discurso é moldado pela estrutura social, mas é também igualmente constitutivo dessa estrutura. A cultura, de modo geral, é uma atividade que demanda de participação dos sujeitos.

A partir das transformações e hibridações sofridas pelas identidades dos personagens de quadrinhos de super-heróis, manifestas em seus corpos, é possível compreender como o homem representa a si mesmo e suas percepções de corpo. Desta forma, [...] corrobora a idéia de que as representações são a forma como uma sociedade reconhece e expressa sua realidade. Isto nos possibilita recorrer a obras de ficção, como é o caso dos quadrinhos, para compreender o mundo externo a eles. Pois, por

mais fantástica que pareça sua realidade, ela guarda fortes semelhanças com a visão de mundo de seus autores e do público para quem escrevem. [...] Portanto, estudar o universo dos quadrinhos e os personagens que por ele transitam pode proporcionar um entendimento das diversas culturas nas quais estes se originaram e cresceram. (VIEIRA, 2008, p. 2-3)

Há uma intrínseca relação entre sociedade, política e arte. Nesse sentido, o século XX apresenta três momentos em que isso foi bastante visível.

[...] o primeiro, mais longo, vai de 1916 a 1933; o segundo, mais curto, gira em torno dos anos 40; o terceiro, também extenso, vai de 1961/2 a 1972/3. Esclareçamos, contudo: estas datas não são absolutas, não passam mesmo de referenciais para certas colocações críticas. Mas, de quaisquer maneira, são períodos que merecem ser analisados com atenção. (CIRNE, 2000, p. 38)

Segundo Cirne (2000, p. 41) também, ocorre uma explosão no campo dos *comics*, principalmente a partir da segunda metade do século, em que o “O terceiro momento [...] é um dos mais ricos de toda a história do século. Inclusive dos quadrinhos”, o autor discorre que ocorrem renovações gráficas e temáticas importantes nesse meio, como “[...] a renovação gráfica no mundo dos super-heróis [...] operada por Stan Lee”. De acordo o autor ainda, o movimento de contracultura mexe com a sociedade de modo geral e aparece nos quadrinhos. Não apenas ele, temos ainda o movimento feminista com grande força nessa época, que impulsionou diversas alterações na representação de mulheres na *mass media*, como ocorre nas HQ's com a transformação de muitas personagens femininas, além da criação de outras. À vista disso, retomaremos essas discussões no próximo capítulo, buscando estabelecer de forma crítica o diálogo entre o feminismo e os quadrinhos.



### 3 FEMINISMOS E O MANTO MARVEL

O século XX foi marcado por manifestações de inúmeros movimentos sociais, dentre eles o feminismo. Historicamente, esse movimento iniciou ainda no final do século XIX, mesmo que tenha alcançado maior destaque ao longo do século XX e XXI, inclusive, podendo ser classificado em diferentes fases e seguimentos. À vista disso, ele obteve significativo impacto na sociedade norte-americana do período, refletindo no universo quadrinesco estadunidense, aparecendo em suas narrativas e personagens. Nesse capítulo, buscaremos explorar as transformações ocorridas, concomitantemente, no movimento feminista e nas temáticas e figuras quadrinescas, principalmente, das super-heroínas que utilizaram o manto de *Captain* e *Ms. Marvel*.

#### 3.1 O movimento feminista norte-americano e seu reflexo nos comics

Diversos movimentos sociais emergiram ao longo do século XX ao redor do mundo, com grande ebulição nos Estados Unidos na segunda metade do século, entre eles, destacam-se o movimento de contracultura, o antirracista e o feminismo. Em consonância, pautas decorrentes desses movimentos foram apresentadas em variadas produções culturais da época, como é o caso das HQ's. Especificamente, acerca do feminismo, o movimento atravessou o século, sucedendo alterações em suas próprias pautas e ações, que foram – e ainda são – abordadas nos *comics*. Nesse sentido, é possível visualizar certas mudanças que ocorreram no movimento ao analisar determinado produto, como o desenvolvimento de algumas super-heroínas nos quadrinhos da Marvel Comics (uma das maiores editoras do ramo), em que o feminismo é apropriado e representado em seus enredos e personagens.

##### 3.1.1 Influência ou apropriação? Movimentos sociais contemporâneos e a lenta inserção de diversidade nas HQ's

Ao longo do século XX houve a eclosão de diversas guerras e tensões a níveis globais entre as principais potências do período, com inúmeros elementos envolvidos nesses conflitos – como questões ideológicas, econômicas e políticas. Nesse contexto, alguns movimentos sociais ganham força, compostos por indivíduos que se organizaram, em certos casos, por meio de pautas identitárias.

Desde logo é preciso demarcar nosso entendimento sobre o que são movimentos sociais. Nós os encaramos como ações sociais coletivas de caráter sociopolítico e cultural que viabilizam formas distintas de a população se organizar e expressar suas demandas [...] Na ação concreta, essas formas adotam diferentes estratégias que variam da simples denúncia, passando pela pressão direta (mobilizações, marchas, concentrações, passeatas, distúrbios à ordem constituída, atos de desobediência civil, negociações etc.) até as pressões indiretas. Na atualidade, os principais movimentos sociais atuam por meio [...] dos novos meios de comunicação e informação, [...] Por isso, exercitam o que Habermas denominou de o agir comunicativo. (GOHN, 2011, p. 335-336)

Ainda segundo Maria Gohn (2011, p. 336), esses movimentos “realizam diagnósticos sobre a realidade social, constroem propostas”, apresentando resistência à exclusão ao construir práticas coletivas. Kátia Maheirie (2008, p. 49) discorre acerca da ambiguidade que permeia a contemporaneidade, “[...] que ora avançam para a emancipação, ora reproduzem velhas formas de se fazer política através de novas formas de se exercer o poder”. De acordo com ela, o processo de globalização inclui e exclui concomitantemente.

Assim, os movimentos sociais são “Constituídos por sujeitos excluídos de diversas formas – excluídos da terra, da raça, da qualidade de vida, do sexo, do trabalho, [...] da informação, etc. –, os MS revelam-se verdadeiros campos de luta pela inclusão político-econômica-cultural”. (MAHEIRIE, 2008, p. 50). Esses movimentos são compostos geralmente por sujeitos marginalizados, que buscam formar organizações com o objetivo de inclusão para alcançar mudanças sociais significativas na sociedade em determinados contextos. Criam identidades para os movimentos e para os indivíduos enquanto unidade, projetando nesses sujeitos sentimentos de pertencimento social.

A história da humanidade – sobretudo a partir da Revolução Industrial, num contexto de emergência de afirmação do capitalismo como sistema econômico, bem como após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) – nos apresenta uma participação marcante de movimentos sociais na luta por direitos, em busca de conquistas. (AMARAL; PINHO; NASCIMENTO, 2014, p. 183)

Na segunda metade do século XX, devido às sequelas da Segunda Guerra Mundial – além dos demais conflitos<sup>52</sup> que a antecederam – e ao clima de polarização mundial ocasionado pela Guerra Fria<sup>53</sup>, novas organizações sociais e ações coletivas surgiram e se fortaleceram ao redor do mundo, fazendo com que as pautas dos movimentos se ampliassem e

---

<sup>52</sup> A primeira metade do século XX foi marcada por grandes conflitos, como a Primeira Guerra Mundial, a Revolução Russa e a Crise de 29, além da Segunda Guerra Mundial e o início da Guerra Fria.

<sup>53</sup> Conflito entre Estados Unidos e União Soviética, que começou com o fim da Segunda Guerra Mundial e terminou décadas mais tarde, seu marco final pode ser apontado com a queda do muro de Berlim (1989) ou ainda com a dissolução da URSS (1991). De modo geral, ambos os países buscavam ampliar suas áreas de influência sem entrar diretamente em embates armados, com a polarização do mundo nesses dois blocos. Marcado, assim, pela disputa acerca da hegemonia política, econômica e militar do mundo, com o capitalismo norte-americano de um lado e o socialismo soviético do outro. De acordo com Hobsbawm (1994), a Guerra Fria dominou o cenário internacional por cerca de 40 anos, com a possibilidade de batalhas nucleares que levaria a destruição mútua.

diversificassem a partir desse cenário. Segundo Denise Gonçalves (2007, p. 63), o período que abre pós Segunda Guerra, foi “[...] o cenário da emergência e do desenvolvimento de uma diversidade de movimentos culturais de juventude, cujas identidades são estabelecidas sobretudo, por meio da aparência. [...] com a ampliação do consumo de massa e a afirmação da juventude como categoria social”.

Mais especificamente, nos EUA durante os anos 50, surge um movimento chamado contracultura, que ganha forças na década seguinte mobilizando intensamente os jovens. A contracultura foi um movimento de contestação e insatisfação com o sistema e com a sociedade, que procurou romper com diversos padrões, se opondo aos valores disseminados pela indústria e pelo mercado cultural.

Essa cultura consumista que surgiu nos Estados Unidos após a II Guerra encontrou uma realidade que permitiu o seu total desenvolvimento. Com o país perto do pleno emprego e fixando-se como o único capaz de opor-se à investida soviética, as reduzidas expectativas dos anos da depressão cederam lugar às ambições consumistas justificadas pela nova realidade econômica. (GONÇALVES, 2007, p. 68)

A cultura consumista produziu uma reação, uma cultural marginal e alternativa, que apesar de ampla e heterogênea influenciou outros movimentos. Assim, em paralelo ao aumento do consumo e a consolidação de uma sociedade de consumo surge um movimento de contracultura, que rejeita esse modelo de sociedade e a cultura de massa, mas que também é mais amplo em suas razões.

[...] concebe-se aqui contraculturas num sentido mais amplo que o de movimento hippie. Os hippies inserem-se também nesta modalidade de movimento sociocultural, mas dentro das contraculturas podem ser consideradas uma série de outras experiências comportamentais de indivíduos e grupos, movimentos artísticos e culturais de vanguarda, novas modalidades filosóficas, religiosas e místicas, experimentações com drogas e estados alterados da consciência, discussões e contestações cotidianas a respeito de valores, normas e tradições etc. (GROPPO, 2000, p. 603)

O movimento hippie encaixava-se nessa corrente de contracultura, pois também se posicionava contra a cultura dominante, com um viés pacifista – tanto que ficou conhecido pelo slogan *paz e amor*.

[...] era constituído por um amplo repertório de práticas contestatórias que iam desde as críticas e propostas da Nova Esquerda até a veemente negação de pressupostos da racionalidade ocidental praticada pelo movimento hippie, passando ela campanha em defesa dos Direitos Civis, o novo feminismo e as manifestações contra a Guerra do Vietnã [...]. (GONÇALVES, 2007, p. 65)

Além disso, os direitos humanos<sup>54</sup> estendem-se a todos atualmente (mesmo que apenas na teoria), algo que foi conquistado no século XX por meio de muita luta de seguimentos

---

<sup>54</sup> A noção de direitos humanos expandiu-se pelo mundo – mesmo que não tenham sido pensados para isso – e hoje possuem uma abrangência internacional, defendida pela Organização das Nações Unidas (ONU) por meio

excluídos, ocorrendo em diversos lugares. Para Solon Viola (2007 p. 25) “[...] o não-cumprimento das promessas relativas aos direitos de igualdade por parte do capitalismo [...] resultou, também, na expansão dos espaços ocupados em busca de emancipação”. Ou seja, as dimensões dos movimentos sociais ultrapassaram o campo econômico e político, envolvendo a sociedade de maneira total.

[...] pensar os incríveis anos 60, como uma década de importantes transformações políticas, culturais e comportamentais em diversos países. A identificação dos processos de profundas mudanças geradas pelas idéias libertárias que se fortaleceram a partir da década de 60 parece-nos uma constatação presente em trabalho de distintos autores. [...] uma década de movimentos libertários, que trouxe um novo olhar para assuntos como sexualidade, repressão, instituições, poder e reconhecimento dos direitos das minorias e que posteriormente foram identificados com o movimento de Maio de 1968, tornaram-se símbolos de novas perspectivas para o mundo contemporâneo. (AMARAL; PINHO; NASCIMENTO, 2014 p. 184)

Os movimentos sociais tornaram-se amplamente expressivos e deram base para lutas a respeito de questões sexuais, de gênero, padrões, etnias, entre outros. Acerca do feminismo, as mulheres organizaram-se em coletivos para lutar por seus direitos, buscando a liberdade sexual e o tratamento igualitário entre os gêneros. Já a população negra também buscou agir, revoltada contra o sistema de segregação racial que garantia privilégios à população branca enquanto negava direitos a eles, num processo que foi chamado de luta pelos direitos civis. Segundo Gohn (2001), há uma interação entre esses movimentos, pois não são processos isolados e sim interativos, o contato entre eles ajuda a alicerçar a própria construção de suas reivindicações. Shirlena Amaral, Leandro Pinho e Giovane Nascimento (2014, p. 183) discorrem ainda que “O estreitamento de laços entre movimentos, principalmente os decorrentes das antigas colônias dos países europeus [...] vem sendo assinalado como um importante passo para a definição conceitual das bases unificadoras das lutas”.

De modo geral, a intolerância e a discriminação – racial, de gênero, sexual, religiosa, entre outras – estão presentes em várias esferas da sociedade, como é o caso das produções culturais, em que falta diversidade nos mais variados meios de entretenimento e comunicação e também com diversas construções problemáticas acerca das representações. Assim, mesmo com uma política – de direitos humanos – construída ao longo do século XX, que visa garantir a todos o direito à saúde, segurança, moradia, educação e bem-estar social, na prática ela não é efetiva.

---

de uma *Carta das Nações Unidas*, que conforme Goes e Silva (2013, p. 10) seu “[...] preâmbulo, [...] foi sensível aos direitos humanos quando reafirma a igualdade entre homens e mulheres e a prática da tolerância. Outro documento defendido por essa organização, segundo Viola (2007), é a *Declaração Universal dos Direitos Humanos* (1948) – que confirmava o princípio da igualdade trazida na carta anteriormente – e pelo *Direito Internacional dos Direitos Humanos* (DIDH). Ambos estabelecem práticas dos governos com o objetivo de promover e proteger os direitos humanos, incluindo neles os direitos econômicos, sociais e culturais.

Segundo Klaus Eder (2003), o entretenimento pode servir para conscientizar o público a respeito de contradições sociais, mas de acordo com o autor também, nem sempre é possível superar a censura e as pressões econômicas inseridas neles. Ainda sobre o conteúdo apresentado nesse e em outros meios, as mensagens podem ser difíceis de reconhecer – sejam suas intenções ou de quem elas partem.

As idéias difundidas nem sempre deixam transparecer sua origem nem os objetivos a que se destinam. Por trás delas, contudo, existem sempre certos grupos que precisam do apoio e participação de outros para a realização de seus intentos e, com esse objetivo, procuram persuadi-los agir numa certa direção. E eles conseguem, muitas vezes, controlar todos os meios e formas de comunicação, manipulando o conteúdo das mensagens, deixando passar algumas informações e censurando outras, de tal forma que só é possível ver e ouvir aquilo que lhes interessa. (EDER, 2003, p. 5)

No início do século XX os meios de comunicação e entretenimento já eram usados como uma forma de difundir ideias, construir padrões e inculcar valores na população, e por essa razão torna-se válido afirmar, como destacam Amaral, Pinho e Nascimento (2014), que a mídia é, definitivamente, um meio de representação.

Especificamente, a respeito dos *comics*, Cirne (2000) declara que eles sofreram uma espécie de preconceito na primeira parte do século XX, pois eram considerados apenas produtos típicos da cultura de massas, apontados como incapazes de exercer alguma função política ou possibilidades estéticas. Assim, e segundo o autor, foi a partir da segunda metade do século que esse cenário vai se modificando, com grande inspiração – e intenções – nos movimentos sociais do período.

[...] é um dos momentos mais ricos de toda a história do século. Inclusive nos quadrinhos. Há pelo menos três renovações gráficas e temáticas fundamentais promovidas [...] a renovação dos super-heróis, [...] a renovação gráfica europeia, com ênfase temática no papel da mulher como personagem-sujeito de sua história, [...] a renovação igualmente gráfica e conteudística dos *comix underground*, uma verdadeira porrada no bom-mocismo ianque, com sexo, drogas e *rock'n roll*, situando-se no centro da contracultura então dominante nos meios mais avançados de uma possível nova consciência norte-americana. (CIRNE, 2000, p. 41)

A produção cultural, embora vinculados diretamente ao mercado, acompanha esses movimentos sociais. Em função disso, os quadrinhos vão absorver certas questões, inclusive, ocasionando o cancelamento de determinadas revistas de super-heróis – já que o universo simplista não era mais tão interessante a seus leitores. De acordo com Cirne (2000), ocorre uma transformação na produção quadrinesca, que passa a trazer personagens engajados em temas de cunho político e social, com uma abordagem mais realista, em que os quadrinistas começam a abordar essa dimensão em seus enredos. Portanto, apesar de fictícias, as HQ's fazem parte desse contexto e as editoras procuraram articular suas histórias, com tramas mais complexas e temáticas mais relevantes para a sociedade. A indústria quadrinesca, buscando se

adaptar ao contexto e ao público, criou personagens mais diversificados e realizou também alterações em narrativas e identidades de figuras já existentes. Como é o caso da Mulher Maravilha (que se engajou em mais temas de cunho social e político) e do Pantera Negra (construído nesta fase), super-heróis da *DC* e da *Marvel Comics* respectivamente, mostrando que não haviam somente personagens masculinos e brancos nas HQ's e que não são apenas eles que geram lucro nesse meio.

Ou seja, há duas razões principais para a inserção de figuras mais condizentes com a juventude norte-americana e a construção de narrativas que abordassem temas com maior impacto social. Uma delas é em função do aspecto monetário, em que os quadrinhos foram influenciados pelos rendimentos, com as editoras fazendo o mesmo que maioria das empresas faziam: se adaptar para lucrar. A outra é que as HQ's – enquanto manifestação cultural – são articuladas com o período e a sociedade na qual são concebidas, e, por isso o contexto em que estão inseridas reflete na sua elaboração, seja no desenvolvimento dos enredos ou dos personagens.

Como já discorrido, e conforme Krakhecke (2009) afirma, nessa nova fase dos *comics*, as narrativas elaboradas procuravam se aproximar mais da realidade. À vista disso, é possível considerar que alguns arcos possuíam certo grau de reflexão, crítica e denúncia acerca das contradições da sociedade estadunidense, em consonância com o que acontecia no país e no mundo. Reflexo de alguns processos e de seus efeitos na sociedade, como os movimentos sociais citados anteriormente, além da Guerra do Vietnã (1959-1975) e da política imperialista do país de modo geral. A respeito da Guerra do Vietnã ainda, segundo Faria e Miranda (2003), verifica-se um aumento no envio de tropas norte-americanas para o conflito, com muitas baixas, provocando inúmeros protestos. Uma dessas manifestações ficou conhecida como *Flower Power*<sup>55</sup>, em 1967, na qual mais de cinquenta mil pessoas protestavam em frente ao Pentágono, nos Estados Unidos. Manifestações como essa ocorriam em boa parte do país, sobre essa e de outras questões, sendo também representadas em variados meios de entretenimento e comunicação.

---

<sup>55</sup> Chamado assim devido a uma foto tirada pelo fotógrafo Marc Riboud, na qual uma jovem está colocando flores nas armas de soldados.

Figura 12- Foto tirada por Marc Riboud, conhecida como *Flower Power*



Fonte: PESSANHA<sup>56</sup>

Figura 13- Cena do filme *Watchmen* (2009), inspirado nos quadrinhos que levam o mesmo título



Fonte: GRAVENA<sup>57</sup>

Com a renovação quadrinesca, os *comics* retomaram sua popularidade, num momento de intensa reverberação dos movimentos sociais, sendo possível refletir sobre os elementos da sociedade representados neles. Contudo, essas mudanças, que incluíram pautas e personagens mais plurais, sofreram algumas críticas, tanto por parte do público mais tradicional como pela resistência de alguns quadrinistas – que continuaram a sexualizar e subestimar personagens femininos e negros, escrevendo histórias no mesmo formato. Vale ressaltar que a maioria dos escritores da época – mesmo os que buscaram se adequar as mudanças editoriais – eram pessoas brancas do gênero masculino. À vista disso, ainda que tenham sido realizadas

<sup>56</sup> PESSANHA, Diomarclo. Relembrar para refletir – fotógrafos Marc Riboud e Bernie Boston. In: Folha 1. Disponível em: <http://www.folha1.com.br/conteudo/2013/06/blogs/imaginar/172267-relembrar-para-refletir--fotografos-marc-riboud-e-bernie-boston.html>. Acesso em: 17 out. 2019.

<sup>57</sup> GRAVENA, Leo. 10 easter eggs de Watchman. In: Legião dos heróis. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-easter-eggs-de-watchmen.html#list-item-1>. Acesso em: 18 fev. 2020.

alterações, tanto personagens femininos quanto negros enfrentaram – e ainda enfrentam – a discriminação em suas aventuras. Os quadrinistas, ao escreverem certas narrativas e personagens, cometeram equívocos e elaboraram representações carregadas de estereótipos.

Assim como na sociedade, atualmente, o preconceito está presente no universo quadrinesco, mesmo que de forma mais sutil, seja nos enredos ou pelos próprios leitores – que muitas vezes tecem críticas a certas HQ's que discutem questões como o machismo e o racismo. Apesar disso, Gelson Weschenfelder e Ana Colling (2011) destacam que a partir dos anos 60, ao analisarmos algumas revistas, é viável considerar que as tramas e as figuras quadrinescas foram influenciadas pelos movimentos sociais, com mudanças e inclusões, ao mesmo tempo em que ajudaram a ampliar o debate de certas pautas – advindas desses movimentos – ao levá-las para outros públicos.

As Histórias em Quadrinhos propiciaram a discussão sobre a diferença para dentro de suas páginas, sendo pioneiras em trazer tais questões para os meios de comunicação de massa. Temas como direitos humanos, o lugar social do negro e da mulher; ainda eram questões tidas como menores e, conseqüentemente, discutidas por ativistas e militantes em seus meios de comunicação restritos. (WESCHENFELDER; COLLING, 2011, p. 438)

Em geral, no mundo ocidental o cenário foi favorável para o surgimento de movimentos libertários, principalmente aqueles que lutavam por causas identitárias. Como discorrido, essas lutas estavam vinculadas especialmente a questões sexuais, de padrões, de etnias e de gênero, e, seus avanços ocorreram de forma multilateral, principalmente os destinados a grupos mais vulneráveis, e, as transformações decorrentes delas refletem nas HQ's. A diversidade é um dos aspectos que aparecem nos *comics*, surgindo nesse meio tanto para dar conta dessas mudanças (tratando de pautas mais pertinentes à sociedade) como também pelo lucro (trazendo narrativas mais interessantes para alcançar o público e expandí-lo). Portanto, a cultura não saiu ileso desse processo, com inúmeras produções culturais inserindo novas temáticas, e, nem mesmo o fator do lucro invalida a possibilidade de utilizá-las para tratar de questões de cunho político e social. Conforme Amaral, Pinho e Nascimento (2014, p. 185), na esfera jurídica "[...] a reivindicação por direitos iguais somava-se a luta pela emancipação – a afirmação da crença no indivíduo livre –, mas igualmente se afastava dos padrões normativos e de normalidade da época”.

O foco nos EUA se dá em função de dois motivos principais: por ser um dos países em que os movimentos começaram e/ou se desenvolveram consideravelmente e devido as maiores editoras de quadrinhos estarem situadas nele, como já exposto. No entanto, apesar de grandes mudanças sociais, política e culturais em meados do século – e a inserção da discussão sobre diversidade – esses meios continuaram a desempenhar um papel de criação de



modelos impostos às massas. Nesse sentido, a construção de padrões – sejam eles físicos, religiosos, de gênero, sexuais, raciais ou econômicos – é comum na ficção e é também uma das formas de manipulação e controle social, sendo viável considerar que essa prática gera efeitos na estrutura da sociedade.

A presença de diversidade nesses meios começou a ser desenvolvida na década de 60, mas ainda se encontra em construção, em que é possível observar ausências – como no cinema, televisão, livros, HQ's, propagandas e outras mídias –, com pouco protagonismo negro e feminino, seja em personagens e atores ou escritores e diretores. Mesmo que exista maior presença feminina se comparado à participação negra, geralmente mulheres não assumem funções de criação e direção, além de receberem salários inferiores para desenvolver as mesmas atividades. Os papéis de destaque na ficção são geralmente destinados a pessoas brancas e do gênero masculino, enquanto indivíduos e figuras fictícias femininas e negras ficam com os secundários, e quando há inclusão desses sujeitos, vários estereótipos aparecem. Em vista disso, parte da sociedade acaba sendo privilegiada enquanto outra é marginalizada de um direito que na prática deveria ser universal, situação que era ainda mais acentuada no século passado.

Ao tratar sobre representação, começamos pela escolha do termo de noção ao invés de conceito. Isso se deve a questão de que, conforme Barros (2005), a noção de representação não é suficientemente delimitada e ainda está sendo elaborada no campo da História Cultural, mesmo que já possibilite diferentes perspectivas para o estudo da cultura ao abarcar um conjunto maior de fenômenos, dando atenção ao dinamismo deles. De acordo com Roger Chartier<sup>58</sup> (1990, p. 16), a História Cultural deve ser pensada como o estudo dos processos com os quais se constrói um sentido, e seu objeto é “identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma realidade social é construída, pensada, dada a ler”.

Segundo Chartier, (1990, p. 17), as representações podem ser entendidas como “[...] esquemas intelectuais, que criam as figuras graça às quais o presente pode adquirir sentido, o outro tornar-se inteligível e o espaço decifrado”. Ou seja, as representações são pensadas como classificações e divisões que organizam a apreensão do mundo social como categorias de percepção do real. O autor traz ainda uma reflexão acerca da importância das noções de prática e apropriação, que abordaremos mais à frente.

---

<sup>58</sup> Em sua obra *A História Cultural: Entre Práticas e Representações* (1988) – traduzida para o português em 1990 –, reflete sobre o ofício do historiador, além da ideia de que a história deveria se sobrepor a narrativa, por acharem que o mundo da narrativa era o da ficção e do imaginário. No entanto, o autor aponta para outra maneira de interrogar a realidade, tomando como base temas do domínio da cultura e destacando o papel da representação, além da prática e apropriação.

Etimologicamente, ‘representação’ provém da forma latina ‘repraesentare’ – ‘fazer presente’ ou ‘apresentar de novo’. Fazer presente alguém ou alguma coisa ausente, mesmo uma ideia, por intermédio da presença de um objeto [...]. A noção de ‘representação’ na história era sinônimo de cópia, de espelho do mundo. Representar era copiar ou reproduzir o social. Essa ideia influenciou, por longo tempo, as ciências humanas e sociais. A teoria das representações foi ao longo do tempo construída em dois níveis de fenômenos: o ‘individual’ e o ‘coletivo’, em razão da crença de que as leis que explicavam os fenômenos coletivos eram diferentes das que explicavam os fenômenos individuais. (TEDESCHI, 2019, p. 639)

Chartier<sup>59</sup> (2002) aponta para a noção de representação em dois sentidos, aparentemente contraditórios. Por um lado, a representação faz ver a ausência, distinguindo o que representa e o que é representado, enquanto por outro, há a representação como exibição de uma presença, como a apresentação pública.

Representar é, pois, fazer conhecer as coisas mediante ‘pela pintura de um objeto’, ‘pelas palavras e gestos’, ‘por algumas figuras, por marcas’ – como os enigmas, os emblemas, as fábulas, as alegorias. Representar no sentido jurídico e político é também ‘manter o lugar de alguém, ter em mãos sua autoridade’. (CHARTIER, 2002, p. 165)

O autor salienta em diversos momentos do texto que a representação torna presente o que esta ausente, substituindo por uma imagem capaz de representá-lo, em que a representação pode “[...] tornar presente uma ausência, mas também exibir sua própria presença enquanto imagem e, assim, constituir aquele que a olha como sujeito que olha”. (CHARTIER, 2002, p. 165). É possível considerar que é por meio de como representamos – falamos, pensamos, sentimos, fazemos – que damos significado as coisas. Um processo de significação intencional, que corresponde a uma determinada estratégia de um agente social ou de um grupo social. Dessa forma, as representações são construções sociais da realidade, em que os sujeitos fundamentam suas visões de mundo a partir de seus interesses e de seu grupo. Assim, compreender as representações dos grupos é perceber como o mundo dos mesmos é construído socialmente.

Barros (2005, p. 135) destaca que o campo das representações compreende “todas e quaisquer traduções mentais de uma realidade exterior percebida, e está ligado ao processo de abstração”. Nesse sentido, Losandro Tedeschi (2019, p. 640) afirma que “de um lado, as representações conservam a marca da realidade social onde nascem, mas também possuem vida independente, reproduzem-se e se misturam, tendo como causas outras representações e não apenas a estrutura social”.

[...] nas representações sociais estão implícitas escolhas simbólicas e, para compreendê-las, é preciso, na medida do possível, captar as significações que carregam. Assim as representações sociais podem ser concebidas como algumas das

---

<sup>59</sup> Em sua obra *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietude* (2002) o autor também trata sobre as representações, abordando outros pensadores que ajudam a pensar suas definições.

respostas que as coletividades dão aos seus conflitos, divisões, violências reais ou potenciais, consentindo nas ações, constituindo uma força reguladora da vida cotidiana e coletiva, pois é no centro das representações, dos imaginários, que o problema da legitimação do poder se encontra. E, como nenhum poder advém de qualquer princípio universal, físico, biológico ou espiritual, para se impor ele precisa ser legitimado por um conjunto de relações de sentido. (TEDESCHI, 2019, p. 640-641)

De modo geral, as representações são reguladas por diferentes discursos – legitimados, naturalizados, resultantes ou marginalizados – que se articulam no processo de construção de significados, que implicam na disputa entre grupos dominantes e subjugados. É a partir das últimas décadas do século XX, no meio acadêmico, que as representações distorcidas são ainda mais questionadas, o mesmo ocorre dentro dos movimentos sociais – como a crítica feminista sobre conteúdos elaborados pelos sistemas dominantes. Logo, se busca denunciar esses produtos culturais e seus responsáveis, havendo uma maior discussão a respeito dos significados dentro das produções culturais desenvolvidos por essa indústria.

As noções complementares de “práticas e representações” são bastante úteis, porque através delas podemos examinar tanto os objetos culturais produzidos como os sujeitos produtores e receptores de cultura, os processos que envolvem a produção e difusão cultural, os sistemas que dão suporte a estes processos e sujeitos, e por fim as normas a que se conformam as sociedades quando produzem cultura, inclusive mediante a consolidação de seus costumes. (BARROS, 2005, p. 135)

Para Chartier (1990) existe uma luta de representações, que produzem diversas apropriações conforme interesses sociais, com imposições e resistências.

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza. [...] As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas. Por isso esta investigação sobre as representações supõe como estando sempre colocadas num campo de concorrências e de competições cujos desafios se enunciam em termos de poder e dominação. As lutas de representações têm tanta importância como as lutas econômicas para compreender os mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, a sua concepção do mundo social, os valores que são seus, e o seu domínio. Ocupar-se dos conflitos de classificações ou de delimitações não é, portanto, afastar-se do social – como julgou uma história de vistas demasiado curtas –, muito pelo contrário, consiste em localizar os pontos de confronto tanto mais decisivos quanto menos imediatamente materiais. (1990, p. 17)

Nesse sentido, Francimar Carvalho (2005, p.155) discorre que “[...] de um lado, o fazer-crer da “vontade prescritiva” dos responsáveis pelos textos e, de outro, as crenças, os investimentos, precisamente as leituras, sempre rebeldes, dos mesmos textos”. Não devemos considerá-las como algo pacífico, além disso, Chartier (1990, p. 17) afirma que “as lutas de representações têm tanta importância como as lutas econômicas para compreender os

mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, sua concepção do mundo social, os valores que são seus, e o seu domínio”. Assim, ao mesmo tempo em que são resultados, estas representações também são produtoras, já que definem limites e classificações.

Portanto, o modelo cultural de Chartier (1990, p. 27) é atravessado pela noção de poder, seu elo é encontrado na noção de apropriação, que “[...] tem por principal objeto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade cultural é construída, pensada, dada a ler”. Barros (2005, p. 137) também destaca que “As representações podem ainda ser apropriadas ou impregnadas de uma direção socialmente motivada”. Dessa forma, para tratar de representação no âmbito da cultura de massa é necessário considerar a apropriação que a indústria cultural faz do que a cerca. As produções advindas dela – como é o caso dos quadrinhos – são elaboradas no sistema capitalista, logo, mesmo que busque acompanhar a sociedade e sua realidade, muitas vezes, produz uma leitura conservadora da mesma e de seus movimentos.

De acordo com ele, é necessário considerar as especificidades do espaço próprio das práticas culturais, para “compreender as complexas, múltiplas, diferenciadas, que constroem o mundo como representação”. (CHARTIER, 1990, p. 17). Já as apropriações são entendidas pelo autor como práticas de produção de sentido, dependentes das relações os bens culturais e suas interpretações, diferenciadas por determinações sociais, em que as liberdades desses sujeitos não são infinitas.

O conceito de apropriação presente no projeto intelectual de Chartier – juntamente e em estreita relação com o conceito de representações coletivas – apresenta uma dialética entre a diferença e a dependência. Os bens culturais são sempre produzidos segundo ordens, regras, convenções, hierarquias específicas. O ato de criação inscreve-se numa relação de dependência em face de regras, de poderes, de códigos de inteligibilidade. Mas a obra escapa a tais dependências justamente pelas diferenças de apropriação, socialmente determinadas de maneiras desiguais segundo costumes, classes, inquietações: diferenças também dependentes de princípios de organização e diferenciação socialmente compartilhados. (CARVALHO, 2005, p.157)

À vista disso, por mais que as produções culturais se abram para apresentar grupos marginalizados na sociedade – como mulheres, negros, indígenas, comunidade LGBTQIA+<sup>60</sup>, determinados grupos religiosos, entre outros – nem todas as representações são caracterizadas pelo pluralismo da diferença e da diversidade, mas, segundo Saraiva e Escudero (2016, p. 16), algumas “[...] aprisionam a realidade utilizando conceitos etnocêntricos reducionistas e universalismos estreitos”.

---

<sup>60</sup> Sigla para a chamada comunidade formada por lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais, transgêneros, indivíduos *queer*, intersexo, assexuais e todas as diversas possibilidades de orientação sexual e/ou de identidade de gênero que existem.

É importante ressaltar que essa renovação editorial não se restringiu apenas aos anos 60 e 70, ocorrendo mudanças mais efetivas e em maior número no final do século XX e nas primeiras décadas do século XXI. Questões como a inclusão tornaram-se pautas ainda mais presentes na sociedade e conseqüentemente, mais incluídas nos quadrinhos também. De acordo com isso, como aponta Howe (2013), o feminismo foi um dos movimentos utilizado pelas editoras e por seus respectivos quadrinistas com o objetivo de alcançar um público feminino maior – que criticava o modo como as personagens eram representadas tradicionalmente, com grande sexualização, ao mesmo tempo em que reivindicava mais destaque feminino nos enredos.

Os quadrinhos norte-americanos ainda são dominados por um público majoritariamente masculino, mas se popularizaram e chegaram a outros países e grupos, ampliando sua capacidade de difusão de suas mensagens.

Mudanças significativas na vida social encontram ressonância nas histórias em quadrinhos (REBLIN, 2008), às vezes, de forma surpreendente, outras, de forma questionável. Em ambas as situações, as histórias em quadrinhos e, entre elas, o gênero de superaventura são capazes de provocar o leitor e provocar rupturas do pensamento tradicional e sedimentado. [...] Em outras palavras, as histórias em quadrinhos são constituídas por meio de uma rede imbricada de relações que envolvem decisões editoriais, avaliação de mercado, leitura do contexto sociopolítico, contextualização, concepções particulares, anseios de artistas que, por vezes se torna difícil precisar ou discernir onde um elemento desses começa e outro termina, como lembra Umberto Eco (1991); [...] se as editoras não sentissem que o debate que urge na sociedade não pudesse encontrar eco em suas narrativas, isso não aconteceria. (REBLIN, 2012, p. 14-15)

Apesar das barreiras encontradas na indústria cultural, processos como a luta antirracista, o feminismo, o movimento de contracultura e a comunidade LGBTQIA+ provocaram grandes transformações ao refletirem nos meios de entretenimento e comunicação, que procuraram se adaptar ao tornarem-se mais inclusivos. Assim, a questão da diversidade foi sendo inserida, mesmo que tardiamente, com alguns avanços na segunda metade do século XX, mas principalmente na virada do mesmo, reflexo desses movimentos.

O contexto da primeira metade do século XX se distingue significativamente do contexto que se delineia nas primeiras décadas do século XXI no mundo ocidental. Nesse ínterim, movimentos civis lutaram por direitos; regimes ditatoriais colapsaram; tecnologia e ciência atingiram novos patamares em descobertas e na construção do conhecimento/estudos da cultura e novas concepções de sociedade redefiniram a maneira de se estruturar a vida social e de se compreender o mundo. (REBLIN, 2012, p. 3)

Além disso, como o autor salienta, se fosse realmente perigoso abordar essas questões, as editoras de quadrinhos não o fariam. Pelo contrário, tornou-se arriscado não levantar tais pautas sob o risco de seus enredos e personagens ficarem obsoletos e desinteressantes ao público.

As lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia, especialmente na mídia comercial da indústria cultural cujos textos devem repercutir as preocupações da sociedade, se quiserem ser populares e lucrativos. A cultura nunca foi mais importante, e nunca antes tivemos tanta necessidade de um exame sério e minucioso da cultura contemporânea. (KELLNER, 2001, p. 5)

Essas produções traduzem os movimentos sociais e suas pautas, assim como eles se expressam através dos produtos. Dessa forma, é possível identificar que a indústria cultural faz a apropriação dos mesmos e também exerce um efeito sobre eles, num processo mútuo.

As histórias em quadrinhos são representações da vida social cotidiana, e desse modo, são um reflexo da diversidade de modelos de vida que permeiam nosso dia a dia. Esse movimento de inclusão pode ser compreendido em múltiplas perspectivas: Por um lado, é retrato dos movimentos que estão acontecendo não apenas nos Estados Unidos, mas em diferentes partes do mundo, e do pensamento político da editora. Por outro, trata-se igualmente de uma estratégia de marketing ao representar um mundo multifacetado e diverso, sem restrições ou condições. [...] cujas histórias sempre ousaram ao apresentar temas atinentes ao preconceito, à tolerância e à alteridade. (REBLIN, 2012, p. 1)

Hoje o público dos *comics* é mais variado e misto, pois conseguiram ampliar seu mercado consumidor ao serem transportados para outras mídias e investirem em outros personagens, se adequando ao público com a intenção de cativá-lo e mantê-lo. Não é viável para a indústria cultural se afastar da realidade que a rodeia – como os movimentos sociais e suas pautas –, pois caso o façam, suas produções não se tornam relevantes para potenciais consumidores e como resultado, não vendem. Portanto, é necessário refletir até que ponto as editoras e seus produtos contribuem para a difusão de determinadas pautas e o quanto também desestabilizam a mensagem desses movimentos. Atualmente, como já apontado, há uma análise e discussão muito mais efetiva sobre conteúdos desenvolvidos por essa indústria. Consequentemente, é perceptível às mudanças nas representações de diversos personagens ao longo das décadas.

Enfim, as reações em torno do que acontece no mundo dos quadrinhos têm sido cada vez maiores por causa do espaço cada vez mais amplos que os super-heróis têm conquistado dentro do imaginário contemporâneo, consagrando-se como verdadeira mitologia deste tempo. E, ainda assim, intercalando entre momentos de timidez e momentos de ousadia, as histórias em quadrinhos são, de fato, um palco promissor para discutir e difundir a diversidade que permeia a vida humana e a igualdade entre as pessoas e para apresentar, no mundo da ficção, princípios e posturas que urgem no mundo real. (REBLIN, 2012, p. 15-16)

De modo geral, a cultura auxilia no processo de construção dos fundamentos que moldam a mentalidade e a visão política dos sujeitos, e as HQ's fazem parte dessa esfera. Diante disso, é possível observar que as propostas construídas ao longo do século XX, fruto dos movimentos sociais, foram sendo colocadas em prática na sociedade e apareceram nas produções culturais, mesmo que de modo sutil e lento, até porque ainda seguem sendo pautas importantes. O feminismo foi um desses movimentos que trouxe à tona novas discussões e as

difundiu na sociedade e na mídia, e, que também questionou os paradigmas. Além disso, com a utilização da internet e das mídias sociais, diferentes feminismos emergem com as mulheres educadas na era digital.

Nas HQ's a presença feminina foi ampliada, assim como o protagonismo das mesmas e as mudanças em suas abordagens e desenvolvimentos, fruto de uma discussão mais atual do movimento, que aponta para novas problematizações, não se restringindo apenas a reivindicar presença, mas buscando representações adequadas dentro da cultura pop. Assim, criticando a fórmula pronta que a indústria quadrinesca utilizava até então – em que papéis femininos eram restringidos a donzelas em perigo, meros interesses amorosos ou ainda a ajudantes de outros super-heróis masculinos – mas com nuances, complexidade, destaque e com menos objetificação. Questões que serão examinadas em profundidade nos dois próximos itens do capítulo.

### 3.1.2 *Feminismos: fases e seguimentos do movimento*

Um dos movimentos que teve – e ainda possui – significativo impacto na sociedade é o feminismo. Geralmente, abordado tanto por uma perspectiva histórica, em ondas, devido às conquistas ocorrerem de forma espaçada, como também por tipologias, em função das diferentes pautas que surgiram e dos seguimentos que se formaram. Nesse sentido, Manuel Castells (2008, p. 229) alerta que se pode cair numa análise reducionista ao utilizá-las, já que são contrárias ao que muitas práticas feministas buscam, “[...] uma vez que as mulheres têm reagido, justificadamente, contra a sua eterna classificação e rotulação, ao longo de todos os tempos, como objetos e não como sujeitos”. Contudo, convém considerar essas abordagens para compreender mudanças em suas práticas e pautas ao longo dos anos, bem como distanciamentos e aproximações entre distintos seguimentos. Como Castells (2008, p. 2010) ainda aponta, “O movimento feminista, manifestado na prática e em diferentes discursos, é extremamente variado”, por isso, o estudo também é mais direcionada aos EUA a partir de meados do século XX.

Acerca das ondas feministas, essa divisão foi concebida em 1968 por Martha Lear – num artigo intitulado *The Second Feminist Wave*, na *The New York Times Magazine* – para diferenciar as pautas e objetivos entre o grupo feminista situado na passagem do século XIX para o XX e o formado em meados do século XX.

Nas narrativas do feminismo existe a noção de que essas ideias têm formado várias ondas. Na Primeira Onda (final do século XIX e início do XX), as mulheres reivindicavam direitos políticos, sociais e econômicos; na Segunda Onda (a partir da

metade dos anos 1960), elas passaram a exigir direito ao corpo, ao prazer, e lutavam contra o patriarcado. (PEDRO, 2011, p. 271)

A classificação em fases foi assumida e desenvolvida posteriormente por muitos autores e estudos acerca do feminismo. Juciane Gregori (2017) discorre acerca de três fases, com a *primeira onda* se referindo ao movimento sufragista; a *segunda onda* na década de 1960, com a crítica ao papel desenvolvido pela mulher na sociedade e o modelo de família vigente; e a *terceira onda* nos anos 1990, com maior abertura e adesão de várias mulheres, como as negras, lésbicas e trans<sup>61</sup>. Parte da academia já discute a existência de uma *quarta onda*, caracterizada principalmente pela era digital e sua utilização como forma de organização.

Céli Pinto (2010) aborda que ao decorrer da história ocidental sempre houve mulheres que resistiram à condição imposta a elas, buscando se organizar de variadas formas e em diversos momentos. Inclusive, alguns deles ficaram marcados por eventos e avanços – acerca da desigualdade de gênero na sociedade – que foram classificados como ondas. Portanto, a luta contra a opressão feminina é antiga, a própria autora destaca que o processo da Inquisição da Igreja Católica foi extremamente repressivo para mulheres que desafiassem ou não se adequassem aos padrões e princípios da sociedade no período. Porém, essa luta ganhou caráter de movimento apenas nos últimos séculos, bem como sua defesa e proteção jurídica.

Segundo Paulo Barreto, Fernanda Bragato e Walter Lemos (2018), na Revolução Francesa aparecem às primeiras manifestações concretas com Olympe de Gouges, que elabora uma resposta à *Declaração de Direitos do Homem e do Cidadão*<sup>62</sup>, com a *Declaração dos Direitos da Mulher e da Cidadã*<sup>63</sup>, reivindicando acesso às instituições políticas, direito ao voto e à propriedade. Assim, nos séculos XVIII e XIX, as ideias sobre o direito ao voto começam a ganhar força.

Ao longo do desenvolvimento da sociedade moderna, ao se darem conta da exploração e opressão a que estavam sendo submetidas, as mulheres foram levadas, gradativamente, à subversão. Como consequência, avançaram nas suas lutas políticas e na conquista de direitos. Assim, a consciência da sua situação de inferioridade deu origem ao movimento feminista “que surge em fins do século XVIII e toma corpo no século XIX, na maioria dos países europeus e nos Estados Unidos” [...]. (GREGORI, 2017, p. 47-48)

---

<sup>61</sup> Pessoas que têm uma identidade de gênero que difere do sexo atribuído ao nascer.

<sup>62</sup> Como aponta Bragato (2014), foi um documento criado em 1791, durante a Revolução Francesa (1789-1799), pautado num discurso baseado no ideário liberal-burguês, concebidos por – e para – uma pequena parcela da população.

<sup>63</sup> De acordo com Barreto, Bragato e Lemos (2018), documento criado em 1791 e proposto à Assembleia Nacional da França, durante a Revolução Francesa (1789-1799), que tinha como objetivo igualar-se ao documento destinado ao homem, que foi aprovado pela Assembleia Nacional. O texto foi elaborado por Marie Gouze (1748-1793), que adotou o nome de Olympe de Gouges, condenada e guilhotina em 1793.



Assim, a luta feminista já dava seus primeiros passos no século XVIII, mas tem como marco oficial o século XIX, em que a lógica capitalista busca ampliar o papel da mulher na sociedade, inserindo-a no mercado de trabalho para aumentar os lucros – já que recebiam salários inferiores aos dos homens. Em decorrência disso, passam a reivindicar direitos trabalhistas e mais tarde políticos, com o movimento sufragista no início do século XX e as primeiras conquistas legais.

Assim, o feminismo, nos seus aspectos basilares, caracteriza-se através de um processo constante de ações coletivas que se referem à emancipação política e conquista de direitos que refletem no empoderamento das mulheres. Além de elaborar continuamente uma crítica e denúncia das injustiças da sociedade patriarcal, é um movimento plural que confronta o sistema de dominação, propondo a transformação social. (GREGORI, 2017, p. 49)

De acordo com isso, a luta feminista nasceu do movimento das mulheres contra a condição de inferiorização e subordinação que estavam submetidas na sociedade.

[...] a chamada primeira onda do feminismo aconteceu a partir das últimas décadas do século XIX, quando as mulheres [...] organizaram-se para lutar por seus direitos, sendo que o primeiro deles que se popularizou foi o direito ao voto. As *sufrajetes*, como ficaram conhecidas, promoveram grandes manifestações em Londres, foram presas várias vezes, fizeram greves de fome. (PINTO, 2010, p. 15)

A primeira onda feminista girou em torno do sufrágio feminino, conquistado primeiramente na Nova Zelândia em 1893, seguido da Austrália em 1902, no Reino Unido em 1918 e seguido pelos Estados Unidos em 1919 (que, no entanto, não contemplou as mulheres negras). Porém, houve países em que esse direito foi assegurado apenas mais tarde, como na Itália, na década de 1940. Dessa forma, a primeira fase não ocorreu concomitantemente em todos os lugares e o movimento perdeu fôlego nos anos 30, passando por uma espécie de intervalo, especialmente nas nações em que já havia se alcançado o sufrágio feminino, sendo retomado em meados do século XX e ficando conhecido como a segunda onda (bastante intensa na Europa e nos EUA).

Convém sublinhar que pensar o feminismo a partir de diferentes ondas reforça a ideia da existência de centros irradiadores e suas margens; é como se uma pedra tivesse sido atirada na água, formando várias ondas. Elas vão se abrindo e apontando para a circulação de discursos e teorias que partem de um centro produtor – em geral, países considerados desenvolvidos do hemisfério norte – e se dirigem para o hemisfério sul, localização principal dos países considerados subdesenvolvidos. Contudo, o que temos encontrado na historiografia de vários países do Cone Sul é, em primeiro lugar, a confirmação da existência de “ondas”, em que certas categorias emergem – muitas vezes com “atraso” em relação aos “centros emissores” – no campo historiográfico; em segundo lugar, que as novas categorias que surgem não fazem, no entanto, desaparecer as anteriores. Convivem lado a lado, em pleno século XXI. (PEDRO, 2011, p. 271)

Como Joana Pedro (2011) aponta, as chamadas ondas não ocorrem de modo igual e simultâneo em todos os países, com muitas das pautas de uma fase permanecendo nas

seguintes. Além disso, como já mencionado, geralmente essa classificação é utilizada na historiografia e ajuda a visualizar algumas bandeiras levantadas em certos períodos e lugares, bem como determinadas mudanças.

Na divisão em ondas, há um intervalo de 30 anos entre a primeira e a segunda, Pinto (2010, p. 16) salienta que “[...] um livro marcará as mulheres e será fundamental para a nova onda do feminismo: *O segundo sexo*, de Simone de Beauvoir, publicado pela primeira vez em 1949”. Dessa forma, a segunda fase do movimento é influenciada por Beauvoir (1983), em sua obra *O segundo sexo*<sup>64</sup>. No livro a autora reflete sobre as construções sociais e mostra que ser homem ou ser mulher consiste numa aprendizagem, em conformidade com a socialização que recebem, não necessariamente de acordo com o seu sexo. Uma grande reflexão sobre o corpo feminino, fazendo a distinção entre sexo e gênero, que de acordo com ela, o primeiro termo está relacionado à questão biológica do corpo humano, enquanto o segundo é uma construção social. Ou seja, ser mulher ou homem não é algo natural, mas um papel elaborado pela sociedade, em que cada cultura criou padrões de ação e comportamento para definirem determinado gênero. Além disso, Beauvoir demonstra a trajetória da mulher numa sociedade que superestima o papel do homem, colocando-a num papel de subordinação.

A segunda onda, que irrompeu nos anos 1960, se estende ao longo da década de 70, e conforme Aline Hernandez e Sayak Triana (2019, p. 615) teve “[...] como pautas principais a desigualdade de gênero, a sexualidade das mulheres, a família, os direitos reprodutivos e as condições de trabalho”. Logo, suas principais bandeiras se referiam principalmente aos direitos sexuais e reprodutivos, igualdade formal de direitos e contestação dos papéis e condutas delegadas às mulheres. As autoras ainda destacam que “Foi diferente da 1ª onda, que pautou predominantemente a superação de obstáculos legais: o sufrágio feminino e as questões de propriedade”. (HERNANDEZ; TRIANA, 2019, p. 615)

Ana Martins (2015) afirma que o movimento passa a agregar pautas culturais, relacionadas a padrões sociais que atribuem papéis específicos a mulheres e homens, em variadas esferas, como na política, no trabalho e em relações afetivas.

Nesse momento, em que direitos políticos e civis já estavam em processo de consolidação em diversos países ocidentais, estabeleceram-se os alicerces de uma teoria feminista, destinada a compreender as origens e as causas das desigualdades entre os sexos. Atribuiu-se uma dimensão política ao problema da opressão feminina, sintetizado pelas feministas dos anos 60 pelo slogan “o pessoal é político”. Esse foi uma dos emblemas mais importantes do feminismo na segunda metade do século XX, segundo o qual a sexualidade perde seu domínio eminentemente privado

---

<sup>64</sup> *O segundo sexo* foi publicado originalmente na França em 1949, traduzido para a língua inglesa em 1953 e no Brasil publicado em 1960, em duas edições: a primeira chamada de *Fatos e mitos* e a segunda intitulada *A experiência vivida*.

e passa a ser compreendida como uma relação de poder entre os sexos. A sexualidade teria, a partir de então, essência política, sendo constitutiva da ordem patriarcal. Logo, se há, a partir de então, um lugar de onde emana a condição unificada das mulheres, esse lugar é o universo da sexualidade e da intimidade, o espaço da vida privada. (MARTINS, 2015, p. 234)

Há, portanto, nesse momento do feminismo, significativo deslocamento do lugar de onde fala o sujeito. Se, na primeira onda do feminismo, se evidenciam, em diversos lugares do mundo, movimentos de mulheres que reivindicam a participação no espaço público e a garantia de condições igualitárias no mundo do trabalho, a segunda onda realociza o sujeito e o situa no espaço privado, de onde estariam a emanar todas as desigualdades. O imaginário de igualdade e da superação das opressões transita, nesse processo, da rua para a casa, da fábrica para o lar. O opressor, do mesmo modo, é personalizado na figura do patriarca – aquele que, no âmbito das relações domésticas e familiares, estaria a inibir por meio da violência física e emocional, a fruição dos direitos e o avanço das conquistas das mulheres. (MARTINS, 2015, p. 234-235)

É também uma fase caracterizada pela revolução sexual, decorrente do surgimento do primeiro anticoncepcional nos anos 60 nos EUA, que promoveu maior domínio da mulher sobre seu corpo – já que agora possuía acesso a um método contraceptivo.

Foi [...] nos primeiros anos da década [de 60] que foi lançada a pílula anticoncepcional, primeiro nos Estados Unidos, e logo depois na Alemanha. A música vivia a revolução dos Beatles e Rolling Stones. Em meio a esta efervescência, Betty Friedan lança em 1963 o livro que seria uma espécie de “bíblia” do novo feminismo: *A mística feminina*. Durante a década, na Europa e nos Estados Unidos, o movimento feminista surge com toda a força, e as mulheres pela primeira vez falam diretamente sobre a questão das relações de poder entre homens e mulheres. O feminismo aparece como um movimento libertário, que não quer só espaço para a mulher – no trabalho, na vida pública, na educação –, mas que luta, sim, por uma nova forma de relacionamento entre homens e mulheres, em que esta última tenha liberdade e autonomia para decidir sobre sua vida e seu corpo. Aponta, e isto é o que há de mais original no movimento, que existe uma outra forma de dominação – além da clássica dominação de classe –, a dominação do homem sobre a mulher – e que uma não pode ser representada pela outra, já que cada uma tem suas características próprias. (PINTO, 2010, p. 16-17)

Betty Friedan, em seu livro denominado *A Mística Feminista* (1963), retoma ideias de Beauvoir, desmistificando o papel da mulher na sociedade da época e destacando a questão do pessoal ser também político – elemento marcante na segunda onda. Segundo Friedan (1971, p. 17), “Cada dona de casa lutava sozinha com ele, enquanto arrumava camas, fazia as compras, [...] comia com os filhos sanduíches [...] e deitava-se ao lado do marido, à noite, temendo fazer a si mesma a silenciosa pergunta: «É só isto?»”.

Essa questão ficou evidente na época e a autora buscou iluminar a insatisfação que muitas mulheres enfrentavam com o isolamento doméstico e a influência que sofriam numa sociedade guiada pelo consumo (como a norte-americana), que prezava por um modelo ideal de mulher e família, inserindo essas e outras pautas que ajudaram a reascender o movimento feminista. Friedan (1971, p. 325) salienta ainda que “Mal foi iniciada a busca da mulher pela própria identidade. Mas está próximo o tempo em que as vozes da mística feminina não

poderão abafar a voz íntima que a impele ao seu pleno desabrochar”. Destacando o desejo por outros papéis além da maternidade e do matrimônio, em que a mulher não precisa mais viver somente através do marido e dos filhos.

A segunda onda difere-se da primeira, pois há uma mudança nos ideais de luta: a busca pela igualdade já não é mais a principal bandeira de luta. As mulheres não querem mais ser consideradas iguais aos homens, mas sim reconhecidas como um gênero distinto, que apesar de necessidades diferentes, devem ser detentoras dos mesmos direitos concedidos aos homens. (TONDOLO, 2017, p. 34)

O livro de Friedan desempenhou um papel importante na promoção de uma consciência feminista, influenciando outras mulheres, movimentos e pautas.

O livro [*A Mística Feminista*], rapidamente se tornou um best-seller instantâneo que inspirou toda uma geração na luta pelos direitos das mulheres. Ainda que a matriz dos argumentos de Friedan (1963) estivesse assentada nas preocupações das mulheres brancas de classe média e média-alta, o feminismo da segunda onda rapidamente estabeleceu alianças e coalizões com os protestos contra a guerra do Vietnã e com a luta pelos direitos civis, engrossando as discussões em torno das relações étnico-raciais nos Estados Unidos. No eixo principal das reivindicações, encontrava-se a luta contra o patriarcado e a resistência ao masculinismo, a crítica às discriminações no campo civil e busca pela igualdade de oportunidades (principalmente no campo econômico e no acesso à educação formal). (ALÓS; ANDRETA, 2017, p. 20)

Apesar da importância dessa obra para o movimento do período, a autora também foi criticada por não dar conta de todas as mulheres, mas de apenas um grupo – pertencente à classe média. A condição que ela abordou em seu livro não afetava todas as mulheres do país, desviando a atenção principalmente da classe e da raça.

Figura 14- Manifestação feminista com diversos cartazes contendo algumas ideias e reivindicações da segunda onda do movimento



Fonte: O QUE são as ondas ...<sup>65</sup>

<sup>65</sup> O QUE são as ondas do feminismo? In: QG Feminista, 8 mar.2018. Disponível em: <https://medium.com/qg-feminista/o-que-s%C3%A3o-as-ondas-do-feminismo-eeed092dae3a>. Acesso em: 18 fev. 2020.

A segunda onda feminista foi orientada principalmente por feministas liberais, das quais Friedan tratava, especialmente por esse seguimento alcançar maior visibilidade através dos meios de comunicação de massa. Como Amy Farrell (2004) indica, um exemplo é a criação da revista *Ms. Magazine*, em 1972, que buscava um feminismo popular, com ampla circulação. Conforme apontado anteriormente, outros grupos se formam inspirados e influenciados pela mobilização feminista, como associações destinadas especificamente as mulheres da classe trabalhadora, negras, lésbicas, marxistas, entre outras.

Outras tensões internas no movimento feminista surgem precisamente na sua expansão por toda a gama de classes sociais e grupos étnicos dos Estados Unidos. Enquanto as pioneiras que redescobriram o feminismo nos anos 60 eram, em sua esmagadora maioria, brancas, de classe média e alto nível educacional, nas três décadas seguintes os temas feministas focalizaram as lutas das mulheres afro-americanas, latinas e de outras minorias étnicas em suas respectivas comunidades. Por meio de sindicatos e organizações autônomas, operárias mobilizaram-se em torno de suas exigências, aproveitando-se da legitimidade outorgada às lutas feministas. O resultado foi uma diversificação cada vez maior do movimento feminista e certa falta de clareza quanto à autodefinição feminista. (CASTELLS, 2008, p. 219)

Figura 15- Feminismo de vertente socialista e marxista



Fonte: A HISTÓRIA não-contada da <sup>66</sup>

Não foram apenas as obras de Beauvoir e Friedan que se tornaram referência para o feminismo nos EUA e no mundo, Cavalcanti (2005) aponta outras teóricas e ativistas importantes para esse processo, como Kate Millet, Germaine Greer e Gloria Steinem, além de diferentes vertentes que também foram desenvolvidas.

Os debates intelectuais ocorridos oscilavam entre as propostas liberais e as linhas mais ortodoxas do marxismo. Aqui merece referência Shulamith Firestone, feminista marxista que buscou enfatizar em suas pesquisas a condição feminina dentro da perspectiva dialética das relações sociais e econômicas, bem como sua utilidade no sistema capitalista global. (CAVALCANTI, 2005, p. 245)

<sup>66</sup> A HISTÓRIA não-contada da segunda onda feminista. In: QGFeminista, 03 fev. 2020. Disponível em: <https://qgfeminista.org/a-historia-nao-contada-da-segunda-onda-feminista/>. Acesso em 18 fev. 2020.

Pautas extremamente significativas para a luta feminista foram levantadas nessa fase, afetando a cultura dominante e entrando para a agenda política nos Estados Unidos – e internacional. É nesse contexto, em meio a um movimento em expansão, que é realizada a *Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher* (1979), um dos tratados presentes no Direito Internacional dos Direitos Humanos (DIDH)<sup>67</sup>, acerca da questão de gênero.

Para os fins da presente Convenção, a expressão ‘discriminação contra a mulher’ significará toda a distinção, exclusão ou restrição baseada no sexo e que tenha por objeto ou resultado prejudicar ou anular o reconhecimento, gozo ou exercício pela mulher, independentemente de seu estado civil, com base na igualdade do homem e da mulher, dos direitos humanos e liberdades fundamentais nos campos político, econômico, social, cultural e civil ou em qualquer outro campo. (BRASIL, 2002, p. s.p.)

Assim, é possível perceber que o feminismo nesse período se ampliou, com algumas de suas pautas sendo abordadas em convenções, tratados e resoluções acerca dos direitos humanos. Vanessa Cavalcanti (2005, p. 245) salienta que foi uma onda mais “[...] matizada e reconhecida por marchas políticas e pronunciamentos radicais, [...] Feministas foram às ruas – depois de um prolongado hiato – pedindo igualdade no sentido liberal-libertário”.

Mesmo com novos feminismos se formando, ainda havia mulheres que não concordavam com o movimento em si, pois preferiam o papel tradicional – de donas de casa, esposas e mães. Estavam em sintonia com a ideologia dominante transmitida pelo Estado, Igreja, mídia e pela própria família. Entretanto, como salienta Farrell (2004), de modo geral, foi uma fase do movimento com grande expansão e com muita adesão por diferentes grupos femininos. As realizações da segunda onda tiveram longo alcance, as mudanças que beneficiaram as mulheres atingiram profundamente a sociedade.

O renascimento do debate feminista e a emergência da chamada segunda onda ocorreram na esteira da revolução sexual, motivada, principalmente, pelo impacto do advento da pílula anticoncepcional, [...] Isso permitiu às mulheres uma autonomia no controle da natalidade – e, conseqüentemente, nas maneiras pelas quais as mulheres administravam os usos políticos de seus corpos – nunca antes imaginada. Esse feminismo renovado [...] teve um diálogo intenso com o movimento pelos direitos civis nos Estados Unidos, o movimento hippie e o movimento sindical dos trabalhadores. Isto é, um feminismo que começou a ficar mais atento (e menos ingênuo) às questões de raça, classe e sexualidade. Como resultado de acalorados debates na esfera pública, apareceram, no mercado editorial, livros fundamentais ainda hoje para o pensamento feminista [...]. (ALÓS; ANDRETA, 2017, p. 17-18)

Dessa forma, na década de 60 o movimento feminista ressurgiu com força, dando início a uma nova fase de lutas e reivindicações, mais voltadas para a politização do papel social da mulher e para o combate às estruturas sexistas de poder, com temáticas como o

<sup>67</sup> Como aponta Viola (2007), o DIDH estabelece práticas dos governos com o objetivo de promover e proteger os direitos humanos, incluindo nele os direitos econômicos, sociais e culturais.

aborto, a violência e a equidade de gênero no campo de trabalho. A segunda onda incluiu mulheres de diversos grupos oprimidos e origens – étnicas e políticas – e não ocorreu apenas nos EUA, mas espalhou-se pelo mundo, influenciando outros movimentos femininos.

A construção de um feminismo que atendesse às necessidades específicas das mulheres negras começou a se consolidar, nos EUA, a partir de reflexões e ações propostas por militantes nos anos 70. Embora desde o século XIX já ecoasse ali a pergunta “Não sou eu uma mulher?”, feita por Sojourner Truth para demonstrar as injustiças cotidianas relacionadas às questões de raça, classe e gênero que se abatiam sobre as mulheres recém-saídas da [...] foi somente nas últimas décadas do século XX que começou a ganhar corpo uma produção teórica sobre o feminismo negro. (ADÃO, 2019, p. 255)

À vista disso, ainda que essa fase tenha abordado pautas variadas, muitas acabaram sendo preteridas, como é o caso da questão racial. Por essa razão, e de acordo com Anselmo Alós e Bárbara Andreta (2017, p. 18), “o advento da virada teórica na academia possibilitou uma reformulação de inúmeras questões marginais que não foram suficientemente discutidas pela – segunda onda –”. Ou seja, apesar da questão racial aparecer com as feministas negras, ela foi colocada em segundo plano nessa onda e explorada efetivamente na fase seguinte.

Houve discontinuidades no pensamento das mulheres afro-americanas que, às vezes, tiveram suas vozes ouvidas e em outros momentos foram silenciadas. Nos anos 1960 e 1970, assinalaram a conformação inequívoca do feminismo negro. Naquele período, as mulheres negras criticavam os movimentos feminista e dos direitos civis dos anos 1960 e 1970 por não trabalharem com as temáticas de raça e gênero respectivamente; tal tensão era tão profunda que, às mulheres negras, era colocado um dilema: a militância nas fileiras do movimento negro OU no movimento feminista tal como se fosse impossível pensar raça e gênero em sua articulação como forma de compreensão das opressões. Frustradas com o feminismo e com o movimento pelos direitos civis dos negros, as mulheres negras rompem o silêncio e começam a se organizar e a falar por si próprias – não sem muita resistência de ambas as inserções políticas [...]. (SANTOS, 2018, p. 11)

Figura 16- Feminismo negro



Fonte: A HISTÓRIA não-contada da <sup>68</sup>

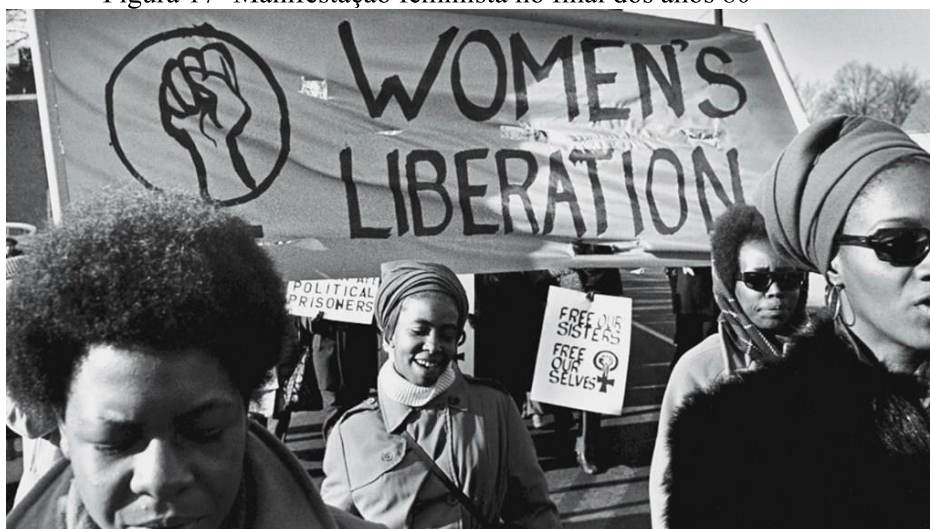
<sup>68</sup> A HISTÓRIA não-contada da segunda onda feminista. In: QGFeminista, 03 fev. 2020. Disponível em: <https://qgfeminista.org/a-historia-nao-contada-da-segunda-onda-feminista/>. Acesso em 18 fev. 2020.

Assim, apenas no final da década de 80 é que terá uma posição mais central no movimento, inaugurando uma nova fase, que segundo Castells (2008, p. 220) foi “[...] bastante espalhado, distinto e multifacetado, ativo e expandindo-se na década de 90, embora com intensidade e características diferentes”. Nesse sentido, é na terceira onda que as próprias feministas passam a questionar o movimento e seus estudos – baseados até então em experiências que representavam principalmente mulheres brancas e de classe média.

Embora integrassem o feminismo clássico, as mulheres negras não se sentiam plenamente ouvidas, compreendidas e atendidas dentro do movimento, uma vez que este tomava a categoria mulher como universal e não percebia – muitas vezes de maneira deliberada – que a maior parte das conquistas efetivadas até ali, que se orientavam pela perspectiva liberal, atendiam apenas à parte branca e classe média do movimento, já que outras de suas componentes careciam ainda da efetivação de direitos básicos, o que tornava as demandas destas últimas diferentes e específicas. Sendo assim, autoras como Patricia Hill Collins, Angela Davis, bell hooks – que decidiu grafar seu nome em minúsculas como forma de diferenciação e resistência aos padrões acadêmicos –, Audre Lorde e Kimberle Crenshaw passaram a elaborar análises que tinham como base a compreensão do que é feminismo – [...]. (ADÃO, 2019, p. 255)

O feminismo negro, nos EUA, além de se pautar na concepção uma organização política global contra o sexismo, procura também reparar a marginalização das mulheres negras no país. Logo, é na terceira fase que de fato essa questão ganha forças, num período de profundas mudanças na sociedade ocidental (como o fim da União Soviética, a queda do muro de Berlim e dissolução das ditaduras na América Latina). Sendo possível assinalar a existência de paralelos entre questões de gênero e de raça, mas que não haviam sido efetivamente explorados pelos movimentos até o momento, mesmo que se atravessassem na prática.

Figura 17- Manifestação feminista no final dos anos 80



Fonte: A HISTÓRIA não-contada da <sup>69</sup>

<sup>69</sup> Ibid.



[...] o feminismo da 3ª onda (termo usado pela primeira vez por WALKER, Rebecca, no artigo “Becoming the Third Wave”, 1992) tem seu início nos anos 90 e surge como uma resposta aos vazios percebidos no movimento da 2ª onda, indicando que não existe uma categoria hegemônica de mulher, mas que essa forma de existir é plural e múltipla, ou seja, matizada por questões culturais, étnicas, sociais, etc. Ao final de seu artigo, Rebecca Walker preconiza a necessidade de entender as estruturas e as lógicas do poder para desafiá-las. A 3ª onda protagonizou uma luta importante pela não essencialização da mulher, mas pela defesa de modos de subjetivação, de ser/estar no mundo que extrapolam os enquadramentos universais sobre o ser mulher e sobre o feminino. Assim, podemos afirmar que a epistemologia da 3ª onda, a partir de várias correntes feministas, é pós-estruturalista, pois supera as interpretações conhecidas e “naturalizadas” atribuídas ao sexo e ao gênero. Um aspecto que merece destaque no movimento da 3ª onda é a ressignificação positivada da sexualidade das mulheres, a afirmação da sexualidade das mulheres como um direito, a prevalência de uma política do desejo como possibilidade de ser. Essa ressignificação da sexualidade lançou novas possibilidades sobre a transexualidade, a prostituição, o trabalho sexual, a pornografia, a transfobia etc. A tendência pós-estruturalista da 3ª onda passa a caracterizar o movimento como pós-feminista. Nesse momento ganha visibilidade e impulso o feminismo lésbico, pois durante os anos 60 é quando emerge e se cristaliza a comunidade feminista lésbica como um sujeito político ativo, potente e visível que perdura durante as décadas de 80 e 90. A cristalização desses “novos” sujeitos pós-feministas dos anos 90 é resultado de diversos dissensos nos próprios movimentos sociais e feministas, não nasceram de forma espontânea, mas se fortaleceram durante esse momento onde o neoliberalismo começa a se enraizar e converter em identidade e cultura qualquer forma de dissenso político para se reapropriar das subjetividades. De fato, para algumas feministas críticas, o pós-feminismo coloca em jogo o sujeito político do feminismo. Assim, não se trata de um construto antifeminista, ao contrário, indica a ampliação de algumas características do feminismo como teoria política. (HERNANDEZ; TRIANA, 2019, p. 615)

Entra em debate a ideia de uma era pós-feminista, concebida por uma política conservadora em países como os Estados Unidos, na qual a luta das mulheres por igualdade não seria mais necessária. No entanto, o movimento reaparece e denuncia a desigualdade de gênero ainda presente na sociedade e encaminha a discussão para outra direção, trazendo uma espécie de autocrítica ao próprio movimento – tradicionalmente voltado a um determinado grupo de mulheres como já discorrido.

Ainda, por meio de suas experiências cotidianas e de atuação no feminismo, as feministas negras perceberam que não era possível aplicar a resolução de suas questões específicas apenas às categorias de gênero ou classe em separado ou tomando-as como primordiais. Era necessário pensar, também, como a ideia de raça, a despeito de sua inexistência biológica e enquanto marcador indisfarçável de distinção e discriminação, perpassava as relações estabelecidas e se combinava com gênero e classe para criar um sistema complexo de dominação, que colocava homens e mulheres, tanto brancos quanto negros, em posições sociais diferentes, mutuamente influenciáveis e hierarquicamente relativas entre si. (ADÃO, 2019, p. 256)

De acordo com a autora, o conceito de interseccionalidade – elaborado por Kimberlé Crenshaw em um artigo de 1989 – também alcançou destaque ao longo da terceira onda. Maria Adão (2019, p. 256-257) ainda discorre que “Estabelecendo que raça, classe, gênero e outras categorias se interpenetram e criam realidades sociais, o conceito de

interseccionalidade ganhou centralidade não só nas análises que partem da perspectiva negra, mas em todo contexto analítico feminista”. Além disso, diversas feministas negras já abordavam a questão de interseccionalidade, como é o caso de Angela Davis e bell hooks, acerca do entrelaçamento entre sexismo e outras opressões.

A interseccionalidade é uma conceituação do problema que busca capturar as consequências estruturais e dinâmicas da interação entre dois ou mais eixos da subordinação. Ela trata especificamente da forma pela qual o racismo, o patriarcalismo, a opressão de classe e outros sistemas discriminatórios criam desigualdades básicas que estruturam as posições relativas de mulheres, raças, etnias, classes e outras. Além disso, a interseccionalidade trata da forma como ações e políticas específicas geram opressões que fluem ao longo de tais eixos, constituindo aspectos dinâmicos ou ativos do desempoderamento. (CRENSHAW, 2002, p.177)

Assim, esse termo tornou-se uma vertente do movimento, mostrando que distintos elementos da identidade podem se somar e gerar modelos ainda maiores de opressão.

[...] o discurso dos anos 90 do século XX sinalizou uma mudança conceitual, a partir dos debates de igualdade e diferença, justiça e reconhecimento e, inclusive, desde o essencialismo e o construtivismo, aos debates acerca da produção transversal das diferenças. Esse giro conceitual marca um deslocamento da compreensão da diferença sexual e de gênero, para além da lógica binária e/ou essencialista. Nesse sentido, não se trata de pensar as posições subjetivas de classe, nacionalidade, raça, etnia como acumulativas à opressão/violência sexual ou de gênero, mas entrecruzadas, transversais ou mútuas. Essa é uma proposta que escapa à hierarquização de categorias políticas, fazendo pensar na “interseccionalidade política” [...] desses eixos que estratificam a opressão/violência. Cabe destacar que esse conceito cunhado pela advogada feminista afro-americana, apesar de hoje em dia estar incorporado no aparato teórico conceitual do feminismo institucional, foi cunhado desde uma crítica fundamental ao essencialismo e ao racismo e desde a produção de conhecimento situado e “encarnado”. Trata-se de pensar como essas posições subjetivas se articulam e se conectam historicamente, sem compartimentá-las. (HERNANDEZ; TRIANA, 2019, p. 615)

Para as autoras, o pós-feminismo proporciona novos espaços de ação e conceitos para pensar e estabelecer “desejos, os corpos e a vida”. (HERNANDEZ; TRIANA, 2019, p. 616)

[...] o pós-feminismo sinaliza uma ruptura constitutiva do sujeito do feminismo, sujeitos políticos “abjetos”, desprezados (prostitutas, transgênero, drag queen, drag king, lésbicas negras etc.) que não se identificam com as lutas das mulheres da 2ª onda feminista, pois reclamam outros lugares, outras políticas para além da categoria mulher e da própria identidade homossexual. São os sujeitos políticos abjetos que denunciam que as mulheres não são os sujeitos políticos compulsórios do feminismo, tampouco os homossexuais ou gays. [...] Reclamar e lutar por novas formas de existência, politizar o social, a partir do corpo, corpo-discurso, corporação. Esses “novos” sujeitos pós-feministas experimentam e imprimem mudanças profundas nas formas de produzir o sexo, o gênero, a raça etc. [...] outro aspecto importante é que esses sujeitos políticos passam a re-situar uma enunciação científica, já não produzidos como objetos/abjetos/ marginais, mas começam a reivindicar e produzir um saber local/situado, contextualizado a partir de suas existências e práticas, colocando em xeque o saber hegemônico. Trata-se de uma epistemologia da insurgência. Trata-se de usar os “recursos identitários” como lugares potentes e estratégicos de ação política, sem considerá-los meros efeitos de um sistema opressor ou como as bases “naturais” da formação de um grupo social/comunitário. (HERNANDEZ; TRIANA, 2019, p. 616)

Ademais, a partir da década de 1980, vertentes do feminismo colocaram o imperialismo e o colonialismo na equação do gênero.

[...] o feminismo esteve, também, por longo tempo, prisioneiro das visões eurocêntrica e universalizante das mulheres. A consequência disso foi a incapacidade de reconhecer as diferenças e desigualdades presentes no universo feminino, a despeito da identidade biológica. Dessa forma, as vozes silenciadas e os corpos estigmatizados de mulheres vítimas de outras formas de opressão além do sexismo, continuaram no silêncio e na invisibilidade. (CARNEIRO, 2003, p.118)

Portanto, essas novas correntes do movimento buscaram refletir sobre as teorias feministas concebidas nos países ocidentais desenvolvidos e deram espaço para questões antes marginalizadas – relativas a outros grupos femininos. É possível perceber que a luta pelos direitos das mulheres – contra a discriminação de gênero – é um processo antigo, mas ainda atual. Em vista disso, hoje já se fala em uma quarta onda feminista, direcionada pelo uso maciço da internet e das mídias sociais para propagação de pautas e bandeiras levantas pelo movimento.

Na era digital, as possibilidades de intenção feminista encontraram uma ressonância ainda mais potente. A revolução das tecnologias da informação e comunicação (TIC) provocou novas noções de tempo e espaço, um novo modo de sentir, pensar e agir. A imagem midiática passou a exercer uma influencia sem precedentes na produção dos sentidos das pessoas [...]. (VIEIRA, 2012, p. 33)

Ainda que, por vezes, contribua para uma ideia de término do feminismo, a *web* traz novas possibilidades e estratégias de ação contra as desigualdades de gênero. Tecnicamente, a internet causou uma transformação em relação à comunicação e o feminismo foi atingido por isso, dando voz a outros grupos que anteriormente o movimento não contemplava. Porém, ele não se restringe apenas a esse meio, sendo possível apontar diversos movimentos encontrados nas ruas e em outros lugares. Nesse sentido, temos o exemplo do movimento denominado *#MeToo*, que iniciou virtualmente em 2017 e logo conquistou as ruas, denunciando diversos casos de assédio e agressão sexual.

Figura 18- Movimento iniciado na internet, chamado #MeToo



Fonte: SINGH<sup>70</sup>

Figura 19: Manifestações do movimento #MeToo



Fonte: SINGH<sup>71</sup>

No *Diccionario Ideológico Feminista*, publicado em Barcelona, pelo Icaria Editorial S. A. em 2001, [...] Victoria Sau apresenta o termo feminismo – no singular. Ele é registrado como um modo de pensar muito antigo e binário, com base na clássica oposição homem x mulher. [...] Enunciado assim, no singular, esse modo de conceituar o homem e a mulher expõe a tendência que admite uma essência masculina em contraposição a uma feminina. [...] As clássicas noções de ondas feministas para marcos de distinção de gerações feministas se movem, dando lugar revisões de metáforas que presidem representações sobre mulheres e seus movimentos, em diferentes lugares e tempos históricos. Avantaja-se, pois, a percepção de tendências analíticas que expõem experiências feministas que, mesmo conjunturais, vinham tornando invisíveis tensões e rupturas entre gerações de mulheres e de feministas. [...] A história das mulheres e dos feminismos se torna mais e mais complexa ainda quando evidencia continuidades e também rupturas relacionais muito variadas de muitos contornos e referências. [...] Isso muda a

<sup>70</sup> SINGH, Shikha. Fourth wave feminism- #MeToo and its limitations. In: QRIUS, 29. Nov. 2018. Disponível em: <https://qrius.com/fourth-wave-feminism-metoo-and-its-limitations/>. Acesso realizado em: 10 abr.2020.

<sup>71</sup> Ibid.

percepção binária anterior: abordagens temáticas dos sistemas de poder e dominação tradicionais como que se dissolvem. A noção de feminismo move-se, pois. Novos debates irão distinguir formas associativas organizadas sob notáveis contradições. (COSTA, 2019, p. 522-523)

Suely Costa (2019) segue apontando que ao longo das fases do movimento vão sendo encontradas muitas diferenças – seja nas causas, modo de vida e/ou relações sociais que essas mulheres têm – que tornam passíveis a fragmentação do mesmo.

Os movimentos, cada vez mais, conheceriam diásporas e segmentações, associações marcadas por muitas distinções e por hierarquias de classes, de etnias, cores de pele, geração, orientação sexual de significativas peculiaridades e sob muitos conflitos. A pretensa possibilidade de representarem-se em bloco se desfaria. Ainda que a tradicional oposição homem X mulher tenha permanecido como um ponto de convergência das diferentes formas de associação e, mesmo que ainda consorciasse mulheres diferentes e desiguais em torno dessa persistente causa comum, a tendência intelectual que se firma e avança, agora, se assentará e se deslocará para um novo patamar de consciência política. Daí revisões de teorias e práticas voltadas para a igualdade/diferença política, social e econômica entre sexos iguais e diferentes, amplamente disseminadas por toda a parte. Avantajam-se, no ambiente acadêmico de diferentes campos de conhecimento, pesquisas voltadas para práticas e representações sociais, sobretudo as das ciências humanas. (COSTA, 2019, p. 524)

Atualmente é frequente o uso do termo feminismos, no plural, dando ênfase para ideia de não existir um movimento único – como no passado –, mas sim, diversos feminismos com variadas bandeiras, com causas semelhantes, porém, com ações e estratégias distintas.

Conceitualmente, os feminismos, com crescente nitidez, distinguem-se como plurais, reconhecem-se e reafirmam-se como movimentos vários de mulheres, sob as mais variadas condições humanas, voltados para a elaboração de teorias e o exercício de práticas de igualdade. Uns dão continuidade a lutas por igualdade dos sexos sob tradições intelectuais postas pela perspectiva inicial de sexualização do social. Conforme o caso, muitos estarão ainda mais e menos aderentes àquela perspectiva binária de oposição masculina X feminina de longa duração histórica. Outros mais passam a considerar a pluralidade de experiências femininas e masculinas, revendo conceitos de oposições referidas a vários sistemas de dominação/subordinação. Veem-se, agora, mais do que antes, diante de complexas relações sociais de sexos, como de classes sociais, raças, etnias, cores de pele, orientações sexuais e gerações; tudo isso faz rever concepções e campos de luta referidos à clássica oposição feminino X masculino. (COSTA, 2019, p. 525-526)

Apesar de não haver unanimidade quanto à quarta onda e nem mesmo uma teoria consolidada acerca dela, alguns elementos são recorrentemente apontados como temas e pautas dessa fase – como a cultura do estupro<sup>72</sup>, a representação da mulher na mídia, o assédio sexual, a recusa ao silenciamento e a adesão de uma postura de denúncia.

O movimento feminista está se fragmentando cada vez mais em uma multiplicidade de identidades feministas que é, para muitas feministas, a sua principal definição. Como expliquei acima, isso não constitui uma fraqueza sendo, ao contrário, a origem da força em uma sociedade caracterizada por redes flexíveis e alianças

---

<sup>72</sup> Segundo Clariana Sommacal e Priscila Tagliari (2017, p. 250-251) [...] a terminologia cultura do estupro advém do termo em inglês *Rape Culture*, introduzido pelas ativistas feministas estadunidenses nos anos 70, que diz respeito a uma norma incutida no seio social que por meio de um complexo de crenças, incentiva a prática do crime, tolera a violência contra a mulher e atribui a culpa às suas respectivas vítimas.

variáveis presentes na dinâmica de conflitos sociais e lutas pelo poder. Essas identidades são autoconstruídas, embora se utilizem frequentemente da etnia e, às vezes, da nacionalidade, para delimitar suas fronteiras. [...] Assim agindo, elas se opõem à padronização do feminismo, que vêem como nova forma de dominação cultural em nada estranha à lógica patriarcal de imposição da classe oficial à diversidade das experiências femininas. [...] Assim, a autoconstrução da identidade não é a expressão de uma essência, mas uma afirmação de poder pela qual mulheres se mobilizam para mudar de como são para como querem ser. Reivindicar uma identidade é construir poder. (CASTELLS, 2008, p. 235)

O feminismo vem reafirmando cada vez mais pautas contra distintas formas de opressão, com uma crescente preocupação com desigualdades sociais, tendo, assim, um grande impacto na cultura, nas relações sociais e na política.

O significado contemporâneo de “feminismo” parou de ser caracterizado apenas pelas palavras “liberdade e igualdade” e passou a ser definido por conceitos mais complexos, levando em conta várias correntes e posições políticas. Ao pesquisar acerca do tema de maneira extensa, são notáveis as várias fontes e os vários conceitos em que cada vertente existente dentro do feminismo detém um olhar mais direcionado para certos problemas e características do movimento. A primeira pergunta que nos vem à cabeça é: para quê tantos? Ou se a existência de tantas variações pode causar conflito dentro do movimento. A resposta, acredito, é simples: hoje não falamos do movimento no singular, mas sim no plural: são feminismos. Fazem parte do movimento todos os tipos de mulheres: a mulher da favela, a lésbica, a negra, a mulher jovem, a mãe, entre outras. Com o crescimento do movimento e sua diversidade de participantes, várias vertentes foram criadas a fim de atentar para as dificuldades que cada mulher enfrenta com suas limitações – enquanto a mulher branca luta contra a desigualdade salarial no trabalho, a mulher negra reivindica direitos básicos, e a mulher trans o direito de ser reconhecida na sociedade. No entanto, o feminismo também traz a luta pelo direito que diz respeito a todas as mulheres em geral: o fim da violência doméstica e dominação masculina. (HAUCH, 2017, p. 24)

Para Castells (2008, p. 211), “Existe, [...] uma essência comum subjacente à diversidade do feminismo: o esforço histórico, individual ou coletivo, formal ou informal, no sentido de redefinir o gênero feminino em oposição direta ao patriarcalismo”. De acordo com o autor ainda, o patriarcalismo pode ser definido como uma estrutura em que as sociedades contemporâneas se fundamentam, na qual é imposta, institucionalmente, uma autoridade do homem sobre as mulheres, atravessando todas as esferas – política, cultural, educacional e social.

As múltiplas identidades femininas redefinem modos de ser com base nas experiências, vividas ou fantasiadas, das mulheres. Além disso, suas lutas pela sobrevivência e pela dignidade capacita-as, subvertendo desse modo a mulher patriarcalizada, que recebeu esta definição precisamente por causa da sua submissão. O feminismo dilui a dicotomia patriarcal homem/mulher na maneira como se manifesta, de formas diferentes e por caminhos diversos, nas instituições e práticas sociais. Agindo assim, o feminismo constrói não uma, mas muitas identidades, e cada uma delas, em suas existências autônomas, apodera-se de micropoderes na teia universal tecida pelas experiências adquiridas no decorrer da vida. (CASTELLS, 2008, p. 237-238)

De modo geral, o envolvimento da mulher na economia – com sua presença no mercado de trabalho – provocou profundas transformações na sociedade, guiadas pela organização no movimento feminista. Mesmo com diferentes pautas, abordagens e seguimentos, a bandeira principal levantada pelo movimento foi, e ainda é, a defesa dos direitos da mulher.

### 3.1.3 A presença feminina nas produções quadrinescas

Como discorrido no capítulo anterior acerca da estética nos quadrinhos, as super-heroínas não possuem a mesma representação dos heróis masculinos, apesar de estarem num papel similar. Rossi Filho, Origuela e Silva (2015, p. 17) comentam que embora as personagens possuam corpos padronizados, eles também “são esguios e erotizados”. Nesse sentido, Maria Borges (2019, p. 75) salienta que “Poder e inteligência são considerados, normalmente, atributos eróticos masculinos e beleza e juventude, atributos eróticos femininos. As virtudes femininas tradicionalmente não estão ligadas ao espírito ou à inteligência, mas à beleza do corpo”.

A estética do herói atinge a maioria dos personagens que seguem essa linha nos quadrinhos, principalmente os heróis que estão na mídia por muito tempo. Todos os filmes e HQs que vemos representam estes protagonistas com características e aspectos que foram citados pelos desenhistas e especialistas nos livros usados para o estudo desse tópico, mas o que não vemos é a cobrança e as críticas em relação ao corpo estereotipado dos homens como vemos nas mulheres com superpoderes. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, s.p.)

As autoras destacam ainda que a aparência física dos super-heróis não é alvo de críticas, mesmo que apresentem um corpo pouco real, por outro lado, as figuras femininas são reprovadas quanto a sua fisionomia recorrentemente, com a justificativa de não representarem as mulheres de fato. Nascimento e Zanvettor (2018, s.p.) refletem que “Isso acontece por uma série de consequências de uma mídia que objetifica apenas o corpo feminino”. Clariana Sommacal e Priscila Tagliari (2017, p. 254) também completam que constantemente a representação feminina é resumida “[...] a um objeto, haja vista que o seu destino é o consumo masculino, que idealiza uma mulher perfeita, sem ranhuras ou avarias. Esse fenômeno é denominado objetificação da mulher”. Assim, a estética permeia todos, seja nos *comics* ou fora deles, mas a maior cobrança geralmente é direcionada às mulheres.

Mas embora se reforcem estereótipos por meio de figuras femininas, houve um movimento de transformações nos quadrinhos que as atingiu, alterou e minimizou esse quadro. Um processo lento, que iniciou em meados do século XX, porém, que trouxe

mudanças significativas nos enredos e nas personagens, alcançando mais destaque e que possibilitou a discussão de suas representações nesse meio.

Nos quadrinhos de super-heróis, observa-se como, ao longo de 70 anos de narrativas repletas de conflitos e jogos de poder, os temas se tornaram cada vez mais complexos, passando da simples dialética do herói contra o vilão para relações de preconceito, ódio racial, disputas políticas e econômicas, entre outras. Até mesmo os códigos que antes regiam a conduta do herói, do qual se esperava o bom exemplo para o cidadão “comum”, hoje são questionados e flexibilizados. (VIEIRA, 2008, p. 4)

À vista disso, essas alterações não ocorreram apenas com personagens femininas. Houve uma revolução editorial a partir da segunda metade do século XX, reflexo do contexto em que essas histórias estavam sendo desenvolvidas e que recaíram sobre o universo quadrinesco.

[...] nos quadrinhos contemporâneos, ocorre um reposicionamento da mulher, de dona de casa ou “mocinha em perigo”, a mulher emancipada. No entanto, mesmo que a mulher se apresente como ser pensante e atuante, capaz de gerar sua própria renda e conduzir sua vida, elas acabam apresentando seus corpos segundo expectativas masculinas. (ROSSI FILHO; ORIGUELA; SILVA, 2015, p. 19)

De modo geral, os movimentos sociais do século XX influenciaram os meios de comunicação e entretenimento, com a denúncia de representações distorcidas de identidades sociais, promovendo um estudo maior acerca do que era produzido pela indústria cultural a partir da década de 60. Como foi o caso do feminismo que reverberou de modo intenso na sociedade nessa época – refletindo nos quadrinhos. Nesse sentido, conforme Nascimento e Zanvettor (2018, s.p.), um dos maiores exemplos disso foi as grandes mudanças que a super-heroína Mulher Maravilha sofreu no período devido a críticas realizadas pelo movimento feminista.

No começo das HQ's, para as mulheres restavam apenas dois papéis: vítima das maquinações dos vilões, ou desempenhando uma atividade secundária, auxiliando o super-herói masculino. Se a sociedade era masculina, patriarcal, reservando somente ao homem o protagonismo social, político e cultural, restava à mulher somente a subjugação ao domínio masculino, as histórias em quadrinhos refletiam este mesmo modelo. A passividade feminina estava incorporada nas mentes das mulheres nas décadas de 1920 e 1930, quando nasceram as primeiras HQ's de super-heróis. Sabemos muito bem que não é por subordinado(a) ou oprimido(a) que tem-se uma visão libertária. (WESCHENFELDER; COLLING, 2011, p. 438-439)

Mesmo com figuras femininas presentes nas HQ's de superaventura desde o começo de sua produção, elas possuíam pouca relevância para as narrativas, apresentavam diversos estereótipos e também estavam em menor número. Assim, os *comics* repetiam as convenções da sociedade, como reprodutores e divulgadores desses padrões.

As HQ's retratavam a supremacia masculina instalada no social, restando à mulher o papel de submissão aos homens, sempre como mocinhas coadjuvantes ou como auxiliares do super-herói. Quando a sociedade ocidental avançou nas garantias de



direitos e cidadania às mulheres, as HQ's passaram a representar esta nova mulher, agora com superpoderes. (WESCHENFELDER; COLLING, 2011, p. 451)

A *DC Comics* foi uma espécie de precursora ao inserir personagens femininas no universo quadrinesco. Inicialmente, criou a personagem Lois Lane<sup>73</sup>, em 1938, uma jornalista e interesse amoroso do *Superman*, que geralmente acabava sendo salva por ele nas HQ's.

Figura 20- Lois na revista de *Superman*



Fonte: SUPERMAN'S Girl Friend ...<sup>74</sup>

Em 1940 é concebida a Mulher Gavião<sup>75</sup>, contraparte feminina e coadjuvante de Gavião Negro, com quem tinha um romance e prestava apoio nas missões, mas que geralmente era defendida por ele. No mesmo ano, em março, a Mulher Gato<sup>76</sup> aparece sendo retratada como uma vilã das histórias do *Batman*, e, mais tarde restabelecida como anti-heroína, além de interesse romântico desse mesmo super-herói.

<sup>73</sup> Criada por Jerry Siegel e Joe Shuster, com a primeira aparição na *Action Comics #1*.

<sup>74</sup> SUPERMAN'S Girl Friend, Lois Lane (1958) n<sup>o</sup> 102. In: Guia dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/supermans-girl-friend-lois-lane-\(1958\)-n-102/2359/24965](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/supermans-girl-friend-lois-lane-(1958)-n-102/2359/24965). Acesso em: 14 mar.2020.

<sup>75</sup> Criada por Gardner Foz, Sheldon Moldoff, Geoff Johns e James Robinson, com sua primeira aparição na revista em quadrinhos *Flash Comics #1*.

<sup>76</sup> Criada por Bill Finger e Bob Kane, com sua primeira aparição em *Batman #1*.

Figura 21- Mulher Gavião aparece como ajudante do Gavião Negro em sua revista



Fonte: HAWKMAN (1964) ...<sup>77</sup>

Figura 22- Mulher Gato e *Batman* num de seus primeiros confrontos



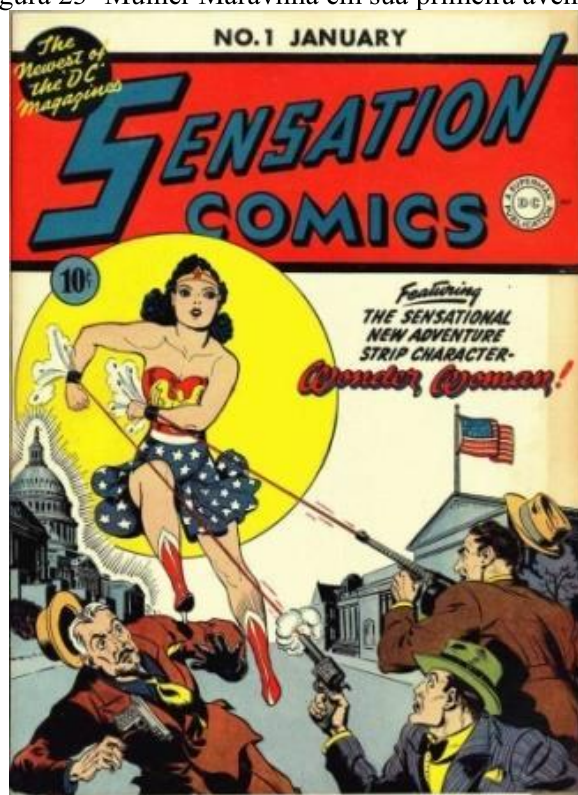
Fonte: MULHER-GATO faz 80 anos ...<sup>78</sup>

<sup>77</sup>HAWKMAN (1964) nº 3. In: Guia dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/hawkman-\(1964\)-n-3/122/3872](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/hawkman-(1964)-n-3/122/3872). Acesso em: 14 mar. 2020.

<sup>78</sup> MULHER-GATO faz 80 anos: as 5 melhores versões da amante e inimiga de Batman, da DC Comics. In: Rolling Stone, 08 mar.2020. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/mulher-gato-faz-80-anos-5-melhores-versoes-da-amante-e-inimiga-de-batman-da-dc-comics/>. Acesso realizado em 23 abr. 2020.

Porém, de acordo com Lima (2019), a primeira grande super-heroína – sem relações com qualquer outro herói do gênero masculino – só surgiu um ano depois, em 1941, chamada Mulher Maravilha.

Figura 23- Mulher Maravilha em sua primeira aventura



Fonte: WOLF<sup>79</sup>

A Mulher-Maravilha foi criada em 1941 por um psicólogo, Dr. William Moulton Marston, que defendia a igualdade de gêneros e a liberdade sexual. Marston partiu de seus estudos sobre a cultura greco-romana para elaborar a personagem, que nasceu com o objetivo de estabelecer entre crianças e jovens um padrão libertário de feminilidade, enfatizando a coragem como característica essencial - para combater a ideia de que mulheres são inferiores aos homens [...]. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, p. 2)

Ao longo de sua jornada, a Mulher Maravilha sofreu diversas mudanças e muitas das alterações realizadas eram contrárias à sua essência, mas de acordo com o mercado e o contexto em que estava sendo escrita.

A heroína não foi revolucionária em toda sua trajetória; chegou a ser comparada mais com uma dona de casa comportada do que com o Super-Homem. Em outros períodos, assumiu mais diretamente a representatividade de mulher forte, quebrando estereótipos. Suas mudanças ao longo do tempo ocorreram em paralelo a alterações sociopolíticas no mundo e particularmente nos Estados Unidos [...]. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, p. 2)

<sup>79</sup> WOLF, Luiza. Gibis raros de “Mulher Maravilha” estão sendo leiloados no eBay. In: SUPER Interessante, 18 ago. 2017. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/gibis-raros-de-mulher-maravilha-estao-sendo-leiloados-no-ebay/>. Acesso em 06 de abr.2020.

Segundo Savio Lima (2016), na década de 60, a heroína retorna as suas origens e passa a ser mais influenciada pelo feminismo – inclusive, adotada como um símbolo pelo movimento nesse contexto. Além dessas personagens femininas, Viera (2008) destaca que a DC ainda criou em 1947 a Canário Negro<sup>80</sup>, que inicialmente atuou como vilã e na década de 50 assumiu-se definitivamente como uma vigilante, que combatia o crime durante a noite.

Figura 24- Canário Negro na revista *Flash Comics* #86



Fonte: PEIXOTO<sup>81</sup>

Em 1958 surge a *Supergirl*<sup>82</sup>, prima do *Superman* (como sua contraparte feminina), uma alienígena que chega a Terra e se torna uma super-heroína. Já em 1961 há a inserção de *Batgirl*<sup>83</sup> nas histórias de *Batman* e Robin, que auxiliava os heróis em suas aventuras, e como nenhum deles tinha superpoderes, treinavam vários estilos de lutas e contavam com a tecnologia.

<sup>80</sup> Criada por Robert Kanigher e Carmine Infantino, com sua primeira aparição na revista *Flash Comics* #86.

<sup>81</sup> PEIXOTO, Irapuan. Arrow terá versão original de Canário Negro. In: HQROCK, 23 jan. 2013. Disponível em: <https://hqrock.com.br/2013/01/23/arrow-tera-versao-original-da-canario-negro/>. Acesso em: 12 fev. 2020.

<sup>82</sup> Criada por Otto Binder e Curt Swan, com sua primeira aparição na HQ *Superman* #123.

<sup>83</sup> Criada por Bob Kane e Sheldon Moldoff, com sua primeira aparição em *Batman* #139.

Figura 25- Supergirl na revista do Superman



Fonte: SMEE<sup>84</sup>

Figura 26- Batgirl em uma de suas primeiras missões com Batman e Robin



Fonte: DETECTIVE Comics...<sup>85</sup>

Em 1963, a personagem Mera<sup>86</sup> é introduzida, rainha de *Xebel* – um reino do oceano – e casa-se com *Aquaman*, super-herói e rei de Atlântida – outra civilização submarina. No ano seguinte, em 1964, *Zatanna*<sup>87</sup> é criada, uma poderosa mágica e ilusionista que possui diversas habilidades.

<sup>84</sup> SMEE, Guilherme. Guia de leitura- *Supergirl* In:O VICIO, 12 maio. 2020. Disponível em: <https://ovicio.com.br/guia-de-leitura-supergirl/>. Acesso em: 14 jul. 2020.

<sup>85</sup> DETECTIVE Comics vol. 1 359. In: FANDOM. Disponível em: [https://dc.fandom.com/wiki/Detective\\_Comics\\_Vol\\_1\\_359](https://dc.fandom.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_359). Acesso em: 14 set.2019

<sup>86</sup> Criada por Jack Miller e Nick Cardy, com sua primeira aparição em *Aquaman* #11.

<sup>87</sup> Criada por Gardner Fox e Murphy Anderson, com sua primeira aparição no *comics Hawkman* #4.

Figura 27- Mera em uma de suas primeiras histórias, com *Aquaman*



Fonte: AQUAMAN (1962) ...<sup>88</sup>

Figura 28- Zatanna em sua primeira aparição, na revista de *Hawkman*



Fonte: HEROÍNAS ...<sup>89</sup>

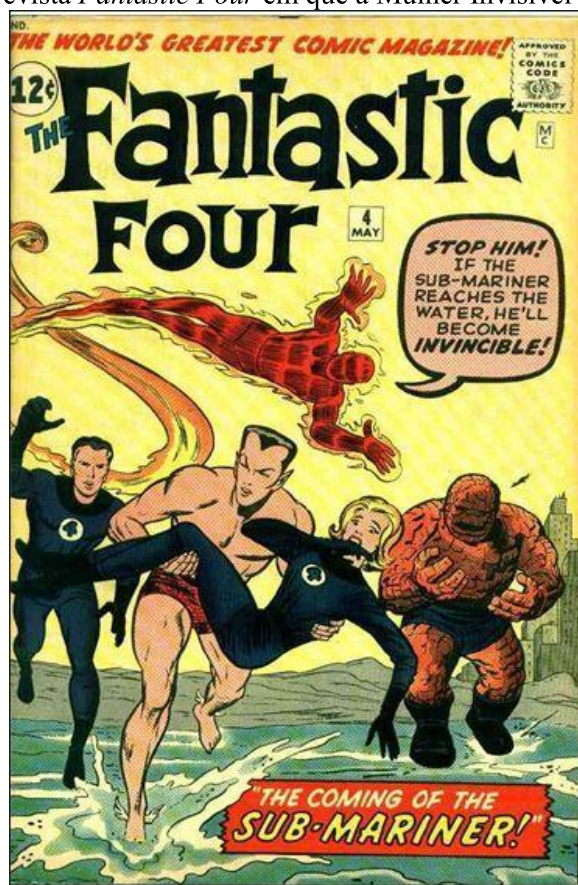
Portanto, mais heroínas vão surgindo com o passar dos anos na DC, sendo possível apontar que a editora estava à frente na questão feminina se comparada a outras empresas, com diversas personagens alcançando destaque nas suas revistas. Já a Marvel Comics, de acordo com Caroline de Barros (2015), passou a investir em personagens femininas apenas na década de 60, primeiramente com a Mulher Invisível<sup>90</sup>, em 1961. No entanto, a super-heroína geralmente era retratada como a donzela em perigo do grupo, precisando constantemente ser salva, mesmo possuindo grandes poderes.

<sup>88</sup> AQUAMAN (1965) n° 11. In: GUIA dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/aquaman-\(1962\)-n-11/2190/23361](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/aquaman-(1962)-n-11/2190/23361). Acesso em: 02 out.2019.

<sup>89</sup> HEROÍNAS em ação: Zatanna. In: FORTALEZA da solidão, 28 nov. 2019. Disponível em: [http://bdmarveldc.blogspot.com/2019\\_11\\_24\\_archive.html](http://bdmarveldc.blogspot.com/2019_11_24_archive.html). Acesso em: 14 jan. 2020.

<sup>90</sup> Criada por Stan Lee e Jack Kirby, com sua primeira aparição na HQ *The Fantastic Four Vol. 1 #1*.

Figura 29- Capa da revista *Fantastic Four* em que a Mulher Invisível se encontra em perigo



Fonte: QUADRINHEIRO<sup>91</sup>

A primeira super-heroína conhecida da Marvel foi apresentada ao público em 1961, [...] chamada Susan Storm, alter ego da Mulher Invisível, era uma personagem que se esforçava demais e com inclinação a desmaios – [seguida de] Vespa, criada em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby. A personagem viria a ser uma das fundadoras e quem deu a ideia do nome da equipe d’Os Vingadores, além de ser parte de uma grande polêmica dentro do universo da Marvel. Na edição 213 de *The Avengers*, lançada em 1981, a Vespa é agredida por seu marido, o Homem Formiga [...] – o que Jim Shooter, editor chefe da época, escreveu no ano de 2011 no seu site oficial que o ocorrido era para ter sido acidental e o desenhista fez daquilo uma agressão direta. O fato ficou eternizado no universo da Marvel, especialmente na coleção *Ultimate*, que conta a história de personagens já conhecidos mas que tiveram sua origem modificada afim de moderniza-los, onde o Homem Formiga realmente agride sua esposa [...]. Isto é condenado por outros personagens e mostra como a Marvel se atêm a problemas do “mundo real” em suas histórias. (BARROS, 2015, 44-45)

Assim, a personagem Vespa foi criada em sequência, enfrentando situações semelhantes à Mulher Invisível. Contudo, a questão mais polêmica foi à agressão física que a mesma sofreu por parte de seu companheiro, bastante reprovada pelos demais heróis que atuavam com eles.

<sup>91</sup> QUADRINHEIRO, Velho. Cinco consequências sérias para os heróis. In: QUADRINHEIROS, 3 dez. 2018. Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2018/12/03/cinco-consequencias-serias-para-os-herois/>. Acesso realizado em, 14 nov. 2019.

Figura 30- Capa do *comics Tales to Astonish*, com Homem Formiga e Vespa



Fonte: TALES ...<sup>92</sup>

Dessa forma, mesmo perpetuando estereótipos fortes da época e não sendo pioneira na inserção de personagens femininas, a editora Marvel buscou dar profundidade às super-heroínas em diversas narrativas, como foi o caso da Vespa e também dos *X-men*.

No meio do turbilhão do movimento por direitos civis e da libertação feminina em 1963, Stan Lee cria os *X-men*, os mutantes que trazem explicitamente, para as páginas das HQ's questões como discriminação e gênero. A HQ's dos *X-men* foi à primeira revista da *Marvel Comics* a apresentar super-heroínas em papéis de grande destaque. Jean Grey era uma das primeiras personagens femininas a entrar para a Escola para Jovens Super Dotados, o Instituto Xavier, o restante eram todos homens. Mas as *X-women* da década de 1970, como por exemplo, a super-heroína Tempestade, refletia a mudança social da época. Eram pensadoras independentes, tinham uma vontade forte e eram rígidas como ferro. (WESCHENFELDER; COLLING, 2011, p. 441)

<sup>92</sup> TALES To Atonish (1959) nº 44. In: GUIA dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-to-astonish-\(1959\)-n-44/1112/47028/](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-to-astonish-(1959)-n-44/1112/47028/). Acesso em: 18 abr. 2020.



Figura 31- Primeira revista dos X-men, com Jean Grey integrando a equipe inicial



Fonte: UNCANNY ...<sup>93</sup>

Figura 32- Capa da Giant-Size X-Men #1 (1975), com a primeira aparição da Tempestade



Fonte: Acervo pessoal da autora

A Marvel cria mais personagens ao longo dos anos que se tornam bastante conhecidas no meio. Em 1964 surgem Feiticeira Escarlate<sup>94</sup> – uma mutante<sup>95</sup> que inicia como vilã nas HQ's dos X-men e mais tarde vira uma heroína e migra para as revistas dos Vingadores, outra equipe de super-heróis da editora – e Viúva Negra<sup>96</sup> – que aparece também como antagonista, uma espiã russa que logo se transforma numa anti-heroína. Apesar de atuar ao lado de super-heróis, sua classificação como anti-heroína se dá devido aos meios que recorre para a realização das missões (como o uso excessivo de violência), pois como mencionado anteriormente, esse termo é usado para se referir a figuras que praticam atos moralmente questionáveis, mesmo que movidos por boas intenções.

<sup>93</sup>UNCANNY X-Men, the (1963) n° 1. In: GUIA dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/uncanny-x-men-the-\(1963\)-n-1/264/6090](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/uncanny-x-men-the-(1963)-n-1/264/6090). Acesso realizado em: 18 fev. 2020

<sup>94</sup> Criada por Stan Lee e Jack Kirby, com sua primeira aparição em *Uncanny X-men* #4.

<sup>95</sup> Indivíduos que nascem com habilidades ocultas, da editora Marvel Comics, considerados *Homo superiores* (humanos numa nova escala evolucionária).

<sup>96</sup> Criada por Stan Lee, Don Rico e Don Heck, com sua primeira aparição em *Tales of Suspense* #52.

Figura 33- Feiticeira Escarlate em um de seus primeiros confrontos com os *X-men*



Fonte: FAN<sup>97</sup>

Figura 34- Viúva Negra em sua primeira aparição nos quadrinhos



Fonte: TALES of ...<sup>9899</sup>

<sup>97</sup> FAN, Ritter. Crítica The X-Men #4 [Primeira aparição: Feiticeira Escarlate e Mercúrio]. In: PLANO Crítico, 27 mar. 2015. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-the-x-men-4-primeira-aparicao-feiticeira-escarlate-e-mercúrio/>. Acesso em: 19 jan. 2020.

Além delas, em 1968, Carol Danvers aparece pela primeira vez numa revista em quadrinhos, concebida inicialmente como interesse amoroso de outro personagem masculino, chamado Mar-Vell (ou Capitão Marvel). Segundo Maltez (2019), Danvers começa como chefe de segurança e piloto de caça feminina da Força Aérea dos EUA – elemento que faz com que a personagem aborde questões trabalhistas que as mulheres enfrentavam na época. Todavia, somente em 1977 torna-se de fato uma super-heroína, devido a sua popularidade e a influência do feminismo, utilizando inicialmente o codinome de *Ms. Marvel* até assumir o manto de *Captain Marvel* em 2012. Portanto, mesmo que sua construção como heroína tenha sido demorada, a personagem buscou suporte no feminismo para se distanciar de uma dependência estritamente masculina e evoluiu consideravelmente ao longo das décadas, com inúmeras alterações.

Figura 35- *Ms. Marvel* V.1 - Primeira edição



Fonte: Acervo pessoal da autora

Gelson Weschenfelder (2013) reconhece que o papel da maioria das personagens femininas nos quadrinhos, por décadas, eram os de mocinhas em perigo ou coadjuvantes. As HQ's – como uma produção cultural – exemplificam bem esse processo, em que as figuras femininas são constantemente inferiorizadas se comparadas às masculinas, além de serem extremamente sexualizadas (por se tratar de um material que tem como maior público os

---

<sup>98</sup>TALES of suspense (1959) nº 52. In: GUIA dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-of-suspense-\(1959\)-n-52/1034/10041](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-of-suspense-(1959)-n-52/1034/10041). Acesso em: 18 fev. 2020

<sup>99</sup>

homens), questões que foram sendo amenizadas e por vezes problematizadas a partir da segunda metade do século XX, mas que não desapareceram totalmente.

[...] a partir da década de 1960 que surgiram as primeiras produções de histórias em quadrinhos que problematizavam/ironizavam a quase ausência de perfis femininos empoderadores no interior das histórias em quadrinhos, especialmente em virtude dos esforços da quadrinista e pesquisadora Trina Robbins e outras como Willy Mendes, Cat Yronwode, que, ao estilo *underground*, [...] problematizando entre outras coisas a representação feminina no universo dos quadrinhos. (CUNHA, 2016, p. 16)

Portanto, em meados do século XX ocorre uma transformação na forma como as personagens femininas eram escritas, além da inserção de novas super-heroínas, como fica visível com a Marvel Comics. Carol Danvers é um exemplo disso, já que foi criada inicialmente como apoio para outro personagem masculino. Nesse sentido, ao mesmo tempo em que adquirem destaque, a cobrança estética sobre elas é intensificada, como ocorre com a Mulher Maravilha – que apesar de ser considerada um ícone dentro do universo quadrinesco e adotada como um símbolo do feminismo mais tarde – foi extremamente sexualizada em muitas estórias, produzidas em boa parte de sua trajetória por escritores masculinos.

[...] o mito da beleza como algo que define padrões estéticos e de comportamento das mulheres, como elas deveriam ser para agradar a indústria comandada por homens. [...] após os grandes acontecimentos feministas da Segunda Onda as mulheres se libertaram da mística feminina da domesticidade e para que o Estado e a sociedade não perdesse o controle completo dessas mulheres o mito da beleza invade esse terreno vazio como forma de controle social. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, s.p.)

À vista disso e de acordo com Yanira Añazco (2018), é possível perceber qual o papel destinado às mulheres no período, tanto na sociedade como na ficção. A autora analisa as relações entre corpo, subjetividade e poder para demonstrar seus vínculos, buscando evidenciar as múltiplas maneiras de sujeição da mulher na sociedade, que as destaca como uma identidade subalterna.

No final do século XX, o surgimento do movimento de libertação sexual marcará uma virada na orientação social disciplinar da sexualidade feminina. Contudo, é duvidoso que, desde o século XX, os corpos das mulheres tenham conseguido se livrar por completo das forças de controle que antes os sujeitavam. É evidente que o surgimento de ferramentas [...] dotaram as mulheres de um controle sem precedentes sobre seus corpos e que pesquisas influentes contribuíram para desmistificar a ideia de que a sexualidade feminina é a simples contrapartida passiva da sexualidade masculina. No entanto, outros eventos, como o desenvolvimento de uma próspera indústria da pornografia e o surgimento da figura da mulher sexualmente liberta, realizaram uma operação regulatória para normalizar a sujeição sexual feminina, apenas sob novas clivagens. (AÑAZCO, 2018, p. 220, tradução nossa)<sup>100</sup>

---

<sup>100</sup> No original: En las postrimerías del siglo XX, la emergencia del movimiento de liberación sexual marcará un punto de inflexión en la orientación social disciplinadora de la sexualidad [...] femenina. Con todo, es dudoso que, a partir del siglo XX, el cuerpo de las mujeres haya logrado desembarazarse completamente de las fuerzas de control que pretéritamente le han sometido. Es evidente que la aparición de [...] herramientas [...] dotaron a las mujeres de un control inédito sobre sus cuerpos y que influyentes investigaciones contribuyeron a

Dessa forma, Anãzco discorre sobre as formas de sujeição impostas às mulheres e o surgimento da mulher sexualmente liberta que apenas regula novamente sua submissão, mesmo que de outro modo.

Na cultura de hoje, o corpo feminino se tornou um fetiche; responsabilizou-se por sua exposição às próprias mulheres (que foram “libertadas”), e com isso foi possível manter, sob uma aparência renovada, a visão voyeurista que sustenta a hegemonia do olhar masculino. (AÑAZCO, 2018, p. 220, tradução nossa)<sup>101</sup>

Apesar da influência do feminismo nessa época, nos quadrinhos as personagens – tanto as que já existiam quanto as que foram criadas nesse contexto – enfrentaram o preconceito e vários estereótipos, sendo subestimadas e objetificadas. Exemplo disso é a Mulher Invisível e seu papel de coadjuvante na equipe que participa, pois mesmo sendo uma das mais figuras poderosas do grupo, geralmente torna-se alvo e precisa ser salva por algum companheiro de seu grupo. Outro caso em que é possível ver isso é com a Viúva Negra, representada como *femme fatale*, ou seja, geralmente seduzindo e enganando outros personagens para obter algo, por meio de atitudes e roupas provocantes.

Contudo, são inegáveis os avanços que começaram a surgir em meados do século XX, com maior presença e mudanças em algumas figuras já existentes, mesmo que de forma sutil e lenta. Nesse sentido, algumas personagens ganham novos uniformes, que cobriam mais seus corpos, como veremos no capítulo seguinte com Carol Danvers, enquanto outras alcançaram maior protagonismo, como Jean Grey, pois integrando uma equipe composta majoritariamente por heróis masculinos transformou-se uma das super-heroínas mais fortes da Marvel Comics.

Mudanças ainda mais significativas dentro dessa mídia ocorrem no final do século XX e início do século XXI, com a ampliação do mercado consumidor feminino e devido às novas pautas que surgem dentro do movimento feminista. O público feminino não se limitava mais apenas a cobrar presença e destaque nesse meio, mas reivindicavam principalmente representações diferentes das que eram realizadas até então (repletas de estereótipos), com o consequente desenvolvimento de temas mais relacionados à desigualdade de gênero. Tedeschi (2019, p. 640) afirma que “Ao discorrer sobre os papéis de gênero, na busca de uma definição identitária, os grupos sociais se atribuem símbolos, discursos, comportamentos, definindo e

---

desmitificar la idea de que la sexualidad femenina es la simple contraparte pasiva de la sexualidad masculina. Empero, otros hechos, como el desarrollo de una pujante industria de la pornografía y la eclosión de la figura de la mujer sexualmente liberada, han llevado a cabo una operación regulatoria de normalización de la sujeción sexual femenina, solo que bajo nuevos clivajes.

<sup>101</sup> No original: En la cultura actual, el cuerpo femenino ha devenido un fetiche; se ha hecho responsable de su exposición a las propias mujeres (que se han “liberado”), y con ello se ha logrado mantener, bajo una renovada apariencia, la visión voyeurista que sostiene la hegemonía de la mirada del varón.

sendo definidos coletivamente pelos outros, em relação a um nós”, para a autora ainda, a noção de “nós” possui uma denominação que contém um sentido.

A representação também está ligada ao olhar, à visão. De uma forma ou de outra, o papel do olhar masculino na objetificação da mulher, tem sido central à análise feminista. Mary Louise Pratt (1999) na obra “Os olhos do império” desenvolve uma teoria relacionada ao colonialismo, onde coloca que visão e representação, observação e registro, são também inseparáveis estratégias de inscrição utilizada pela ciência e na construção da moderna teorização do social. Segundo a autora, a representação também resulta de um regime de visão. Nessa perspectiva, visão e representação – em conexão com o poder – se combinam para produzir a alteridade, a identidade e os papéis sociais. (TEDESCHI, 2019, p. 642)

Os meios de comunicação em massa foram desde seu princípio dominados por homens e em decorrência disso, segundo Tedeschi (2019, p. 642), “É pelo olhar que o homem transforma a mulher em objeto: imobilizada e disponível para o seu consumo”. Como já exposto, a representação não significa a solução para essa questão. Muitas das representações naturalizam estereótipos e generalizações, com o objetivo de manter as relações de poder e desigualdade ao produzir, propagar e legitimar imagens negativas e distorcidas relativas às mulheres. Tedeschi (2019, p. 641) afirma também que “Podemos perceber então como o patriarcalismo constrói leituras particulares do mundo, concebendo, para si e para os outros, identidades que atendam a seus interesses”.

Como sabemos, há uma estreita ligação entre o processo de produção da identidade e da diferença que caracteriza a representação e a produção cultural e social da identidade. A produção da identidade e da diferença se dá em grande parte, na e por meio da representação. Como representação, o feminino e o masculino estão diretamente envolvidos nesse processo. Ao usarmos a categoria representação nos estudos de gênero podemos destacar os mecanismos de produção dos papéis sexuais, das verdades impostas no cenário social sobre o que é o feminino e o masculino, levando-nos assim a questionar os códigos, as convenções, os artifícios, a arquitetura do como essas representações foram construídas e impostas. (TEDESCHI, 2019, p. 642-643)

Quando se alcança maior presença feminina na mídia, se fala em representação, mas não se traduz de fato em diversidade, uma questão mais profunda. Evidentemente a ausência precisa ser questionada, mas a presença por si só não garante representações adequadas e diversas, podendo ser problemática. À vista disso, como já discorrido, desde a criação das HQ's havia a presença feminina em seus enredos, porém, na maioria das vezes sem relevância e/ou com a função de manutenção de estereótipos.

[...] neste sentido, a representação do feminino [...] na maioria das vezes, vem pelo olhar da cultura predominantemente masculina, sendo ainda marcado por uma relação de poder em que o homem é tido como mais forte, equilibrado e responsável pela mulher e, por outro lado, muitas vezes, o discurso feminino será considerado como menos importante. É comum, ainda, uma visão estereotipada da mulher, personagens como a loira que é burra, a inteligente feia, ou a mulher frágil e dependente vão aparecer em muitos filmes e muitas cenas, apontando que existe apenas uma representação do gênero feminino, mas não uma representatividade de

fato. Percebe-se, neste caso, que há uma ampliação do espaço, mas ainda é preciso avançar na representatividade. (MAGALDI; MACHADO, 2016, p. 253)

Esse cenário foi sendo lentamente modificado, principalmente nos últimos anos com tais questionamentos ficando em evidência, não apenas nos quadrinhos, mas em produções derivadas deles – como nos *blockbusters*<sup>102</sup>. Nesse sentido, as editoras passaram a publicar novos títulos de personagens femininas, mas não se limitaram a isso, abriram também espaço para as mulheres no meio editorial. Consequentemente, trouxeram um olhar diferente do que era feito tradicionalmente nesse meio ao assumirem títulos de super-heroínas, criando equipes femininas, desenvolveram novos uniformes para elas – visando a não sexualização das mesmas – e abordaram temas como assédio sexual, violência de gênero e desigualdade salarial.

São exemplos disso a quadrinista norte-americana Sana Amanat, que buscou levar questões de diversidade para a Marvel Comics em suas narrativas, com a heroína Kamala Khan que será apresentada no próximo capítulo. Além dela, é possível apontar a criação e os enredos da personagem Jessica Jones<sup>103</sup>, uma super-heroína aposentada que começa a trabalhar num escritório de investigação, estreando em 2001 e em 2015 conquistou uma série de televisão devido sua popularidade – possuindo um arco bastante conhecido, no qual é abusada e controlada mentalmente pelo vilão *Kilgrave*<sup>104</sup>.

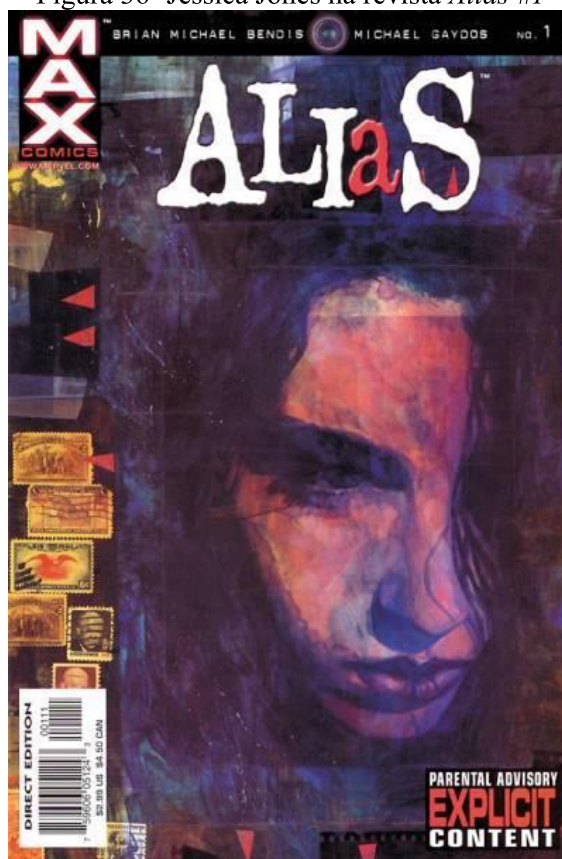
---

<sup>102</sup> Filmes (ou outra expressão artística) produzidos com muitos recursos, visando obter elevado sucesso financeiro ao se consumido em larga escala.

<sup>103</sup> Criada por Brian Michael Bendis e Michael Gaydos, com sua primeira aparição na revista *Alias* #1.

<sup>104</sup> Criado por Stan Lee e Joe Orlando, com sua primeira aparição em *Daredevil* #4 (1964).

Figura 36- Jessica Jones na revista *Alias* #1



Fonte: ALIAS...<sup>105</sup>

Portanto, é nos últimos anos que ocorre uma problematização efetiva sobre as questões femininas nesse meio e se alcança mudanças mais profundas na forma como o feminismo é retratado.

### 3.2 Diversidade na construção do manto Marvel

O manto Marvel já foi alvo de disputa entre as editoras de quadrinhos norte-americanas. Contudo, a Marvel Comics possui os direitos sob esse título desde a década de 1970. Inúmeros super-heróis assumiram a alcunha de *Captain Marvel* ao longo dos anos na editora, além da criação do codinome *Ms. Marvel*, também usado por mais de uma personagem. É possível perceber o reflexo dos contextos e da sociedade na construção de algumas dessas figuras ao receberem um título tão importante dentro da Marvel Comics, sendo viável apontar o feminismo como um aspecto central no desenvolvimento de três super-

<sup>105</sup> ALIAS (2001) n°1. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/alias-\(2001\)-n-1/1587/18502](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/alias-(2001)-n-1/1587/18502). Acesso em: 14 nov. 2020.



heroínas que os utilizaram, são elas: Monica Rambeau, Kamala Khan e principalmente Carol Danvers.

### 3.2.1 Capitães e Capitãs Marvel

Como discorrido anteriormente, a Marvel Comics detém os direitos sobre o nome *Captain Marvel* desde 1967, e para manter a marca registrada, precisou publicar um título a cada ano, isso fez com que mais de um personagem utilizasse esse manto, com diversas séries. Seguindo a lógica da estrutura linguística do inglês, o nome *Captain Marvel* pode ser usado tanto por homens quanto por mulheres, não existindo a separação entre Capitão e Capitã como ocorre na língua portuguesa. Dessa forma, existiram sete figuras que utilizaram essa denominação na Marvel Comics, sendo quatro homens e três mulheres. Contudo, originalmente esse título era designado apenas a um personagem masculino e por essa razão foi criado também o codinome *Ms. Marvel* (Miss Marvel), como uma espécie de contraparte feminina, assumido por mais de uma super-heroína. Assim, tanto o manto de *Captain Marvel* quanto o de *Ms. Marvel* foram utilizados por diferentes heróis, totalizando onze figuras dos quadrinhos da editora Marvel que os assumiram no decorrer das revistas, com aspectos comuns acerca dos poderes e/ou relações familiares.

Como apontado, especificamente, o título de *Captain Marvel* foi usado por um número considerável de super-heróis da editora Marvel, com a maioria dessas versões fazendo parte do principal universo compartilhado da editora.

Figura 37- Em ordem cronológica, de cima pra baixo e da esquerda pra direita – Mar-Vell, Monica Rambeau, Genis-Vell, Phyla-Vell, Khn'nr, Noh-Varr e Carol Danvers



Fonte: DUPLAT<sup>106</sup>

O herói que dá nome a esse manto na editora é Mar-Vell, um guerreiro alienígena da raça Kree<sup>107</sup>, criado por Stan Lee e Gene Colan<sup>108</sup>. Sua primeira aparição foi no magazine *Marvel Super-Heroes* #12, de 1967, conquistando sua revista solo no ano seguinte.

<sup>106</sup> DUPLAT, Edimário. Capitã Marvel: o tal uniforme verde e outras questões (mais) importantes. In: JOVEM nerd. 27 jan. 2018. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/capita-marvel-o-tal-uniforme-verde-e-outras-questoes-mais-importantes/>. Acesso em: 14 fev. 2020.

<sup>107</sup> Raça alienígena fictícia da editora Marvel, que compõe um dos mais importantes impérios da Galáxia, que possuem como objetivo evoluir sua espécie e expandir seu império. São dominados por seres de pele azul, enquanto indivíduos que possuem pele clara rosada sofrem preconceito nessa sociedade, como as histórias de Mar-Vell mostram.

<sup>108</sup> Artista de HQ's, um dos maiores desenhistas da editora Marvel nos anos de 1960, chegando a utilizar, em alguns de seus trabalhos, o pseudônimo de Adam Austin.

Figura 38- Revista *Marvel Super-Heroes* #12



Fonte: Acervo pessoal da autora

Segundo o site oficial da Marvel Comics (s.d., tradução nossa), o personagem “Mar-Vell era uma minoria de pele branca no império Kree dominado por indivíduos de pele azul, mas apesar da discriminação e do preconceito, Mar-Vell se tornou um soldado renomado e um herói aclamado por suas vitórias”<sup>109</sup>. Portanto, é possível fazer uma analogia de sua origem com o racismo presente na sociedade estadunidense, já que o império kree era dominado por indivíduos de pele azul e quem possuía pele clara sofria com a discriminação. No entanto, é importante perceber que o caso exemplifica a forma como a editora lidava com a questão racial no período – com uma abordagem mais sutil e até mesmo com certa resistência e receio, fazendo uso de metáforas para isso.

Apesar do preconceito, Mar-Vell conseguiu se firmar como um grande soldado devido as inúmeras vitórias contra seus inimigos e por essa razão participou de uma missão militar, cujo objetivo era analisar o planeta Terra – devido a recente visita da humanidade à Lua. De

<sup>109</sup> No original: Mar-Vell was a white-skinned minority of the blue-skinned Kree empire, but despite discrimination and prejudice, Mar-Vell became a renowned soldier and na acclaimed hero for his victories.

acordo ainda com o site da editora, no grupo de observadores havia Yon-Rogg<sup>110</sup>, personagem que desejava a morte de Mar-Vell por ciúmes (de Uma, colega de equipe de ambos os personagens) e por conta disso, ataca sua nave. Mar-Vell escapa, mas causa acidentalmente a morte de um humano, o Dr. Walter Lawson. Ao notar sua semelhança com Lawson e sem sua nave, o alienígena adota sua identidade e passa a viver na Terra.

Como Lawson, Mar-Vell inicia suas pesquisas nos EUA acerca de um meio para viajar ao espaço e logo começa a atuar também como super-herói. Sua primeira aventura ocorre quando o exército estadunidense encontra e ativa acidentalmente um robô-sentinela kree, espectadores ouvem o sentinela chamar Mar-Vell pelo seu nome e o interpretam mal, o aclamando como *Marvel* (maravilha em inglês), passando a ser chamado de *Captain Marvel*, e ganhando um novo uniforme em vermelho e azul (traje que inspira as vestimentas de outros heróis que assumem o manto mais tarde).

Figura 39- Novo uniforme de Mar-Vell



Fonte: Acervo pessoal da autora

Uma das primeiras pessoas a ter contato e a ser resgatada por Mar-Vell é Carol Danvers, chefe de segurança no Cabo Canaveral e colega de serviço de Walter Lawson

<sup>110</sup> Personagem fictício da Marvel Comics, da raça alienígena denominada Kree, sendo um comandante militar deste império e enviado – pela Inteligência Suprema – para a Terra junto com Mar-Vell para estudar o planeta, tornando-se um dos principais vilões das histórias do Capitão.

(identidade assumida pelo personagem), tornando-se interesse amoroso dele. Danvers passa a ser uma figura recorrente em suas histórias, inclusive, sua construção como heroína – na década seguinte – possui relação com o herói. Nos anos 70, Mar-Vell se junta aos Vingadores, tornando-se um membro honorário e transformando-se num ser ainda mais poderoso e num dos heróis mais importantes do universo Marvel, sendo intitulado ainda de "o protetor do universo". No auge de sua popularidade, Mar-Vell é morto, na *graphic novel*, criada por Jim Starlin<sup>111</sup>, chamada *The Death of Captain Marvel*<sup>112</sup> (1982), com sua jornada encerrando após reações de um gás ao qual foi exposto ao conter uma explosão. Mar-Vell retorna em algumas revistas, mas com breves aparições e por essa razão foi necessário dar continuidade a seu legado com outros personagens, para manter os direitos autorais do título. Monica Rambeau foi a primeira super-heroína a usar o manto após ele, criada por Roger Stern<sup>113</sup> e John Romita Jr.<sup>114</sup>, aparecendo inicialmente em *The Amazing Spider-Man*<sup>115</sup> #16 (1982) e logo sendo apelidada pela mídia como *Captain Marvel* (Capitã Marvel).

Figura 40- Aparição de Monica Rambeau na revista *The Amazing Spider-Man* #16



Fonte: FAN<sup>116</sup>

<sup>111</sup> Autor norte-americano de diversas HQ's, trabalhando em importantes editoras, como a DC e a Marvel Comics.

<sup>112</sup> Traduzida para o português como A morte do Capitão Marvel.

<sup>113</sup> Escritor e romancista norte-americano de quadrinhos.

<sup>114</sup> Desenhista de quadrinhos dos EUA, mais conhecido por seu trabalho na Marvel Comics.

<sup>115</sup> Traduzida para o português como O espetacular Homem Aranha.

<sup>116</sup> FAN, Ritter. Crítica – A primeira Capitã Marvel (Monica Rambeau). In: Plano Crítico ,16 fev.2019. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-a-primeira-capita-marvel-monica-rambeau/>. Acesso em: 12 mar. 2020.

De acordo com o site da Marvel, antes de tornar-se uma super-heroína, Rambeau era tenente da polícia de Nova Orleans. Depois de ser preterida para uma promoção, decide se unir ao professor Andre LeClerc para recuperar uma antiga pesquisa científica sobre energia interdimensional. O plano não ocorre como o previsto e Monica tenta destruir uma bobina de energia que envia energia extra-dimensional que a percorre e a faz adquirir a habilidade de transformar qualquer energia em campo de força pessoal. Monica muda-se para Nova York com a intenção de encontrar os Vingadores em busca de ajuda para aprender a controlar e desenvolver seus poderes. Inicialmente, a Rambeau não almejava assumir esse manto, por conhecer a trajetória de Mar-Vell. No entanto, devido suas habilidades e a associação com os poderes do super-herói, foi reconhecida como sua sucessora por meio da mídia, além disso, seus companheiros de equipe a incentivaram a utilizar o título e honrá-lo. Em determinado momento torna-se líder dos Vingadores, mas logo é ferida e retorna a Nova Orleans para se recuperar. Mais tarde, já curada, volta a atuar como super-heroína, assumindo o nome de *Photon* (Fóton), e em sequência para *Pulsar*, trocando novamente para *Spectrum* (Espectro) – codinome utilizado ainda hoje por ela.

De modo geral, o título *Captain Marvel* apareceu na editora com Mar-Vell e foi sucedido por Monica, seguido de Genis-Vell – seu filho – e mais tarde por Phyla-Vell – também filha do herói, mas de uma realidade alternativa cuja estória se tornou real após uma distorção do tempo. Além deles, o manto ainda foi utilizado por Khn’nr – um metamorfo que assumiu a identidade de Mar-Vell – que concedeu o título posteriormente a Noh-Varr – membro da raça Kree – e por último, por Carol Danvers – a atual Capitã Marvel. Muitos dos personagens foram relutantes no início, por tratar-se de um título com grande significado dentro do universo Marvel, conseqüentemente, apenas Mar-Vell e Danvers se consolidaram como tais, sendo considerados dois dos heróis mais fortes da editora.

Por outro lado, o papel de Monica também é relevante acerca desse manto, principalmente se considerarmos o momento em que o utilizou. Rambeau foi a segunda personagem e a primeira heroína feminina a assumí-lo, e, bem como a única figura negra a tornar-se Capitã Marvel. Acerca desse último aspecto, ao final dos anos 70 e início dos 80, mais personagens negros de destaque apareceram nas páginas de quadrinhos, mas de acordo com Wense (2015, p. 45), isso ocorreu, “[...] não porque as editoras, de repente, viram que seria legal criar um personagem negro, e sim como resposta aos conflitos raciais que estavam acontecendo na época”.

Sem ignorar ainda o fato de que não estavam em igual número se comparado a personagens brancos e que muitos apareciam até então como super-heróis de apoio. Portanto, um processo lento, em que discriminação racial não foi totalmente superada nas HQ's, similar ao que ocorre na sociedade hoje – em que está bastante presente. Além disso, trata-se de um título que já possuía determinado peso representativo e popular dentro do universo quadrinesco na época, atribuído a uma mulher negra justamente no período em que a discussão racial e de gênero começam a ter uma inter-relação maior e que mais figuras negras aparecem nas páginas de *comics*. Como discorrido anteriormente, houve certa aproximação de ambos os movimentos ainda nos anos 60, levando em consideração mulheres negras que integravam os dois movimentos.

Separados na prática e nas ideias, gênero e raça, no entanto, têm uma referência histórica comum: o movimento pelos direitos civis dos negros e o feminismo tomam forma na mesma ambiência política e cultural da contracultura em meados da década de 1960, nos EUA e Europa Ocidental. Interessante notar que o termo inglês “*sexism*” foi criado por analogia com o termo racismo na segunda metade dos anos 1960 como denota uma das primeiras ocorrências textuais do termo em um manifesto de 1969. (SANTOS, 2018, p. 10)

Ana dos Santos (2018) destaca paralelos entre os conceitos de sexismo e racismo, em que ambos inserem suposições sob a forma de mito, o primeiro com a ideia de supremacia de um sexo e o segundo de uma supremacia racial.

Apesar de podermos estabelecer semelhanças ou paralelos desse tipo entre racismo e sexismo, ainda falta muito para obtermos um quadro completo das relações entre ambos os fenômenos. Partindo da observação de que as figuras de referência do racismo eram quase sempre homens e que as figuras de referência do sexismo eram quase sempre mulheres brancas de classe média, as feministas negras foram convincentes ao mostrar que a força explicativa da criação de analogias é fraca em relação àquelas pessoas que sofrem com formas de racismo e sexismo ao mesmo tempo. Assim, racismo e sexismo não deveriam ser tratados como problemas análogos — *o foco da relação deveria estar antes em seus múltiplos entrelaçamentos e combinações*. (SANTOS, 2018, p. 10-11)

A questão de entrelaçar distintas formas de diferenciações sociais e de desigualdades aparece em meados do século XX, no momento de efervescência tanto do movimento antirracista quanto do movimento feminista. Porém, não se torna uma preocupação efetiva na época em nenhum dos movimentos e somente no final do século adquire destaque. Dessa forma, apenas a partir da década de 80 essa discussão será ampliada de fato – tanto dentro dos movimentos sociais quanto na academia. Nesse sentido, as produções culturais do período também passam a apresentar mais personagens femininas negras, como é o caso de Rambeau. Trata-se de um período em que as questões de gênero e raça e as opressões e desigualdades que a mulher negra enfrenta estão postas na sociedade, em uma base multidimensional.

### 3.2.2 Misses Marvel

O título *Ms. Marvel* também foi usado por mais de uma super-heroína da Marvel Comics, concebido originalmente como uma contraparte feminina do Capitão Marvel. Assim como ele, a maioria de suas portadoras adquiriram poderes através da tecnologia e da genética kree. A editora publicou quatro séries intituladas *Ms. Marvel*, com as duas primeiras estreladas por Carol Danvers e as últimas por Kamala Khan. No entanto, outras duas personagens assumiram o manto ao longo das décadas, mesmo que brevemente, chamadas Sharon Ventura – heroína que atuou ao lado do Quarteto Fantástico com tal codinome – e Karla Sofen – vilã que se apropriou do título.

Figura 41- Em ordem cronológica, da esquerda pra direita – Carol Danvers, Sharon Ventura, Karla Sofen e Kamala Khan



Fonte: Acervo pessoal da autora

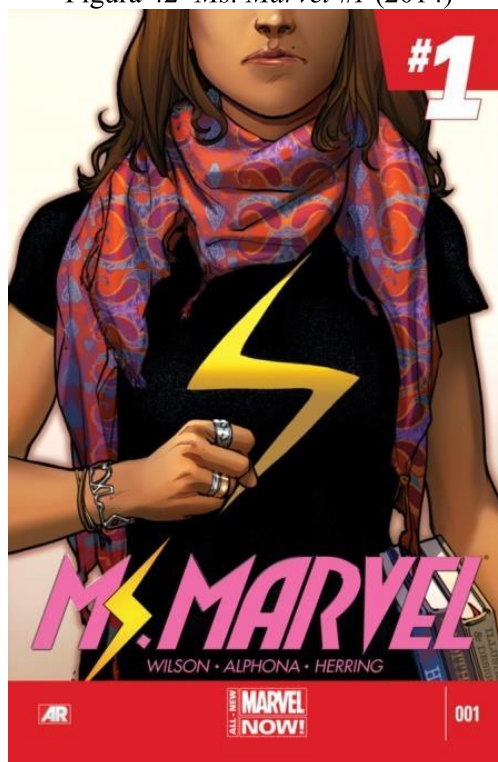
A primeira a assumir esse codinome foi Carol Danvers, que já existia desde 1968, mas apenas na década de 1970 é que se torna uma super-heroína, na revista *Ms. Marvel #1* (1977). Ela atua como Miss Marvel por um longo período – com algumas trocas de títulos durante sua trajetória, momentos em que Sharon e Karla brevemente o utilizaram – abandonando definitivamente o nome apenas em 2012, quando assume o manto de Capitã Marvel.

A outra heroína que assumiu efetivamente o título, e que hoje atua como tal, é Kamala Khan, uma adolescente paquistanesa-americana que cresceu em Jersey. Kamala idolatrava super-heróis, em especial Carol Danvers, inclusive, aparece primeiramente numa de suas revistas, em 2013, mas apenas como figurante. Khan foi criada por Sana Amanat – escritora



norte-americana, vinda de uma família paquistanesa –, Stephen Wacker<sup>117</sup>, G. Willow Wilson<sup>118</sup>, Adrian Alphona<sup>119</sup> e Jamie McKelvie<sup>120</sup>. Seus poderes surgem em uma noite que ia se encontrar com colegas no rio Hudson, sendo atingida pela névoa *Terrigen*, responsável pela criação dos Inumanos<sup>121</sup>, adquirindo habilidades – ligadas à elasticidade do seu corpo, podendo esticar e aumentar qualquer parte do mesmo e regenerá-lo de forma acelerada quando ferida – e os usando na sequência para salvar seus amigos que haviam caído no rio. Conforme o site oficial da Marvel, ao perceber que poderia atuar como super-heroína, adotou o antigo codinome de Danvers, Miss Marvel, e criou um uniforme a partir de um burquíni<sup>122</sup>. Após adquirir mais controle sobre suas habilidades, desenvolve movimentos de marca registrada, como o aumento de seus punhos.

Figura 42- *Ms. Marvel #1* (2014)



Fonte: MS. Marvel ...<sup>123</sup>

<sup>117</sup> Editor de quadrinhos norte-americano.

<sup>118</sup> Ensaísta, historiadora especializada em literatura árabe e autora de quadrinhos norte-americana, convertida ao islamismo.

<sup>119</sup> Artista canadense de *comics*.

<sup>120</sup> Cartunista e ilustrador estadunidense, trabalha principalmente com *designers* de personagens de quadrinhos.

<sup>121</sup> De acordo com o site oficial da Marvel Comics, são seres de uma espécie humanoide, descendentes de humanos que há séculos foram modificados em experiências realizadas pelos Kree.

<sup>122</sup> Tipo de traje de banho para mulheres, que cobre o corpo inteiro, com exceção do rosto, pés e mãos, usado por algumas mulheres muçulmanas.

<sup>123</sup> MS. Marvel (2014) #1. MARVEL. Disponível em: [https://www.marvel.com/comics/issue/49089/ms\\_marvel\\_2014\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/49089/ms_marvel_2014_1). Acesso em: 14 abr. 2020

De acordo com Paulo Alves (2016, p. 39), “O preconceito aos muçulmanos não iniciou no século XXI. Muitas coisas já haviam acontecido antes dos atentados ao *World Trade Center*, Pentágono, Charlie Hebdo e o Museu Bardo”. É preciso retroceder para entender as origens dessa questão, mas de modo geral, esse olhar agressivo sobre o Oriente Médio é bastante anterior e guiado por diversos elementos. Em função disso, é possível observar que os quadrinhos não estão somente refletindo o cotidiano, mas por vezes também carregam reflexões e críticas acerca da sociedade.

Essas visões preconceituosas citadas vêm de um olhar ficcional. No entanto, elas refletem, de certa forma, uma perspectiva de olhar o islã. A partir do uso da narrativa xenofóbica sobre o islão na metade do século retrasado, mostrada pelo romance de Johnston, passando pela posição de colonizar com a cultura ocidental pela Europa e depois pelos Estados Unidos, há na circunstância mais atual, elementos econômicos que consolidam políticas internacionais de conflitos civis no mundo árabe. (ALVES, 2016, p. 42)

Através de um processo de construção, principalmente pela mídia que contribui para a concepção dessa imagem de terrorismo associada ao mundo árabe, que alimentou o preconceito. Nesse sentido, segundo João Guedes, Luciane Dias e Rômulo Sousa (2011, s.p.) “A mídia [...] tem um importante papel na construção da figura do árabe para os ocidentais. Um dos momentos que é possível perceber essa relação são nas guerras travadas entre os EUA e os árabes”.

O ano de 2001 é a marca profunda na história dos Estados Unidos. Os atentados terrorista às Torres Gêmeas, em Nova York, contribuíram, de vez, com a má impressão dos árabes no Ocidente. A opressão, censura e a caça frenética a conteúdos árabes expôs a ferida norte-americana. (GUEDES; DIAS; SOUSA, 2011, s.p)

Sobre a forma como as mulheres árabes são retradas nos quadrinhos também cabe considerações. Acerca do poder da imagem, em relação às mulheres, Gema Muñoz (2019, p. 527, tradução nossa) aponta em seu artigo *Mujeres Árabes* que “O conceito de “mulher árabe” é complexo, pois não é unívoco, mas com múltiplas e importantes diferenças, dependendo da época e/ou do lugar”<sup>124</sup>. No entanto, é disseminada uma única imagem da mulher árabe, carregada de estereótipos.

Ainda no campo da força da imagem, as mulheres árabes islâmicas nos mostram a tamanha diferença que é ser mulher no mundo árabe. A Burca e o Niqab, trajes típicos islâmicos que deixam apenas os olhos de fora, são responsáveis pela imagem que temos da figura feminina. (GUEDES; DIAS; SOUSA, 2011, s.p)

Em vista disso, Muñoz (2019, p. 531, tradução nossa) coloca que o “[...] ocidente pretende reduzir as mulheres muçulmanas e seus problemas como se fossem um modelo

---

<sup>124</sup> No original: El concepto “mujeres árabes” es complejo, pues no es unívoco, sino con múltiples e importantes diferencias, según el momento o el lugar.

único, diferente do seu, sem levar em conta que elas não são diferentes apenas por serem muçulmanas”<sup>125</sup>. Além disso, o Alcorão<sup>126</sup> também está sujeito a diferentes interpretações e não é o único livro sagrado utilizado no Islã.

No Alcorão há um versículo que aconselha as mulheres a se vestirem e a se comportarem com recato. Essa passagem é, em geral, entendida como um bom conselho prático. É por causa dela que vemos as mulheres islâmicas com véus na cabeça e mantos pelo corpo. Contudo, outra interpretação fornece aos mais radicais uma outra interpretação, que tem como justificativa a prisão de mulheres em casa e o uso de trajes como a Burca e o Niqab. (GUEDES; DIAS; SOUSA, 2011, s.p)

De acordo com os autores, “Esses fundamentalistas religiosos estão, geralmente, em governos Xiitas<sup>127</sup>, como Irã, Iraque e Afeganistão” (GUEDES; DIAS; SOUSA, 2011, s.p). Assim, para mostrar a “realidade” da mulher islâmica, geralmente são utilizados esses fundamentos.

Por causa da forte tradição do Taleban, as mulheres que fugiram para o Paquistão ainda usam a burca. As fotos representam o medo das mulheres em se exporem, mesmo estando longe do governo repressor. Mas, mesmo ali, revolucionárias afegãs lutam para obterem seus espaços no mundo islâmico. (GUEDES; DIAS; SOUSA, 2011, s.p)

Quando a mídia insiste no passado e na divulgação de imagens que representam apenas uma parcela das mulheres islâmicas, a generalização é eminente. Contudo, quando a figura árabe feminina demonstra uma evolução, uma diferenciação da imagem da mulher de véu submissa, a mídia ocidental também padece no erro. (GUEDES; DIAS; SOUSA, 2011, s.p)

Guedes, Dias e Sousa (2011, s.p.) destacam que, “Percebe-se que de um jeito ou de outro a mulher árabe é o centro do sensacionalismo ocidental. Indo de acordo com as tradições ou não, o foco está na figura da mulher em si”. Portanto, tratar de representações femininas árabes no ocidente é um tema bastante sensível ainda, repleto de preconceito. Por essa razão, personagens muçulmanos – em especial, os femininos – carregam inúmeros rótulos. Geralmente homens são retratados como vilões e mulheres como submissas e/ou possuem pouco destaque. Contudo, Kamala foge dessa imagem, sendo a primeira personagem muçulmana da Marvel a receber seu próprio título de *comics* e apresentar uma super-heroína, elaborada por duas artistas, uma de origem paquistanesa (Sana Amanat) e outra convertida ao islamismo (G. Willow Wilson). Evidentemente, seus enredos trazem discussões

---

<sup>125</sup> No original: [...] occidente pretende reducir a las musulmanas y a su problemática como si fueran un modelo único, distinto del suyo, sin tener en cuenta que no son diferentes sólo por ser muçulmanas.

<sup>126</sup> Livro sagrado do Islã, acreditam que é a palavra literal de Deus revelada pelo profeta Maomé. No entanto, existe também a Suna (livro com preceitos, práticas e costumes com base em Maomé). Nelson Olic (1995) aponta que os Xiitas, considerados minoria dentro do mundo árabe (15%, 16%) utilizam apenas o Alcorão como livro sagrado, diferente dos Sunitas (84%, 85%), que usam também a Suna. Além disso, a principal divergência entre esses grupos é sobre sucessor do profeta como líder espiritual e político.

<sup>127</sup> De acordo com Nelson Olic (1995), são regimes controlados por líderes religiosos, os aiatolás, altos dignitários do segmento xiita do islã.

acerca de uma criação rigorosa – pautada em sua descendência e religião – em contraste com a cultura – norte-americana – que a cerca, mas não se limita a isso. Outro elemento que foge dos estereótipos é sua narrativa ao abordar temáticas comuns a adolescentes – como a adaptação ao mundo escolar e relacionamentos amorosos.

O objetivo ao apresentar Monica Rambeau e a Kamala Khan não foi discutir propriamente o feminismo negro e nem a representação da mulher árabe, mas principalmente com o intuito de analisar a diversidade na construção do manto Marvel nos quadrinhos. Como afirma Guerra (2016), os *comics* – a partir da década de 60 – inserem figuras mais diversas e constroem narrativas mais articuladas com a realidade, algo raro até então, num universo dominado por personagens – e escritores – brancos do gênero masculino. Assim, é possível perceber que os movimentos sociais e elementos da política aparecem nas produções quadrinescas, com as editoras reformulando suas revistas até certo nível, incluindo temáticas mais interessantes para a sociedade, possibilitando reflexões e até mesmo críticas sobre o meio em que estavam inseridas, mesmo que de maneira sutil e lenta. Além disso, Rambeau e Khan tratam de questões que perpassam o feminismo em si e assumem títulos que possuem relativa importância dentro do universo quadrinesco de uma grande editora como a Marvel Comics. Nesse sentido, o próximo capítulo é focado na super-heroína Carol Danvers, a personagem feminina mais conhecida a assumir ambos os títulos – como Miss e Capitã Marvel –, procurando aprofundar a discussão entre o feminismo e as HQ's a partir da análise de sua trajetória.

## 4 DE MISS A CAPITÃ

Carol Susan Jane Danvers é uma figura fictícia dos quadrinhos norte-americanos, criada em 1968. Ao longo de sua trajetória, passou por distintas fases e transformações, inclusive em sua identidade como super-heroína, atualmente é considerada como um símbolo feminista na cultura pop. Como heroína assumiu quatro codinomes diferentes ao todo, entre 1977 até o presente, são eles: Miss Marvel, Binária, *Warbird* e Capitã Marvel. Tanto o primeiro quanto o último título fazem parte do manto Marvel, utilizado por diferentes figuras nas HQ's, mas apenas Danvers usou seus dois seguimentos.

Carol adquiriu seus superpoderes através de um super-herói (conhecido como Capitão Marvel), porém, as histórias mostram que buscou conquistar autonomia e independência. Além do mais, ela encarregou-se de seu manto mais tarde, algo significativo num universo dominado por figuras masculinas, em que uma personagem criada inicialmente como elenco de apoio assume um grande título dentro de uma das maiores editoras, a Marvel Comics. Assim, desde sua origem é possível perceber mudanças na construção dessa personagem, que de alguma forma irão acompanhar e estar em consonância com o movimento feminista, com grande evolução no decorrer dos enredos. É inegável que ocorreram retrocessos em sua construção, mas de modo geral, a heroína conseguiu estabelecer uma ligação maior e mais concreta com o movimento, influenciada por ele – tanto por meio da apropriação quanto como reflexo.

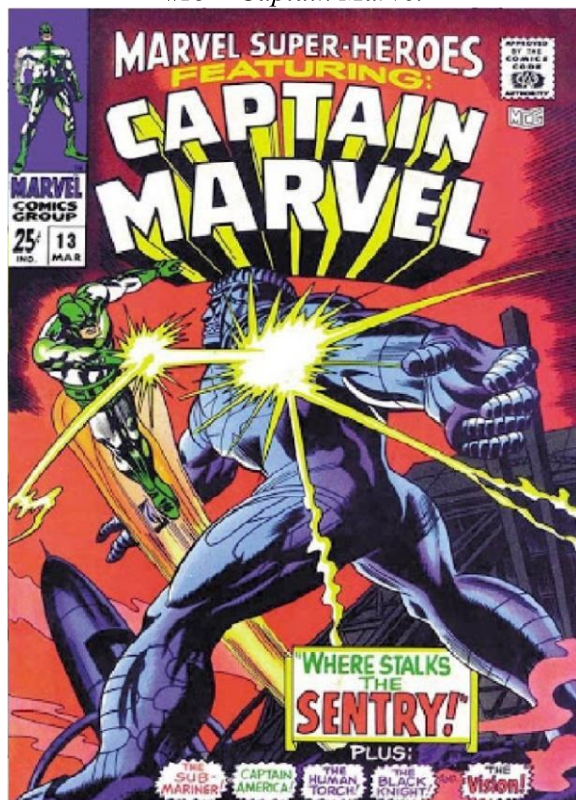
### 4.1 *Miss Marvel*

Carol Danvers surgiu na revista *Marvel Super Heroes #13* (1968), criada por Roy Thomas<sup>128</sup> e Gene Colan, como uma personagem de apoio para seu protagonista, chamado Mar-Vell.

---

<sup>128</sup> Autor e escritor de histórias em quadrinhos. Posteriormente, se tornou editor-chefe da Marvel Comics.

Figura 43- Capa da revista *Marvel Super Heroes* #13 – *Captain Marvel*



Fonte: Acervo pessoal da autora

Figura 44- Primeira aparição de Carol Danvers (*Marvel Super Heroes* #13 – *Captain Marvel*)



Fonte: Acervo pessoal da autora

Danvers atuou inicialmente como uma personagem secundária – oficial da Força Aérea dos Estados Unidos e chefe de segurança de uma base militar restrita –, que aparece pela primeira vez quando Mar-Vell assume a identidade humana de seu colega de trabalho, o Dr. Walter Lawson. Ao longo dos enredos Mar-Vell transforma-se num super-herói, ficando conhecido como Capitão Marvel, e Carol logo se torna seu interesse amoroso. Somente na década seguinte, em 1977, Danvers estrearia sua própria revista, intitulada *Ms. Marvel*. Contudo, é nos *comics* do Capitão Marvel – em uma história anterior do mesmo ano – que é mostrada a origem de seus poderes.

Figura 45- Capa da revista *Captain Marvel*



Fonte: Acervo pessoal da autora

Figura 46- Explosão que muda o DNA de Danvers, na revista do Capitão Marvel



Fonte: Acervo pessoal da autora

Assim, durante uma batalha entre Yon-Rogg e Mar-Vell, Carol é atingida na explosão do dispositivo kree – chamado *Psyche-Magnetron* – depois de tentar se aproximar do Capitão Marvel. Mesmo sendo resgatada pelo herói, o acidente faz com que sua estrutura genética se funda com a de Mar-Vell, transformando-a em uma híbrida da raça humana e da raça kree.

#### 4.1.1 Miss Marvel: o enigma de uma guerreira nº1

A partir do momento que recebe seus poderes, Danvers inicia sua jornada como super-heroína, com habilidades semelhantes às de Mar-Vell – entre elas a capacidade de voar, com força sobre-humana e resistência ampliada. A personagem ganha sua revista solo em 1977, com a primeira edição roteirizada por Gerry Conway<sup>129</sup> e desenhada por John Buscema, chamada *Ms. Marvel #1*, com o subtítulo *O enigma de uma guerreira*, composta por 17 páginas.

<sup>129</sup> Escritor de HQ's e programas de televisão estadunidense, mais conhecido por trabalhar na *Marvel Comics*.

Figura 47- Primeira edição da revista em quadrinhos *Ms. Marvel #1*



Fonte: Acervo pessoal da autora

1976 - a Marvel decidiu tentar lucrar com a “onda de libertação” a partir de um *spin-off* do popular Capitão Marvel, com a chamada Miss Marvel. Ela seria como um símbolo da mulher liberta. Eles estamparam as palavras "Esta Mulher Luta de Volta!" em sua capa, de uma linda loira - assim começou a série da Miss Marvel. Tanto a personagem Cat quanto Tigra, tiveram mais edições iniciais, mas por algum motivo, Miss Marvel persistiu. Inúmeros escritores assumiram seu título; e Chris Claremont admitiu que não deu a devida atenção a Miss Marvel inicialmente. Foi assim que a própria origem da Miss Marvel permaneceu confusa até quase sua vigésima edição. (STRICKLAND, s.d., tradução nossa)<sup>130</sup>

Carol Strickland<sup>131</sup> escreveu um artigo acerca de Danvers na década de 90 – na revista sobre quadrinhos, chamada *LoC*, com foco num dos eventos mais traumáticos que a personagem enfrentou durante sua jornada. Assim, a historiadora recapitula a construção de Carol como heroína (pensada já em 1976), além de apontar a apropriação que a Marvel Comics faz acerca de questões levantadas pelo feminismo da época, num momento de efervescência de pautas a respeito do papel da mulher na sociedade. Segundo a autora ainda, a

<sup>130</sup> No original: 1976. Marvel decided to try to cash in on the "liberation craze" yet again with a new spin-off from the popular Captain Marvel to be called Ms. Marvel. She would, like the Cat, be a symbol of the liberated woman. They plastered the words "This Female Fights Back!" on the cover and bared a lovely blonde woman's navel -- thus began Ms. Marvel. For the same number of beginning issues, both the Cat and Tigra had Ms. M beat hands down. But for some reason Ms. Marvel stuck with it.

<sup>131</sup> Historiadora norte-americana, formou-se no *Rhodes College*, em 1968. Estudou literatura inglesa e obteve um PhD na *University of Michigan*, em 1973.



personagem persiste nos quadrinhos e ganha espaço em algumas fases, enquanto outras figuras femininas são abandonadas ao longo dos anos.

A respeito de seu título como heroína, parte dele é ligado a um personagem masculino – Mar-Vell. Contudo, o termo *Ms.* era considerado progressista no período, associado ao movimento feminista.

Mulheres solteiras: senhoritas; mulheres casadas: senhoras. Homens solteiros ou casados: senhores. Seja em português, francês ou inglês, é possível encontrar critérios diferentes para a denominação de homens e mulheres, ou seja: com relação aos homens, o que determina serem chamados de senhores, ou não, geralmente, é a sua idade. Já às mulheres, sua ‘classificação’ na sociedade é feita de acordo com o seu estado civil. Quem pararia para questionar e refletir sobre algo tão enraizado, naturalizado e institucionalizado? A revista *Ms.* questionou. É a história dessa revista que a pesquisadora estadunidense Amy Erdman Farrell nos conta em seu livro *A Ms. Magazine e a promessa do feminismo popular*. O próprio título da revista demonstra a que ela veio. *Ms.* (diferente de *Mrs.* e *Mss.*) é uma denominação da língua inglesa destinada a mulheres de estado civil desconhecido, utilizado por aquelas que queiram evitar que sua identificação seja atrelada ao relacionamento que, porventura, tenham com um homem. (MIGUEL, 2006, p. 839)

Dessa forma, é possível analisar a evolução da personagem ao assumir o alter ego de *Ms. Marvel* como super-heroína, em que o *Ms.* é uma denominação da língua inglesa destinada a mulheres de estado civil desconhecido. Logo, essa expressão evitava que a identificação das mulheres fosse atrelada ao relacionamento com um homem, termo bastante discutido na época, principalmente pela *Ms. Magazine* – revista feminista de ampla circulação nos EUA – como Farrell (2004) destaca. No Brasil, o título foi mantido como *Ms. Marvel* (lançado em 1979), mas ao longo das páginas ocorreu a tradução de seu codinome, passando a ser chamada de Miss Marvel – sem a significação que possui em sua língua original e sua discussão no país. Ou seja, o componente da crítica foi suprimido na expansão da revista para outros idiomas.

Em sua capa é trazida a seguinte mensagem, “Finalmente! Uma brava heroína na melhor e formidável tradição do Homem-Aranha!”, tradução nossa<sup>132</sup>, remetendo a dois elementos relevantes, um deles é sobre o papel da mulher nos quadrinhos e o outro é acerca de seu elenco de apoio. O primeiro reflete a grande ausência de protagonistas femininas na época, não apenas na editora Marvel, mas no universo quadrinesco em geral. É neste período que o quadro começa a se alterar, com mais figuras femininas sendo criadas e outras ganhando destaque – como é o caso de Danvers. Como discorrido anteriormente, desde o início do gênero de superaventura, na década de 1930, existiam personagens femininas, mas

---

<sup>132</sup> No original: At last! A bold new super-heroine in the senses-stunning tradition of Spider-man!

normalmente eram relegadas a papéis secundários, com mudanças significativas apenas a partir da segunda metade do século XX.

Acerca do segundo aspecto trazido na capa da publicação, cada protagonista possui seu elenco de apoio – composto por familiares, amigos, colegas de serviço e vilões. Inicialmente Danvers fez parte do universo do Capitão Marvel, e mesmo sendo uma personagem ativa nos enredos, não era a principal. Ao ser transformada numa super-heroína, ela muda de cidade, troca de emprego e passa a estabelecer seu próprio meio. Apesar disso, a princípio Carol contou ainda com muitos personagens advindos das histórias de Mar-Vell e do Homem Aranha. Nesse sentido, sua aventura introdutória traz figuras dos *comics* de Peter Parker – já conhecidos pelo público consumidor e com considerável popularidade.

A estória inicia com Miss Marvel em seu primeiro dia de trabalho combatendo o crime – impedindo um assalto ao banco, um roubo de carro e derrotando alguns bandidos –, apresentando algumas de suas habilidades e seu contato com o público, que fica curioso sobre a nova super-heroína. Seguida de outra cena, no prédio de um periódico, mostrando Carol Danvers e sua contratação (após se mudar para Nova Iorque), realizada por JJJ<sup>133</sup>, como editora responsável de uma nova revista feminina, a *Woman Magazine*.

---

<sup>133</sup> Apelido de John Jonah Jameson, personagem fictício do universo do Homem-Aranha. Dono do jornal novaiorquino *Daily Bugle* e das revistas *Now Magazine* e *Woman Magazine*.

Figura 48- Ms. Marvel #1- página 5



Fonte: Acervo pessoal da autora

Jameson afirma querer matérias interessantes na revista, com pautas que chamem a atenção, além de exigir que em sua primeira publicação haja um artigo sobre a nova super-heroína – ainda desconhecida – que está atuando na cidade de Nova Iorque. Ao longo da reunião os personagens discutem o salário de Danvers, que se posiciona de forma assertiva e exige uma remuneração compatível com a função.

Figura 49- Ms. Marvel #1 - página 6



Fonte: Acervo pessoal da autora

Na imagem acima é possível ainda encontrar outras figuras dos *comics* do Homem Aranha, como o próprio herói e Mary Jane<sup>134</sup>. Em seguida, Carol conversa com MJ, contando um pouco sobre seu passado, além de levá-la o seu apartamento. Danvers explica que trabalhou no Cabo Kennedy e posteriormente saiu para se concentrar em sua escrita, publicando um livro que lhe gerou bastante dinheiro.

<sup>134</sup> Conhecida também como MJ, personagem fictícia da Marvel Comics que aparece principalmente nas histórias em quadrinhos do Homem Aranha, sendo também o interesse amoroso do super-herói.

Figura 50- Ms. Marvel #1 – página 8



Fonte: Acervo pessoal da autora

É possível constatar pelo diálogo das personagens – e devido à nova função que exercerá na revista – que Danvers é bem sucedida profissional e financeiramente. Ainda a respeito desse ponto, é necessário salientar que a questão do trabalho foi um foco constante nos enredos de Carol, seja como Oficial do Exército e piloto (nos quadrinhos de Mar-Vell), ou como editora e cientista (funções que desenvolverá nas futuras HQ's), buscando reconhecimento e lutando por igualdade de gênero nesse meio. À vista disso, segundo Beauvoir (1993, p. 449), “Foi pelo trabalho que a mulher cobriu em grande parte a distância que a separava do homem; só o trabalho pode assegurar-lhe uma liberdade concreta”, mas a autora destaca que a independência no plano econômico não provoca de forma instantânea “uma situação moral, social e psicológica igual a do homem” (BEAUVOIR, 1993, p. 451). Além disso, as mulheres encontraram grande dificuldade de equiparação salarial em meados do século XX – questão ainda hoje não resolvida totalmente.

A respeito do vilão de sua primeira revista, o personagem escolhido foi *Scorpion*<sup>135</sup> (Escorpião), tendo como objetivo se vingar de JJJ – patrão de Danvers. De acordo com a

<sup>135</sup> Nome de vários personagens da Marvel Comics, que atuam como vilões. A encarnação mais conhecida é Mac Gargan – o personagem da história em questão –, um professor que se torna inimigo do Homem Aranha, mas que também antagonizou revistas da Miss Marvel.

trama, Jameson o transformou num monstro. Escorpião alega que era apenas um investigador particular, mas foi enganado pelo jornalista para ser cobaia de um cientista com a finalidade de capturar o Homem Aranha. Apesar de JJJ não ser retratado como vilão, ele possuía fixação pelo Homem Aranha e acreditava, na maioria dos enredos, que o mesmo não fosse um herói, buscando desmascará-lo e tomando atitudes consideradas irresponsáveis – como a que envolveu Escorpião.

Figura 51- *Ms. Marvel #1* – página 9



Fonte: Acervo pessoal da autora

Na estória, o plano do Escorpião é usar o laboratório de Korman<sup>136</sup> para realizar sua vingança, assaltando um banco e entregando o dinheiro para o professor em troca da chave do local. Em seguida, o vilão sequestra JJJ e o leva para lá com a intenção de mergulhá-lo num ácido. Nesse mesmo momento é mostrado Danvers desmaiando, com a sequência da super-heroína misteriosa surgindo nos céus. Assim, é revelado para os leitores que ambas são a mesma personagem, mas que também não possuem conhecimento sobre essa dupla identidade. A heroína sente que algo está errado, se encaminha para a redação do jornal e capta vibrações de JJJ, seguindo seus instintos até chegar ao covil de Escorpião, que se encontra repleto de armadilhas, mas como possui os poderes da raça kree – com um senso aguçado – consegue desviar de todas. Ao encontrar Escorpião, os dois entram num embate físico e o vilão também a indaga a respeito de sua agilidade e seu traje – semelhante ao do Capitão Marvel.

<sup>136</sup> Personagem fictício da Marvel Comics, um cientista criminoso.

Figura 52- Ms. Marvel #1 – página 14



Fonte: Acervo pessoal da autora

Danvers afirma ser um soldado kree, alegando que sua roupa é igual a do Capitão Marvel porque seu poder vem da mesma raça que o herói. No entanto, Escorpião aponta que ela é humana e ela não sabe explicar, justificando que está com amnésia.

Figura 53- Ms. Marvel #1 – página 16



Fonte: Acervo pessoal da autora

Por fim, Escorpião é derrotado e cai no ácido, a heroína salva JJJ e se apresenta para ele como Miss Marvel – devido a sua semelhança com o Capitão Marvel. No outro dia, Jameson discute sobre o artigo da super-heroína Miss Marvel com Danvers, enquanto a mesma reflete sobre seus desmaios. Dois enigmas com apenas uma resposta, mas que a personagem só descobrirá nas edições seguintes, quando recuperar suas memórias sobre o

acidente ao retornar ao Cabo Kennedy para uma importante matéria – sobre as mulheres que serão enviadas para o espaço.

De modo geral, a influência do movimento feminista não se dá somente em seu codinome – *Ms. Marvel*. Antes mesmo de ganhar sua revista solo e transformar-se numa super-heroína, Carol já era uma personagem relevante nos quadrinhos de *Mar-Vell*. Apesar de diversos momentos ela desempenhar a função de interesse amoroso e donzela em perigo, Danvers também era uma figura ativa nas aventuras, com um importante cargo – como oficial da Força Aérea e chefe de segurança em uma base militar. Contudo, é notável sua evolução e desenvolvimento, além disso, a questão do trabalho foi central em seus arcos desde sua criação, buscando por igualdade salarial – pauta importante para o movimento naquele momento e ainda hoje. Por meio de seu trabalho jornalístico ainda, são colocados em suas matérias temas que tocam o interesse e a discussão do feminismo. Assim, não é criada apenas mais uma heroína, mas ela também se ocupa diretamente de questões do universo feminino, reivindicadas no âmbito do feminismo.

#### 4.1.2 *Miss Marvel – n°2 a n°23*

De acordo com o site oficial da Marvel Comics, ao total, a primeira série de Carol como Miss Marvel durou 25 edições, escrita e desenhada por grandes nomes dos *comics* da época, como Gerry Conway, John Buscema, Chris Claremont<sup>137</sup> e Keith Pollard<sup>138</sup>. As quatro primeiras publicações são introdutórias (mesmo num roteiro que já a insere como heroína), com diversas informações e buscando trabalhar o legado do Capitão Marvel.

A saga constrói seu universo e a desenvolve como super-heroína, como na edição #4 em que recebe uma nova rajada de energia kree, absorvendo conseqüentemente mais poderes. Seu subtexto apresenta também uma crítica à misoginia presente na sociedade, ao buscar inserir-se como uma das poucas heroínas da editora Marvel no período. Porém, é importante salientar que a Miss Marvel que encontramos no início de sua jornada é bem diferente da futura Capitã Marvel, numa espécie de arco evolutivo da identidade que assumiu como heroína e na personagem que se transformou.

---

<sup>137</sup> Roteirista de quadrinhos norte-americano, conhecido principalmente pelo longo período em que escreveu arcos dos *X-Men*. O estilo que Claremont desenvolveu com os *X-Men* se tornou referência para as histórias de grupos de super-heróis, além disso, é conhecido no meio por conceber personagens femininas poderosas.

<sup>138</sup> Artista afro-americano de quadrinhos, mais conhecido por seu trabalho na Marvel Comics entre as décadas de 70 e 80.



O uniforme inicial da Miss Marvel deixava suas pernas, barriga e costas a mostra, mas na edição #9 ocorre à primeira mudança em seu traje, quando Keith Pollard tomou a frente da arte junto a Janice Cohen - uma das raras artistas femininas de *comics* estadunidenses entre os anos de 1970 e 1980 – e a única a trabalhar nos quadrinhos de Danvers nesse período. Os artistas buscaram cobrir toda a parte acima da cintura da personagem, tornando sua roupa ainda mais próxima do Capitão Marvel. Retirando, assim, as desnecessárias aberturas no tecido, que não possuíam funcionalidade e apenas serviam para a sexualização da heroína, aspecto que a maioria das figuras quadrinescas femininas desse gênero enfrentavam durante o século XX e que ainda são comuns em muitas revistas.

Figura 54- Ms. Marvel #9



Fonte: Acervo pessoal da autora

É notável que Danvers foi extremamente sexualizada no início de sua carreira como super-heroína, situação suavizada somente a partir da participação de Cohen em sua equipe editorial, com a modificação de seu traje que passou a cobrir mais partes do corpo. Porém, mesmo com as alterações, a heroína usava um *collant* que cobria apenas partes de seu corpo e realçava suas curvas, geralmente em posições sensuais. Nota-se que nas suas versões mais recentes isso foi sendo modificado, assim como ocorreu com outras personagens femininas,

devido às inúmeras críticas a respeito da sexualização e objetificação que as editoras e seus respectivos desenhistas receberam ao ilustrá-las, como aponta Nascimento e Zanvettor (2018). Este aspecto foi mais discutido pelo movimento feminista a partir da sua terceira onda, refletindo na representação das mulheres na *mass media*.

Uma questão central no primeiro arco da série da heroína foi acerca da dupla personalidade que desenvolveu – como Carol Danvers e Miss Marvel. Mesmo após a tomada de consciência da personagem, esse elemento não foi totalmente resolvido, mas é amplamente retratado ao longo dos enredos, sendo definitivamente solucionado entre as edições #11 a #14. Dessa forma, apesar de terem conhecimento sobre as trocas e possuírem mais controle acerca dessas transformações, Danvers e Miss Marvel se consideravam ainda entidades distintas inicialmente, um elemento que ajudou a desenvolver ambas as personalidades e seus nuances.

Chris Claremont deu ênfase para esse aspecto (elaborado por Conway na primeira revista), o ampliou nos enredos que assumiu e produziu seu desfecho. Assim, ao longo das revistas ocorre o conflito entre as contrapartes da personagem, evidenciando a dualidade entre Miss Marvel e Carol Danvers, com a posterior resolução do conflito interno e a conciliação entre elas. Questão que apareceu principalmente entre as edições #11 a #14, com Danvers indo para o Cabo Kennedy para cobrir a matéria a respeito do lançamento do primeiro foguete com uma mulher a ir para o espaço. Em relação a isso, como já discorrido anteriormente, a corrida espacial era um aspecto bastante abordado na sociedade norte-americana da época, de disputa com a URSS, e ao colocar – nos quadrinhos – as mulheres participando desse processo é um elemento significativo.

Já nas revistas #15 e #16 – após retornar a seu antigo local de trabalho, com a conciliação entre sua contraparte humana e alienígena e ao acessar plenamente seu lado kree – ela decide permanecer no Cabo e tornar-se uma cientista. Portanto, além de suas aventuras como Miss Marvel, a carreira de Carol também é outro ponto central nas narrativas. A personagem desenvolveu muitas funções de acordo com os roteiristas, indo desde membro da Força Aérea a especialista e chefe de segurança, a escritora, editora de uma revista feminina até chegar à cientista. Mas apesar das diversas mudanças, alcançou relativo sucesso em todas as áreas que atuou, com a grande maioria de seus escritores buscando desenvolver esse elemento em sua primeira série.

Na edição #17 ocorre o primeiro contato de Danvers com um mutante, a vilã Mística, que tem a habilidade de mudar de forma e se transformar em outros personagens. Além disso, ela pertence a um dos grupos que Miss Marvel terá bastante contato a partir da década de 80.

Figura 55- Capa da *Ms. Marvel* #17 e parte da página 23 em que aparece Mística



Fonte: Acervo pessoal da autora

Enquanto na publicação número #18, Miss Marvel atua numa missão ao lado dos Vingadores – equipe que também participou e desenvolveu uma relação próxima –, com destaque para as super-heroínas Vespa e Feiticeira Escarlate. Assim, em ambas as revistas é perceptível o destaque de personagens femininas ao longo da série, sejam como elenco de apoio (como Mary Jane), vilãs (tendo como exemplo Mística) ou ainda como parceiras de aventuras (como as heroínas do grupo Vingadores).

Figura 56- Capa da *Ms. Marvel* #18 e parte da página 6 em que aparecem Vespa e Feiticeira Escarlate



Fonte: Acervo pessoal da autora

O universo feminino cresce como um experimento, um teste acerca de sua receptividade, não sendo um fenômeno exclusivo e solitário. Logo, implicando num conjunto de personagens femininas com variados papéis como visto no capítulo anterior.

Sobre sua relação com Mar-Vell, apenas na edição #19 Danvers se encontra com o ele, o herói responsável por sua transformação. Inclusive, o subtítulo da revista é *Espelho, Espelho Meu!* devido ao primeiro contato entre eles enquanto super-heróis e também a grande semelhança que possuem. Aparentemente, o título sugere a falta de identidade de Danvers, ao ter surgido como uma versão feminina de Mar-Vell, alertando que será abordada a ligação entre os personagens, como veremos a seguir.

Figura 57- Capa da *Ms. Marvel* #19 e página 9 com a interação entre Capitão Marvel e Miss Marvel



Fonte: Acervo pessoal da autora

O enredo da revista apresenta o vilão Ronan<sup>139</sup> sequestrando Miss Marvel e a tentativa frustrada do Capitão Marvel de impedi-lo, acabando por ser levado junto. O objetivo de Ronan é realizar uma espécie de lavagem cerebral na super-heroína – já que seu DNA mudou após a explosão, tornando-a uma híbrida humana-kree – e usá-la para criar uma nova raça superior. Ao longo da revista, em função do processo de lavagem cerebral, há o vislumbre de várias memórias de Danvers, mostrando um pouco mais sobre a personagem e sua origem.

<sup>139</sup> Conhecido também como o Acusador, é um vilão que apareceu em diversos *comics* publicados pela editora Marvel, além de membro da raça alienígena kree.

Figura 58- Ms. Marvel #19 – página 12 apresenta o conflito entre Danvers e seu pai



Fonte: Acervo pessoal da autora

Uma das lembranças apresentadas é de sua adolescência, em que devido aos problemas financeiros de seu pai apenas um dos filhos seria mandado para a faculdade, com a decisão de enviar Steve – seu filho do meio –, embora Carol fosse mais velha e tivesse notas melhores. Por essa razão, ela se afastou da família, alistando-se na Força Aérea com a intenção de se tornar uma piloto e conseguir concluir seus estudos. Quando seu irmão falece, Danvers retorna, mas continua sem sentir-se realmente aceita por seu pai.

Figura 59- Ms. Marvel #19 – página 13 retoma a origem de Miss Marvel



Fonte: Acervo pessoal da autora

Além disso, como é possível ver na imagem acima, sua trajetória enquanto heroína também é vislumbrada, com sua transformação em Miss Marvel e sua ligação com Mar-Vell. Contudo, mesmo que seus poderes tenham surgido a partir de um homem e que ele a auxilie como mentor em alguns momentos, a personagem buscou se distanciar de uma dependência estritamente masculina e conquistar sua emancipação. Portanto, a principal questão da estória é a representação desse processo de conquista de independência da super-heroína.

Figura 60- Capa da *Ms. Marvel #19*, página 17 mostra Miss Marvel se despedindo do Capitão Marvel



Fonte: Acervo pessoal da autora

Ao longo da página Danvers reconhece seus poderes como uma extensão do guerreiro kree, mas afirma que buscou, desde o início, ser independente e que existem muitas diferenças entre eles. Inclusive, na edição seguinte – número #20 – há uma mudança radical em seu uniforme, sinalizando um afastamento entre ela e o super-herói após seu encontro. Evidenciando que Miss Marvel não é apenas sua contraparte feminina, mas uma heroína diferente e única, com trajetória própria como será apresentado.

No entanto, é necessário considerar também a distinção que é feita no próprio traçado e desenho de cada um deles. As personagens femininas por décadas foram apresentadas com uniformes pequenos e justos, além de aparecerem em posições sensuais que evidenciavam suas curvas. Essas características são percebidas ainda mais, quando se

comparadas a personagens masculinos. Por essa razão, a imagem abaixo traz uma sequência de Ronan contra Danvers e Mar-Vell respectivamente, para evidenciar essa diferenciação.

Figura 61- Ms. Marvel #19, das páginas 6 á 9 ocorre uma sequência de luta entre Danvers e Mar-Vell contra Ronan



Fonte: Acervo pessoal da autora

Como mencionado, na edição #20 há a alteração de seu traje, o novo visual foi o uniforme mais conhecido e durador de Danvers como Miss Marvel. A roupa assemelha-se a um *collant*, com botas acima do joelho e luvas cobrindo quase todo o braço na cor preta, com um raio amarelo e uma faixa vermelha na cintura.



Figura 62- Ms. Marvel #20



Fonte: Acervo pessoal da autora

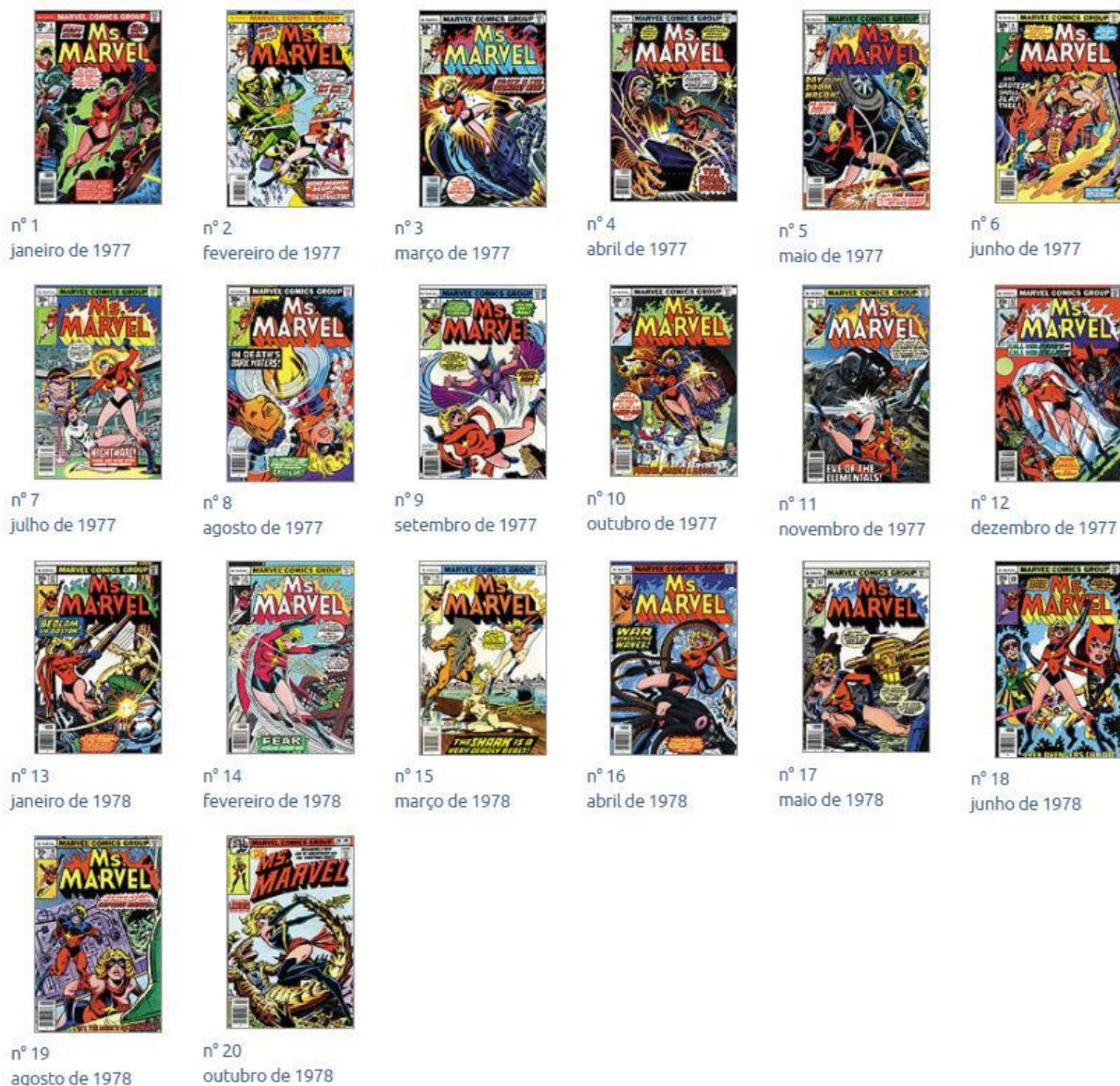
Ou seja, a sexualização é um aspecto que continua presente em suas vestimentas e só mudará décadas mais tarde. Porém, é inegável que a alteração de seu uniforme representa certa independência da personagem, com sua roupa não sendo mais uma derivação do traje do Capitão Marvel.

Miss Marvel também fora concebida como estratégia para garantir uma marca (e um gesto vazio em prol do feminismo), mas Chris Claremont a transformara numa personagem mais nuançada ao tratar da relação que ela tinha com os pais e com os desafios de carreira. “Queríamos atrair o público feminino, com base em uma mulher dos anos 1970, ativa e atuante, que fosse independente, se virasse por conta própria”, lembrou Claremont. [...] Claremont fez pressão para que seu ex-parceiro de *X-Men*, Dave Cockrum, viesse para o título. Eles passaram por uma dúzia de *redesigns* do uniforme, tentando chegar ao certo. Ninguém jamais havia investido tanta energia numa super-heroína e, como observou Cockrum, ninguém mais dava bola. “Quando eu trouxe o que acabou sendo aprovado, o Stan disse: ‘por que não trouxe esse primeiro? Era bem isso que eu queria... peito e bunda’.” Não era o que as leitoras queriam, contudo. Assim que Claremont achou seu ritmo, Miss Marvel foi cancelada de forma abrupta, sem concluir as tramas, na 23ª edição. (HOWE, 2013, p 101-102)

Assim, apesar dos esforços de Claremont e a intenção de alcançar mais o público feminino, a heroína não escapou da forma como personagens femininas eram representadas nas mídias do período. Além disso, Danvers continuou com sua série por mais três revistas, entre 1978 e 1979, até ser cancelada e retomada novamente na década de 90. Durante esse

intervalo, Miss Marvel se envolveu em outras aventuras, principalmente com os Vingadores e os *X-men*.

Figura 63: Capas das revistas da 1ª série de *Ms. Marvel*, com 25 edições



Fonte:MS. Marvel...<sup>140</sup>

#### 4.1.3 Miss Marvel, Binária e Warbird (1980-2012)

Nos início dos anos 80 – depois que sua revista solo é cancelada – Carol Danvers começou a trabalhar com os Vingadores. Faziam poucas edições que a personagem havia entrado para a equipe de super-heróis e logo o enredo mais polêmico de sua trajetória foi

<sup>140</sup> MS. Marvel (1977) / Marvel Comics.In: GUIA dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-\(1977\)/1100](http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-(1977)/1100). Acesso em: 14 mar. 2020.

apresentado, na revista *Avenger* #197. Mas foi na publicação #200 que de fato a estória se desenrola, escrita por David Micheline<sup>141</sup>, com arte de George Pérez<sup>142</sup> e tendo Gerry Conway e Jim Shooter<sup>143</sup> como editores.

[...] Shooter puxou as mangas e foi mexer em outro gibi que também sairia com o dobro de páginas e grande divulgação: Vingadores n. 200, no qual Carol Danvers, Miss Marvel, dava à luz. No argumento original, Danvers era engravidada pela Inteligência Suprema, um computador orgânico borbulhoso, meio Mágico de Oz, que comandava a raça Kree. Shooter recusou o argumento não devido à premissa nojenta, mas porque, surpreendentemente, ele era similar demais a outro gibi que a Marvel publicara recentemente. Numa maratona de última hora, Shooter, o roteirista David Michelinie e o artista George Pérez conceberam uma trama que revelava que o pai do bebê seria um viajante do tempo chamado Marcus, que iria tirar Danvers de nossa época e trazê-la para si. “Pude implantar minha essência em você”, Marcus relatava sem pudores, “provocando um estado que se assemelha à gravidez”. Ela foi transportada de volta à Terra e deu à luz uma criança que crescia a ritmo acelerado, vários anos por dia, até se tornar... o próprio Marcus. [...] No fim da trama, Miss Marvel acompanha Marcus voluntariamente, assim sacrificando sua vida na Terra para tornar-se amante do próprio filho. (HOWE, 2013, p. 104)

Assim, Miss Marvel apareceu misteriosamente grávida e deu a luz em poucos dias a um bebê chamado Marcus. Mais tarde é revelado que Marcus basicamente voltou no tempo para engravidá-la – sua própria mãe – e que a manipulou através de um aparelho de controle mental, ou seja, tratando-se tanto de um caso de estupro quanto de incesto<sup>144</sup>.

As implicações políticas do enredo não passaram despercebidas. O fanzine *LoC* publicou um ensaio intitulado “O estupro de Miss Marvel”, focando especificamente numa fala na qual Marcus admitia ter usado o “sutil impulso” de um aparelho eletrônico para seduzir Danvers. (HOWE, 2013, p. 104)

Posteriormente, em função das críticas que o arco recebeu, Shooter (2011, s.p., tradução nossa)<sup>145</sup> assumiu em seu site oficial o erro acerca do mesmo, alegando que foi um grande engano “Assumo total responsabilidade. Estraguei tudo. Meu julgamento falhou, ou talvez eu não estivesse prestando atenção o suficiente. Desculpe. *Vingadores* #200 é uma caricatura”. Contudo, ele também buscou justificar seu papel, negando o envolvimento direto com a publicação e ainda teceu críticas ao seu desfecho, “ou creditado não apenas como Editor-Chefe, mas também como um dos co-conspiradores. No entanto, não vi nada no livro que mexeu com minha memória. Nenhum pedaço que eu me lembre de sugerir. Nenhuma

---

<sup>141</sup> Escritor de histórias em quadrinhos norte-americano, mais conhecido por roteirizar HQ's da Marvel e da *DC Comics*.

<sup>142</sup> Desenhista norte-americano de HQ's, reconhecido principalmente por seu trabalho nas editoras *DC* e *Marvel Comics*. Bastante admirado pelos leitores de quadrinhos devido ao seu estilo de ilustração detalhado.

<sup>143</sup> Na época era editor-chefe da *Marvel Comics*, além de ser argumentista e editor de outros *comics* estadunidenses.

<sup>144</sup> A questão do incesto não foi questionada, nem pelos personagens e nem pelos consumidores. Assim, é possível considerar que o foco do enredo ficou pautado na questão do estupro.

<sup>145</sup> No original: I take full responsibility. I screwed up. My judgment failed, or maybe I wasn't paying enough attention. Sorry. *Avengers* #200 is a travesty.

correção do tipo que eu poderia ter feito em uma trama passada antes para mim.”. (SHOOTER, 2011, s.p, tradução nossa)<sup>146</sup>

Shooter afirmou também não ter lembranças de sua ligação com o enredo e nem noção do grau de envolvimento de George Pérez (bastante conhecido no meio), explicando sobre o processo de criação, planejamento e créditos.

Naquela época, eu não aprovei os lotes e sim os editores. Não consigo pensar em nenhuma razão para que essa trama tenha passado antes por mim. Não me lembro de participar de uma sessão sobre ela. David Michelinie morava longe e raramente ia ao escritório. Ele e Bob Layton planejaram livros juntos, principalmente por telefone, então Dave os escreveu e os apresentou ao editor. Não sei até que ponto George Pérez estava envolvido. George frequentemente adicionava trechos e cenas, ou fazia pequenas mudanças nas histórias que estava desenhando, então talvez seja por isso que ele recebeu o crédito do enredo. Normalmente os escritores não se importavam com as modificações de George porque geralmente eram muito boas. (SHOOTER, 2011, s.p., tradução nossa)<sup>147</sup>

Portanto, é possível considerar que Shooter se posicionou em decorrência das críticas que o enredo recebeu, principalmente pelo artigo na revista de quadrinhos *LoC*, escrito por Strickland. Nele, a historiadora questiona a falta de resposta que se espera do público perante um arco como este, “Eu deveria pensar que tal enredo iria criar um alvoroço na comunidade de fãs - mas onde há um sussurro de descontentamento?”. (STRICKLAND, s.d.)<sup>148</sup>

A violência sexual é um ponto relevante e necessário de discussão em diferentes meios, porém, o problema é como esse tema foi abordado nessas revistas, com uma grande irresponsabilidade da edição. Inicialmente, Danvers demonstrou uma reação condizente com o caso, ao estar em desacordo com toda a situação e exteriorizar sua raiva e frustração com os Vingadores, já que os mesmos demonstraram contentamento com o nascimento de seu filho enquanto ela se sentia violada com uma concepção sem seu consentimento.

---

<sup>146</sup> No original: I am credited not only as Editor in Chief but as one of the co-plotters. However, I didn't see anything in the book that jogged my memory. No bits that I remember suggesting. No corrections of the sort I might have made to a plot passed before me.

<sup>147</sup> No original: At that time, I didn't approve plots. Editors did. I can think of no reason that plot would have been passed before me. I don't remember participating in a plotting session. David Michelinie lived far away and seldom came to the office. He and Bob Layton plotted books together mostly over the phone, then Dave wrote them up and presented them to the editor. I don't know to what extent George Pérez was involved. George often added bits and scenes, or made small changes to stories he was drawing, so possibly that is why he was given a plot credit. Usually writers didn't mind George's modifications because they were generally pretty good.

<sup>148</sup> No original: I should think that such a story would create an uproar in fandom -- but where is there even a whisper of discontent?.

Figura 64- *Avengers* #200 – página mostra a reação de Danvers com sua gravidez



Fonte: OS piores momentos...<sup>149</sup>

Strickland reforça que a reação de Danvers foi bem apresentada, mas discorre que mais tarde toda sua fúria e incompreensão foram tiradas dela no roteiro. Carol logo começa a sentir carinho por Marcus e retorna com ele à sua dimensão, com uma romantização do estupro ocorrido.

Nessa edição, uma equipe totalmente masculina da Marvel, presidida por Jim Shooter e observada pelo Código de Quadrinhos, massacrou o símbolo da Marvel para as mulheres modernas, a Miss Marvel. Eles a apresentaram como uma vítima de estupro que gostou do processo e até se juntou a ele por “livre arbítrio”. Tal enredo poderia ter se encaixado na década de 1950, quando as pessoas realmente acreditavam que tal coisa era possível - quero dizer, eles pensavam que as mulheres eram convidadas e gostavam de estupro naquela época - mas apresentar tal estória hoje mostra uma coleção de mentes medievais trabalhando. Ou em um jogo vicioso. Para tal narrativa passar pelos escalões de editor, editor-chefe e CCA, só pode ser um crime (STRICKLAND, s.d., tradução nossa)<sup>150</sup>

<sup>149</sup> OS piores momentos da Marvel na história. In: EI nerd, 9 dez.2016. Disponível em: <https://www.einerd.com.br/piores-momentos-da-marvel-na-historia/>. Acesso em: 14 out. 2020.

<sup>150</sup> No original: In that issue, an all-male Marvel staff, presided by Jim Shooter and watched by the Comics Code, slaughtered Marvel's symbol of modern women, Ms. Marvel. They presented her as a victim of rape who enjoyed the process, and even wound up swooning over her rapist and joining him of her "free" will. Such a storyline might have fit into the 1950s, when people actually believed such a thing was possible -- I mean, they

De acordo com a autora, uma equipe editorial formada apenas por homens, com uma história analisada pelo Código de Quadrinhos – originalmente estabelecido para monitorar o material apresentado às crianças – conseguiu degradar um dos símbolos femininos da editora. Uma vítima que aparentemente gostou do estupro e se apaixonou por seu malfeitor, num enredo que normalizou esse crime. O tratamento do abuso que Danvers sofre pode ser visto como um sintoma da cultura do estupro. Segundo Sommacal e Tagliari (2017), a cultura do estupro se mantém na sociedade patriarcal, como um mecanismo de controle, que fortalece a dominação masculina e a subjugação feminina, sendo reproduzida na *mass media*, responsabilizando e desmoralizando a figura feminina.

Por se tratar de um crime estruturado na sociedade, a cultura de estupro opera de maneira sutil e imperceptível aos olhos dos cidadãos, que já normalizam a violência; configura, assim, uma forma de violência simbólica, que muito embora seja mascarada, possui efeitos reais e materiais na sociedade e principalmente nas vítimas (SOMMACAL; TAGLIARI, 2017, p. 251)

Nesse sentido, a violência enfrentada por Carol é também fruto de uma indústria dominada por homens, a objetificação e ao assédio sexual às mulheres nos quadrinhos ressalta isso, evidenciada na abordagem indiferente da Marvel Comics ao estupro. Além do mais, essas visões misóginas circulam entre os membros da indústria de quadrinhos hoje, já que mesmo contando com mais mulheres em suas equipes é um meio ainda comandado majoritariamente por homens.

As of this moment in the comics industry, only Chris Claremont is portraying a modern woman -- and he manages to do it with every one of them entrusted to his care. People may not agree with all that he is doing, but they must agree that he is lightyears beyond the other writers (even Jo Duffy, who is next in line to him), and that is a very sad picture of comics. (STRICKLAND, s.d.)

De acordo com a autora e com Howe (2013), Chris Claremont não ficou satisfeito com o destino da super-heroína.

Chris Claremont, que investira dois anos de lágrimas e labuta e gritaria com os editores para transformar Miss Marvel numa personagem de respeito, só para vê-la vítima de um crime do tipo boa noite cinderela cósmico e despachada literalmente para o limbo, ficou horrorizado. (HOWE, 2013, p. 104)

Strickland discorre também que mesmo aqueles que não concordavam com os rumos dos enredos de Claremont reconheciam que ele estava à frente da maioria dos outros escritores ao trabalhar personagens femininas. Como já mencionado, o roteirista é conhecido por criar figuras femininas fortes e independentes, justamente o que procurou fazer com Miss

---

thought that women invited and enjoyed rape back then -- but to present such a storyline today shows a collection of medieval minds at work. Or at vicious play. For such a storyline to pass through the echelons of editor, editor-in-chief, and Comics Code can only be a crime.

Marvel enquanto estava no comando de suas histórias – sendo até então o escritor mais duradouro do título.

Assim que Claremont se estabeleceu em seu título, Miss Marvel começou a ter ação. Postura que poucas personagens femininas (e masculinas, aliás!) já haviam feito antes. Enquanto suas primeiras aventuras foram compostas de cenas de luta obrigatórias, suas estórias começaram a ter enredos, com sua vida como heroína sendo amarrada em sua vida como civil. Quando Carol cobriu o umbigo com uma fantasia, a história em quadrinhos atingiu novos patamares de interesse em enredo e arte. Observe que eu não adicionei "para uma heroína" ali. Isso porque Chris Claremont e Dave Cockrum estavam olhando para Miss Marvel como uma pessoa - uma linda pessoa feminina, sim, mas uma super-heroína acima de tudo! [...] Miss Marvel era madura, poderosa, intensa e segura de si. (STRICKLAND, s.d., tradução nossa)<sup>151</sup>

Em suas mãos, Miss Marvel realizou feitos que até então eram normalmente domínio de personagens masculinos, ao mesmo tempo em que desenvolveu a super-heroína e sua identidade civil, deixando-a florescer e ajustando sua história de origem que iniciou de modo confuso – com Danvers recebendo seus poderes numa revista anterior a sua série e começando sua revista já como heroína, mas sem ter plena consciência disso.

Claremont (1982, s.p., tradução nossa) comentou sobre o arco polêmico que traz o caso do estupro, declarando em *The X-Men Companion II*<sup>152</sup>, “Se esse fosse o ponto, David [Michelinie; um dos escritores do livro] estava tentando fazer, que os Vingadores são grosseiros e insensíveis, ok então, posso discordar do ponto, mas se ele seguisse adiante, faria sentido”<sup>153</sup>. De acordo com ele, o problema foi à forma como o enredo foi conduzido, principalmente a reação que Danvers teve, já que a postura dos Vingadores poderia ter permanecido e sido questionada, como ocorre em princípio. Assim, nesse período é desenvolvido o arco mais polêmico da trajetória da personagem, em que foi estuprada e engravidou no processo, inclusive, sendo um enredo modificado mais tarde em decorrência das críticas, mas que marcou sua imagem.

---

<sup>151</sup> No original: Once Mr. Claremont settled into his job, though, Ms. Marvel began to *do* things. Things few, if any, women characters (or men, for that matter!) had done before. While her first adventures had been composed of the obligatory fight scenes upon more fight scenes, now her stories began to have plots, now her life as a hero was being tied into her life as a civilian. By the time Carol covered her navel in a Cockrumized costume, the comic had hit new heights of interest in plotline and artwork. Notice I didn't add "for a heroine" there. That's because Chris Claremont and Dave Cockrum were both looking at Ms. Marvel as a person -- a beautiful, female person, yes, but a super-hero above all! [...] Ms. Marvel was mature, powerful, intense and sure of herself.

<sup>152</sup> Volume II de uma espécie de manual da editora Marvel Comics, chamado de *The X-Men Companion*, de 1982, que apresenta entrevistas com Chris Claremont, Terry Austin, John Byrne e Louis Jones precedidas por uma introdução informativa da Marvel Comics, tendo Peter Sanderson como editor.

<sup>153</sup> No original: If that had been the point David [Michelinie; one of the writers of the book] was trying to make, that these other Avengers are callous boors, okay then, I may disagree with the point, but if he followed through on it, it would have made sense

No ano seguinte, Claremont voltou a assumir as histórias em que Carol aparecia e buscou corrigir a situação, junto ao desenhista Dave Cockrum<sup>154</sup> e a editora Louise Simonson<sup>155</sup>. Nessa nova fase, a equipe editorial procurou restaurar a dignidade abalada de Miss Marvel, com a heroína retornando à Terra um ano após a edição #200, na revista *Avengers Annual #10* (1981). No enredo, Carol é levada pelos *X-Men* e, graças aos esforços do Professor Xavier – que possui habilidades psíquicas – recupera o controle total de sua mente e de suas memórias. Em seguida, os Vingadores aparecem em uma tentativa de trazê-la de volta para o grupo, mas são repreendidos pela heroína devido à omissão dos mesmos em relação ao estupro que sofreu e por permitirem que a mesma fosse levada por Marcus. A personagem decide então continuar ao lado dos *X-men* por mais algumas edições e se envolve em novos enredos.

De modo geral, os quadrinhos criados por Claremont, Cockrum e Simonson promoveram uma grande mudança na super-heroína, cuja construção se tornou mais complexa e ativa, já que até meados da década de 80 o debate em torno da personagem era mais direcionado ao que aconteceu com ela do que a respeito de sua atuação. Assim, essa equipe de editores e desenhistas dá um recomeço a Danvers, em que ela deixa de ser uma personagem que apenas sofre as ações para se tornar uma figura que age ativamente em sua própria história.

Após romper com os Vingadores, Carol segue então para uma grande mudança, ocasionada por experimentos da raça alienígena NINHADA<sup>156</sup>, ampliando seus poderes e ganhando uma nova identidade, como a entidade cósmica Binária, atuando com esse codinome de 1983 a 1998. Na estória, Danvers absorve energia de um buraco branco, o que a torna capaz de gerar o poder de uma estrela, podendo sobreviver no espaço, atravessá-lo na velocidade da luz e mergulhar na energia cósmica.

[...] em *X-Men* n. 164, Claremont e Cockrum deram a Danvers novos poderes e um novo cognome de super-heroína. Singrando o espaço sideral com os *X-Men* e com um convite para integrar a equipe, Danvers hesitou, mas recusou, preferindo explorar o universo. “Retornar com vocês seria ir contra o que meu coração deseja – mas cumprir este desejo significa deixar para trás todo mundo, todos que amo. A Terra foi lar de Carol Danvers... mas temo que nela não exista lugar para... Binária” [...] Presume-se que Claremont queria deixá-la bem longe das mãos enxeridas de outros roteiristas e editores. (HOWE, 2013, p. 117)

---

<sup>154</sup> Desenhista estadunidense de quadrinhos, conhecido por sua co-criação dos *Novos X-men*: Noturno, Tempestade e Colossus.

<sup>155</sup> Escritora e editora norte-americana de *comics*, frequentemente referida pelo apelido Weezie, sendo umas das poucas mulheres a trabalhar nesse meio na época. Mais reconhecida por seu trabalho em títulos como *Power Pack*, *X-Factor*, *Novos Mutantes*, *Superman: O Homem de Aço e Aço*.

<sup>156</sup> Composta por seres que vivem no espaço, considerados vilões no universo da Marvel.



Mesmo com os *X-Men* desejando que a heroína se unisse a equipe, Binária decidiu seguir seu desejo de explorar o universo.

Figura 65- *Uncanny X-men* #164 – página apresenta transformação de Danvers em Binária



Fonte: UNCANNY ...<sup>157</sup>

No início dos anos 90 ocorrem duas edições da série de Danvers como Miss Marvel, que havia sido cancelada no final dos anos 70. A Marvel publica então *Ms. Marvel* #24 e #25, escritas e desenhadas ainda em 1979, mas abandonadas pelas mudanças que estavam acontecendo na editora. Em suma, essas publicações servem mais a título de curiosidade para quem acompanhou a heroína em suas outras narrativas do que como uma continuidade de sua jornada.

Segundo o site da editora, já no final dessa década de 90, em uma batalha no espaço, Danvers perde os poderes adquiridos como Binária e sua memória – absorvida por Vampira<sup>158</sup>

<sup>157</sup>UNCANNY, op. cit.

<sup>158</sup> Personagem de histórias em quadrinhos dos X-men, é considerada uma super-heroína atualmente. No entanto, na época ela atuava como vilã e absorveu por poderes e memória de Danvers por um período, já que está é sua habilidade mutante.

–, voltando a ter somente as habilidades que já possuía enquanto Miss Marvel. Com a saída Claremont da Marvel Comics e sem seus poderes cósmicos, Carol retorna à Terra e para a equipe dos Vingadores, na revista *Marvel 2000 n°3* (1998), escrita por Kurt Busiek<sup>159</sup>. Nesse sentido, a partida de Claremont é relevante já que foi o autor que mais buscou dar profundidade a personagem e corrigir enredos construídos por outros escritores e que não haviam sido bem recebidos, além de significar mudanças na direção da trajetória da heroína como veremos a seguir.

Nessa nova fase ela adota outro codinome, dessa vez como *Warbird* – sem tradução no Brasil, já que o nome é uma clara referência ao modelo de caças americano que Danvers pilotava na época que servia a aeronáutica – utilizando essa identidade entre 1998 a 2000.

Assim que muitos dos heróis da Terra voltaram do incidente – conhecido como “Investida” –, Carol estava entre a nova formação dos Vingadores. Ela recuperou o segundo traje que usava como Miss Marvel, embora tenha mudado seu codinome para *Warbird*. No entanto, Carol escondeu sobre o enfraquecimento de seus poderes do resto da equipe e começou a beber. Eventualmente, as más decisões de Carol a alcançaram e ela foi submetida à corte marcial pela equipe. Carol, ressentida, deixou os Vingadores antes que eles pudessem discipliná-la ou ajudá-la, se mudando para Seattle. (MARVEL COMICS, s.d., tradução nossa)<sup>160</sup>

Mesmo após perdoar seus colegas de equipe pelo episódio com Marcus, Danvers continuou enfrentando traumas na década seguinte em decorrência de seu estupro, perda de memória e também de seus poderes, desenvolvendo depressão e tornando-se alcoólatra. Logo, começa a comparecer embriagada em missões e conseqüentemente sai novamente dos Vingadores para não ser penalizada por eles. A mudança de identidade e o momento turbulento da personagem são representados inclusive nos seus trajes, que se tornam escuros – voltando a sua roupa de Miss Marvel em preto – em contraste às roupas claras de Binária.

---

<sup>159</sup> Premiado autor de HQ's norte-americanas, conhecido particularmente por seu trabalho na minissérie *Marvels* (1994), pela Marvel Comics.

<sup>160</sup> No original: Once many of Earth's heroes returned from the Onslaught incident, Carol was among the new incarnation of the Avengers. She reclaimed the second costume she'd worn as Ms. Marvel, though she changed her codename to Warbird. However, Carol hid her greatly diminished powers from the rest of the team and began drinking heavily. Eventually, Carol's bad decisions caught up with her and she was court-martialed by the team. Carol angrily quit the Avengers before they could discipline or help her, and she relocated to Seattle.

Figura 66- Nas revistas do Homem Ferro, no arco *Viva Kree ou Morra*, Carol aparece bebendo em diversas cenas



Fonte: ARQUIVO Carol Danvers...<sup>161</sup>

Segundo Peixoto (2019), sua luta contra o álcool – questão que não é comumente associada a personagens femininas – aparece ainda mais no arco *Viva Kree ou Morra*, entre os quadrinhos do Homem de Ferro, Capitão América, Mercúrio e Vingadores. Danvers piora nesses enredos, principalmente nas revistas de Tony Stark – que também enfrentou em outros

<sup>161</sup> ARQUIVO Carol Danvers #6: De volta aos Vingadores... como Warbird. In: MARVEL 616, 1 abr. 2019. Disponível em: <https://www.marvel616.com/2019/04/arquivo-carol-danvers-6-de-volta-aos.html>. Acesso em: 18 set. 2020.

arcos o alcoolismo – que se manteve ao lado dela. Apesar das desavenças iniciais, os dois acabam criando uma ligação e o super-herói a ajuda a lidar com o vício, convencendo-a a procurar tratamento. Assim, sendo um momento bastante significativo em sua jornada, no qual obteve considerável destaque e que desenvolveu as consequências das situações vivenciadas anteriormente. Depois de ficar sóbria por certo período, a pedido do Homem de Ferro, ela junta-se aos Vingadores outra vez.

Nos anos 2000, durante a saga *Dinastia M*, a super-heroína retoma a sua nomenclatura original, como Miss Marvel. Em 2006 ocorre o relançamento oficial de Danvers como Miss Marvel numa nova série solo, escrita por Brian Reed<sup>162</sup> e desenhada por Roberto Delatorre<sup>163</sup>.

Figura 67- Ms. Marvel #1



Fonte: MS. Marvel...<sup>164</sup>

É possível observar que Danvers volta a ser representada de forma sensual, com as curvas de seu corpo em destaque, questão que irá permear grande parte de sua trajetória como manifestado até o momento, mudando efetivamente apenas na década seguinte. Conforme o

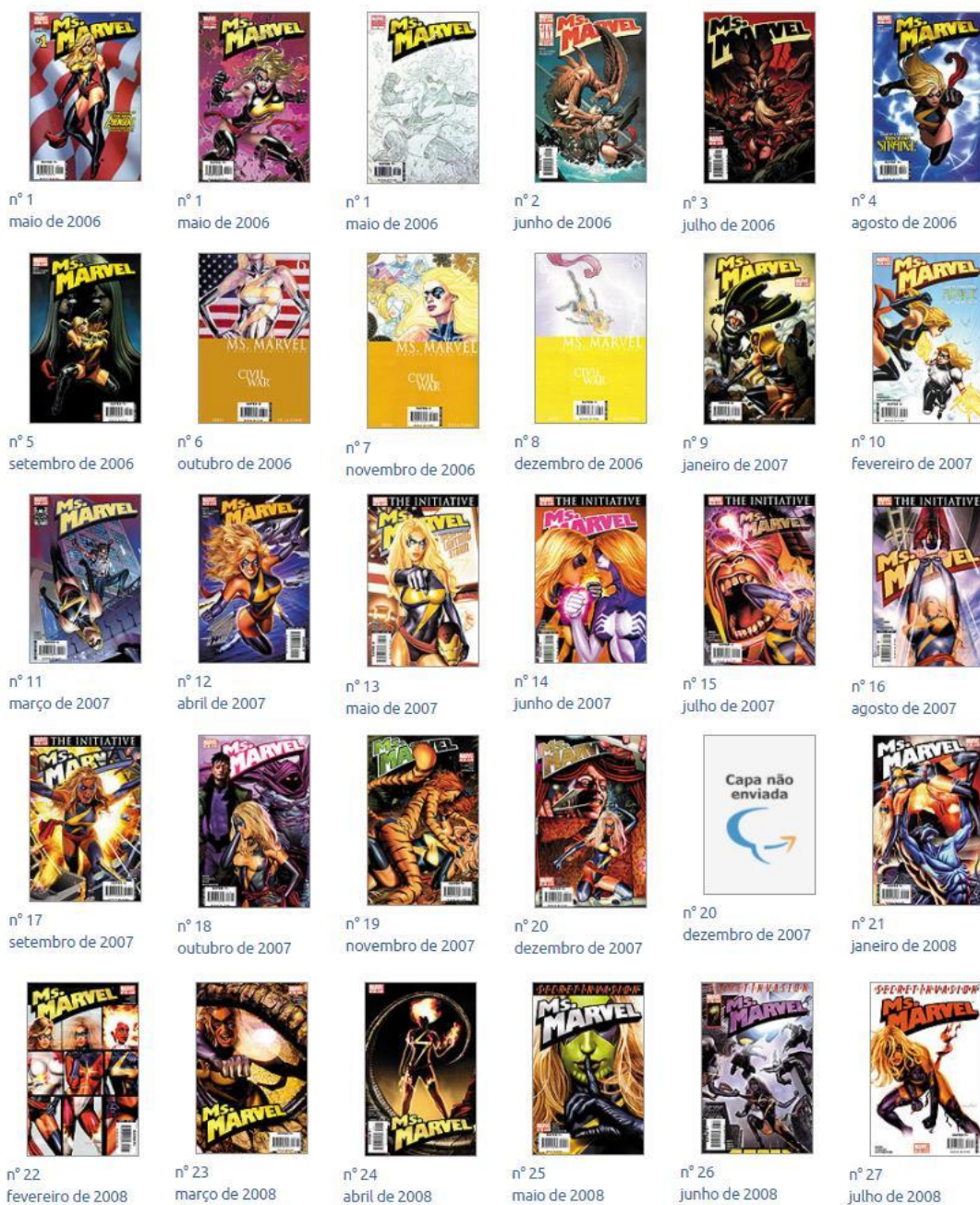
<sup>162</sup> Escritor norte-americano de videogames e quadrinhos, conhecido principalmente por seu trabalho com as HQ's de Miss Marvel e o jogo *Halo 5*.

<sup>163</sup> Artista espanhol que trabalhou exclusivamente com a Marvel Comics, ilustrado diversos *comics* da editora.

<sup>164</sup> MS. Marvel (2006) #1. In: MARVEL. Disponível em: [https://www.marvel.com/comics/issue/3949/ms\\_marvel\\_2006\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/3949/ms_marvel_2006_1). Acesso em: 18 set. 2020.

site oficial da Marvel Comics, a segunda série de Carol Danvers contou com 50 edições, entre 2006 e 2010, tornando-se uma heroína bastante popular no universo Marvel, participando ainda de outras revistas, como dos Vingadores. De modo geral, há uma continuidade entre suas duas séries como Miss Marvel, já que sua origem não é alterada e muitos dos personagens que participam das novas histórias já faziam parte de seu universo.

Figura 68- Capas das revistas da 2ª série de *Ms. Marvel*, com 50 edições



Fonte: MS Marvel (2006) ...<sup>165</sup>

<sup>165</sup> MS. Marvel (2006) / Marvel Comics. In: GUIA dos Quadrinhos. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-\(2006\)/1793](http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-(2006)/1793). Acesso em: 20 out. 2020

Como Howe (2013) afirma, é importante considerar que tradicionalmente a indústria quadrinesca possui uma equipe editorial e um público majoritariamente masculino. Assim, segundo Leonardo Mozdzenski (2010, p. 77), a indústria continua a comercializar representações femininas com certos estereótipos – como é mostrado na estética da super-heroína.

Apesar de alguns considerarem ser este um tema esgotado, há quem defenda que estamos vivenciando hoje uma nova – e insidiosa – forma de discriminação entre os gêneros: o sexismo esclarecido. [...] na música, na televisão, no cinema, nas revistas e na cultura pop como um todo, é cada vez mais comum a disseminação de uma imagem supostamente mais “poderosa” acerca das mulheres. Contudo, o olhar mais atento [...] sugere que tais imagens continuam a corroborar certas representações depreciativas e/ou estereotipadas do sexo feminino. (MOZDZENSKI, 2010, p. 77)

Mas Mozdzenski (2010, p. 90) também considera que [...] a construção midiática da identidade feminina na cultura pop envolve um complexo jogo de hibridização entre imagens”, numa mescla entre o olhar do artista, o que o próprio produz durante a narrativa e como será reinterpretado pelo público. Mozdzenski (2010, p. 90) destaca que “No fim das contas, caberá ao público o papel de montar cognitivamente esse quebra-cabeça identitário para tentar desvelar e compreender melhor as múltiplas personas [...] que fulguram em nossa galáxia pop”. O autor ainda salienta que avanços acerca da representação feminina ocorrem dentro da *mass media*, porém, certos padrões e rótulos continuam presentes, mesmo sob outras formas. Além disso, de acordo com Chartier (1995) mesmo ao incorporarem certos modelos, as mulheres não estão apenas os aceitando, mas também elaboram estratégias através deles.

[...] incorporação da dominação não exclui, entretanto, afastamentos e manipulações. Como prova, de início o "efeito de beleza". Para as mulheres, se conformar aos cânones corporais (moveis e variados, inclusive) ditados pelo olhar e pelo desejo dos homens não é somente se curvar a uma submissão alienante, mas também construir um recurso permitindo deslocar ou subverter a relação de dominação. O "efeito de beleza" deve ser entendido como uma tática que mobiliza para seus próprios fins, uma representação imposta – aceita – mas que se volta contra a ordem que a produziu. [...] reconhecer os mecanismos, os limites e, sobretudo os usos do consentimento é uma boa estratégia para corrigir o privilégio amplamente concedido pela história das mulheres às "vítimas ou rebeldes", "ativas ou atrizes do seu destino", em detrimento "das mulheres passivas, vistas muito facilmente como consentidoras de suas situações, embora justamente a questão do consentimento seja o ponto central no funcionamento de um sistema de poder, seja ele social e/ou sexual". Nem todas as fissuras que corroem as formas de dominação masculina tomam a forma de dilacerações espetaculares, nem se exprimem sempre pela irrupção singular de um discurso de recusa ou de rejeição (CHARTIER, 1995, p. 41-42)

Portanto, há modos de ação que resistem ao sistema e geram rupturas no poder dominante – permitidos e possíveis numa situação de sujeição. Nesse sentido, ao retomarmos a Miss Marvel, é possível perceber que a personagem encontrou espaço para se desenvolver,

assumindo diferentes identidades e nomes durante sua trajetória como super-heroína, mesmo carregando certos estereótipos em sua construção. Somente no ano de 2012 ela assumirá efetivamente uma estética diferente, ao torna-se a Capitã Marvel, adquirindo uma posição de verdadeiro protagonismo e liderança no universo narrativo da Marvel Comics como será mostrado na próxima parte do capítulo.

#### 4.2 Capitã Marvel

Em setembro de 2012, Carol foi chamada pela primeira vez de Capitã Marvel no *comics Avenging Spider-Man*<sup>166</sup> vol. 1 #9. No entanto, ela passou a utilizar oficialmente o título apenas na sua revista solo, também publicada em setembro de 2012, assumindo o manto de Capitã Marvel.

Figura 69- *Avenging Spider-Man* vol. 1 #9



Fonte: CAPITÃ Marvel...<sup>167</sup>

Na sua série, Carol ganha um novo traje e explora seu próprio passado ao desenvolver o que a lenda do Capitão Marvel significa para ela, dando continuidade a esse legado e mostrando como os demais personagens do universo Marvel reagem a isso. De modo geral, a

<sup>166</sup> Traduzido para o português como Homem Aranha Vingador.

<sup>167</sup> CAPITÃ Marvel: 15 curiosidades sobre a personagem. In: BOL, 06 mar. 2019. Disponível em: <https://www.bol.uol.com.br/listas/capita-marvel-curiosidades-sobre-a-personagem.htm>. Acesso em: 18 set.2020

mudança de título é bastante significativa se considerarmos que a heroína assume o manto de um super-herói do gênero masculino – apontado como um dos grandes personagens da editora – se tornando ainda mais popular e presente que ele no universo Marvel (já que desde sua morte, em 1974, Mar-Vell não retornou definitivamente, apenas com breves participações em algumas revistas). Nessa fase, Danvers passa ainda a trabalhar com *A-force* – um grupo feminino dos Vingadores – e se envolve em mais enredos com figuras femininas, com sua equipe editorial buscando desenvolver a questão da representação feminina nesses quadrinhos.

Sua primeira série foi roteirizada por Kelly Sue DeConnick<sup>168</sup> e conta com 17 quadrinhos, sendo publicados originalmente como *Captain Marvel n° 1*, em 2012 e finalizadas em 2014. No Brasil, foram traduzidas em 2014, por Alexandre Callari<sup>169</sup> pela editora Panini, com o título de Capitã Marvel, divididas em três partes, com traduções diferentes em seus subtítulos. A primeira apresenta as seis revistas iniciais, arco batizado nos encadernados norte-americanos de *In pursuit of flight*<sup>170</sup>, traduzida para o português como *A heroína mais poderosa da Terra*, composta por 132 páginas. A segunda seção é da publicação 7 até a 12, também com 132 páginas, chamada *Down*<sup>171</sup>, traduzida como *O céu é o limite*. A terceira apresenta as edições de número 13 a 17, que contam com dois *crossovers* com os Vingadores – em *Avengers Assemble*<sup>172</sup>, de cinco partes, intitulado de *Avengers: The enemy within*<sup>173</sup> – e três aventuras solo, e, no Brasil foi publicada com dois subtítulos no mesmo encadernado, como *Inimigo interior* (na parte do *crossover*) e *Infinito* (na aventura solo), com 180 páginas ao total.

---

<sup>168</sup> Autora de HQ's norte-americanas e atual roteirista da *Marvel Comics*, além de ser a primeira mulher a assumir efetivamente o título da personagem Carol Danvers. Indicada ao *Eisner Award* – importante prêmio de quadrinhos – de "Melhor Escritora" em 2014 por seu trabalho em *Pretty Deadly* e *Captain Marvel*.

<sup>169</sup> Editor, escritor e tradutor brasileiro.

<sup>170</sup> Em busca do vôo, (tradução nossa).

<sup>171</sup> Queda, (tradução nossa).

<sup>172</sup> Vingadores, avante, (tradução nossa).

<sup>173</sup> Vingadores: o inimigo interno, (tradução nossa).



Figura 70- 1ª série Capitã Marvel, capa da divisão dos três arcos



Fonte: CAPITAIN...<sup>174</sup>

Fonte: CAPITÃ...<sup>175</sup>

Fonte: VERNERS ...<sup>176</sup>

Apesar de Carol ter estado presente regularmente em vários *comics* da editora desde 2006 (com o segundo e longo título solo de Miss Marvel e mais as aparições em Vingadores), a autora DeConnick tinha uma tarefa difícil de repaginar a heroína e posicioná-la como uma das atuais e mais relevantes personagens da Marvel Comics.

#### 4.2.1 Capitã Marvel: A heroína mais poderosa da Terra – Parte um

O primeiro quadrinho da série de Danvers é composto por 21 páginas, sua capa é a mesma da revista (já que foi publicado num arco das edições #1 a #6, como uma espécie de continuação), escrita por DeConnick e desenhada por Dexter Soy<sup>177</sup>. A história inicia na cidade de Nova Iorque, com a luta de Carol e Capitão América contra o Homem Absorvente<sup>178</sup>, com o vilão a menosprezando durante o confronto por ela ser mulher e questionando como Steven a obedece.

<sup>174</sup>CAPTAIN Marvel Vol. 1: In Pursuit of Flight. In: MARVEL. Disponível em: [https://www.marvel.com/comics/issue/42666/captain\\_marvel\\_vol\\_1\\_in\\_pursuit\\_of\\_flight\\_trade\\_paperback](https://www.marvel.com/comics/issue/42666/captain_marvel_vol_1_in_pursuit_of_flight_trade_paperback). Acesso em: 14 set. 2020

<sup>175</sup> CAPITÃ Marvel 1ª Série = nº 2. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-1-serie-n-2/ca011112/110976>. Acesso em 14 set. 2020.

<sup>176</sup>AVENGERS: The Enemy Within Vol 1 (2013). In: FANDOM. Disponível em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers:\\_The\\_Enemy\\_Within\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers:_The_Enemy_Within_Vol_1). Acesso em 18 set. 2020.

<sup>177</sup> Artista filipino de revistas em quadrinhos norte-americanas.

<sup>178</sup> Vilão fictício da Marvel Comics, aparecendo principalmente como antagonista nas revistas de outros Vingadores.

Figura 71- Capitã Marvel #1, fragmentos das páginas 1



Fonte: Acervo pessoal da autora

Figura 72- Capitã Marvel #1, página 3 apresenta o vilão subestimando Danvers enquanto heroína



Fonte: Acervo pessoal da autora

No fim, o antagonista é derrotado pela heroína, e o próprio Capitão América afirma que sua patente<sup>179</sup> está abaixo da dela – já que ambos foram do exército e Danvers chegou ao posto de Coronel.

Figura 73- Capitã Marvel #1, página 4 mostrando o diálogo entre Steve e Danvers sobre suas patentes



Fonte: Acervo pessoal da autora

DeConnick não perde tempo com explicações iniciais e apresenta, nas primeiras páginas, Danvers usando seu novo uniforme e recebendo a sugestão do Capitão América para adotar o codinome de Capitã Marvel. Mesmo relutante inicialmente, a personagem logo aceita o título.

---

<sup>179</sup> O texto demonstra que a questão das patentes é algo importante para os dois personagens – por serem ex-soldados –, porém, o enredo não se aprofunda nesse aspecto, além do mais, não é o objetivo deste trabalho investigar o tema.

Figura 74- Capitã Marvel #1, página 9



Fonte: Acervo pessoal da autora

Figura 75- Capitã Marvel #1, página 10



Fonte: Acervo pessoal da autora

Após tantos outros heróis terem utilizado o manto originado de Mar-Vell, já era hora da personagem que foi criada como sua contraparte feminina – além de ser a figura de maior destaque relacionada a ele – assumir essa identidade. Ao longo da estória é possível ver seu novo traje, bastante diferente em relação aos anteriores, com Danvers adotando uma espécie

de macacão que remete a uma armadura, fechado e possivelmente mais funcional e resistente, cobrindo boa parte de seu corpo. Uma roupa que busca tirar a sexualização de seus uniformes passados, justo quando a primeira mulher se encarrega da escrita de seus enredos, num período que se crítica fortemente a sexualização e objetificação de personagens femininas na *mass media* – pauta que o movimento feminista passou a discutir ainda mais no século XXI e que influenciou diversos meios, seja como apropriação ou como reflexo.

É necessário fazer essa análise acerca de seus uniformes, considerando o contexto no qual foram concebidos, pois em cada época eles tiveram uma função. Como já discorrido, e segundo Howe (2013), mesmo que os quadrinistas tenham investido considerável tempo no primeiro uniforme de Carol, Stan Lee aprovou justamente a roupa que menos a cobria, afirmando que era o que procuravam. Nesse sentido, a sexualização aparentemente funcionava em meados do século XX, pois mesmo que a editora buscasse atrair o mercado feminino, o público masculino dos *comics* agradava-se com essa abordagem. Além disso, os desenhistas que desenvolviam esses quadrinhos também eram do gênero masculino e traziam seu olhar para a construção deles. Assim, é viável também refletir sobre diversos aspectos – vistos como problemáticos – que muitos artistas desenvolveram ao trabalhar determinadas personagens, mesmo em revistas que buscassem exatamente o oposto. Contudo, a partir do século XXI essa visão e representação de personagens femininas, nos mais variados meios de entretenimento, já não eram mais consideradas adequadas por grande parte dos consumidores, refletindo diretamente nas HQ's, com a reformulação de várias figuras.

Figura 76- Evolução dos uniformes de Carol Danvers como super-heroína



Fonte: DUPLAT<sup>180</sup>.

A imagem acima evidencia isso, apresentando os diferentes trajes que Carol utilizou, acompanhando suas distintas fases e codinomes, com grandes alterações em suas versões mais recentes. Seus uniformes como Capitã Marvel lembram bastante a roupa de Mar-Vell, representando justamente uma volta a sua origem e a continuação de seu legado, sem tirar sua autonomia e independência, mas buscando mostrar sua evolução ao assumir um manto tão importante da Marvel Comics. Outra mudança vista em sua aparência é em relação a seu corte de cabelo mais curto, que conforme Ritter Fan (2019), foi um elemento criticado por parte do público que alegava a deixar mais masculinizada e menos atraente.

Entretanto, a nova Capitã Marvel precisava de mais para se firmar como tal, principalmente pelos inúmeros personagens que carregaram o título anteriormente e pela importância dele dentro do universo Marvel – elemento inclusive de disputa entre outras editoras. Mesmo sendo mais simples ignorar o peso desse manto e a trajetória de Danvers, com o objetivo de simplificar para os leitores mais recentes, DeConnick decidiu usar o primeiro arco como ponto de entrada para sua jornada, mergulhando em seu passado, assim como fez nos demais seguimentos da série. Para isso, a autora utiliza um artifício de ficção científica – a viagem no tempo. A primeira parte segue com a chegada de Tracy Burke

<sup>180</sup> DUPLAT, op. cit.

(diagnosticada com câncer), criada em *Ms. Marvel* #8 (1977), como uma jornalista que é retirada da aposentadoria por Carol para que a ajude na editora da revista *Woman*<sup>181</sup>. Esse resgate do passado é à base do arco na mitologia da personagem, será a partir dele que sua estória se desenvolverá.

Figura 77- Capitã Marvel #1, página 18



Fonte: Acervo pessoal da autora

Outro aspecto presente é a ocorrência de um sutil *retcon*<sup>182</sup>, em que DeConnick revela que Helen Cobb – uma das pilotos, fictícias, femininas mais importantes dos EUA – fora ídolo de Danvers em sua juventude. A aventura encerra com a notícia do reconhecimento público de Carol como Capitã Marvel a nota de falecimento de Cobb, mostrando Danvers bastante abalada em seu funeral. De modo geral, diferente de sua primeira saga como Miss Marvel, em 1977, sua série como Capitã é mais conectada, funcionando com três arcos bem definidos e interligados.

<sup>181</sup> Traduzida para o português como *Mulheres*.

<sup>182</sup> Alteração de fatos previamente estabelecidos na continuidade de uma obra ficcional.



#### 4.2.2 Capitã Marvel – Parte dois a seis

A capa do *comics* #2 busca recriar o cartaz conhecido como “*Yes, we can do it*”<sup>183</sup>. Na continuação da estória, Carol herda o avião de Cobb e é por meio dele que a heroína – de forma acidental e misteriosa – viaja no tempo, com seu primeiro destino em meio a Segunda Guerra Mundial. Devido aos protocolos dos Vingadores, Danvers tem consciência que não deve interferir no passado, mas ao presenciar um ataque e perceber que os inimigos estão utilizando tecnologia kree, ela não vê outra opção a não ser intervir no confronto e ajudar o esquadrão (formado apenas por mulheres e chamado *Banshee*), lutando ao lado dele contra os japoneses.

Figura 78- Capa da Capitã Marvel #2



Fonte: 10 PERSONAGENS...<sup>184</sup>

Figura 79- Imagem conhecida como “*Yes, we can do it*”



Fonte: CONHEÇA a história ...<sup>185</sup>

<sup>183</sup> De acordo com a redação da Revista Galileu (2017), a imagem foi concebida por J. Howard Miller em 1942, inspirada na fotografia de Geraldine Doyle, tirada enquanto a mesma trabalhava. A ilustração foi desenvolvida inicialmente como uma propaganda de guerra nos EUA, com o objetivo de incentivar as mulheres norte-americanas a entrarem no mercado de trabalho durante a Segunda Guerra Mundial, adotada posteriormente por alguns movimentos feministas.

<sup>184</sup> 10 PERSONAGENS da cultura pop homenageados com o cartaz “We Can Do It”. In: ANIMO.23 jan. 2018. Disponível em: [https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/10-personagens-da-cultura-pop-homenageados-com-o-cartaz-we-can-do-it/G21q\\_BZhnuV02Rr03mEmGGZ67GLRbn8IZK](https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/10-personagens-da-cultura-pop-homenageados-com-o-cartaz-we-can-do-it/G21q_BZhnuV02Rr03mEmGGZ67GLRbn8IZK). Acesso realizado em 18 out. 2020.

<sup>185</sup> CONHEÇA a história de Rosie, ilustração símbolo do feminismo. In: GALILEU, 08 dez. 2017. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2017/12/conheca-historia-de-rosie-ilustracao-tida-como-simbolo-do-feminismo.html>. Acesso em 24 set. 2020.

A seção #3 e #4 prossegue com a Capitã em combate, ao lado do batalhão feminino. Após a temporária vitória, Carol conta sua história para as mulheres e a decisão de se envolver ao perceber a tecnologia alienígena que os adversários usavam. A revista faz um avanço no tempo, até a década de 60, e apresenta uma discussão na base da NASA<sup>186</sup> – com a participação de Helen Coob – sobre mulheres não serem permitidas em programas de jatos, seguida da decisão favorável para que a piloto inicie em um desses programas.

Figura 80- Capitã Marvel #3, ao longo das páginas há o levantamento da questão sobre mulheres pilotos década de 1940



Fonte: Acervo pessoal da autora

Voltando a Segunda Guerra, é relevado que Danvers e o esquadrão estão numa ilha na costa do Peru, sendo atacadas novamente. Durante o conflito, o batalhão consegue assumir uma das naves alienígenas, ajudando a Capitã a detonar o restante delas e impedindo o avanço japonês na região. A tropa *banshee* explica para a heroína como ficaram presas ali, já que seus aviões congelaram e caíram ao passar pela área quando se encaminhavam para o Havaí. Além disso, contam que a força aérea não é militar – já que mulheres não eram permitidas –, mas sim um serviço de transporte, que busca ajudar a causa, vindas de famílias com bens para custear as altas despesas com horas de treinamento para a qualificação no esquadrão.

<sup>186</sup> Sigla da *National Aeronautics and Space Administration* (Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço é uma agência do Governo Federal dos Estados Unidos), que é responsável pela pesquisa e desenvolvimento de tecnologias e programas de exploração espacial.

Figura 81- Capitã Marvel #4, ao longo das páginas há o levantamento da questão sobre mulheres pilotos ainda nos anos 60



Fonte: Acervo pessoal da autora

Na sequência, Carol avista o avião que a levou até ali e decide segui-lo, já que acredita que todos os eventos estão ligados a sua viagem e a tecnologia kree. Ao fazer isso, chega em 1961, no Clube dos Aviadores de Uísque, local em que Helen também se encontra – ainda jovem e lutando para poder se tornar astronauta. Danvers consegue entrar no programa e vira colega de Cobb no treinamento de vôo recentemente aprovado pelo governo, com o objetivo de investigar a situação em que se encontra. A trajetória inconsciente dela vai revelando lutas e pautas das mulheres em certos contextos, uma estratégia que mescla o mundo ficcional com o real, gerando interpretações e representações sobre a guerra, os japoneses, os militares, entre outros.

A penúltima edição, nº 5, traz as duas personagens pilotando juntas no Texas, com a subsequente notícia que o programa será encerrado pouco após ter sido autorizado. Frustrada,

Helen convence Carol a invadir a NASA como vingança, com a primeira roubando um artefato do local, o *psico-magnetron* (dispositivo da explosão que concedeu os poderes a Danvers). Para escaparem, Carol é obrigada a se transformar na Capitã Marvel e, portanto, se relevar para sua companheira. Durante a fuga, o avião que fez a heroína viajar no tempo aparece novamente, fazendo Danvers se dirigir a ele e sendo seguida por Helen, levando ambas ao momento do acidente em que Carol ganhou habilidades especiais.

Na última parte do arco, número #6, é mostrada a luta entre Mar-Vell e Yon-Rogg e à explosão da máquina kree. Durante o confronto, Danvers conta a Cobb que o dispositivo funciona como um instrumento de desejo e o consequente perigo que ele representa. A heroína revive brevemente o acidente e as consequências do mesmo, mas garante que não pretende alterar o futuro. Ao longo do conflito, Mar-Vell é gravemente ferido e Danvers não vê outra saída a não ser intervir. Na sequência a máquina explode, fazendo com que o Capitão Marvel salve Carol Danvers do passando enquanto a Capitã Marvel salva Helen.

Figura 82- Capa da Capitã Marvel #6



Fonte: Acervo pessoal da autora

Há uma reviravolta na trama, com Cobb recebendo superpoderes devido ao acidente, e logo Carol a questiona se havia sido uma armação sua para que isso acontecesse. Helen diz não saber (já que ela é apenas uma a versão do passado), mas que se fez, foi para dar alguma lição na heroína. Elas brevemente se enfrentam até que avistam o avião, com Capitã Marvel percebendo que a aeronave é a chave – pois está reunindo os estilhaços do artefato kree em diferentes momentos – e que toda a situação pode ser evitada se alcançá-la antes. Em função disso, ambas as personagens competem, voando, para chegar ao avião primeiro. Carol é mais rápida e Helen reconhece a derrota, dizendo para a heroína deixá-la orgulhosa, ao entrar nele, Danvers retorna ao seu tempo e o arco termina.

Com isso, é possível perceber que DeConnick buscou amarrar a narrativa ao redor do acidente que concedeu os poderes de Carol e resultou na criação da Miss Marvel, num panorama de sua trajetória para apresentá-la aos novos leitores. Assim, a autora procurou mostrar que a adoção do codinome de Capitã Marvel não ocorreu sem explicações, mas que seu passado é o que alicerça seu futuro, que esquecê-lo é um erro – ainda mais depois de traumas já sofridos pela perda de memória nos *comics* do final da década de 90. É válido ressaltar que o tempo nas HQ's ocorre de forma diferente, possibilitando que personagens vivam aventuras por décadas sem alterações de idade. À vista disso, o roteiro não deixa claro a quantos anos o salto temporal se refere, mas apresenta Danvers em sua juventude no passado e como adulta no presente.

A autora mostra que não é necessário varrer origens, mesmo com as diversas mudanças ao longo de sua jornada, e sim usá-la para desenvolver Carol em sua nova identidade. Diferente do que acontece com inúmeros personagens que vão sendo modificados para se ajustar ao mercado e aos enredos – como é o caso da Mulher Maravilha<sup>187</sup> – é possível apontar a rota de Danvers como uma jornada evolutiva, acompanhando seu progresso e o contexto social-político-cultural, sem descaracterizá-la ou reescrevê-la totalmente. Equilibrando passado, presente e futuro, a roteirista dá forma à atual persona do panteão da Marvel Comics, além de protagonismo.

Outro elemento possível de análise ao longo do enredo é seu passado como piloto que foi ainda mais explorado, mesmo que já viesse sendo trabalhado na sua primeira série, na década de 70. Esse aspecto não é visto apenas com a heroína, mas também com as demais personagens que aparecem na história, com diversas discussões – que se estendem desde a Segunda Guerra Mundial até os anos 1960 – sobre a participação feminina nessa área. A

---

<sup>187</sup> Sua história de origem é complexa, já que passou por diversas alterações ao longo das décadas e dos diferentes autores que assumiram seu título, apesar disso, foi adotada por diversos movimentos feministas.

autora faz um interessante uso da pauta levantada pelo movimento feminista do período, sobre a presença feminina no mercado de trabalho, principalmente em funções consideradas masculinas – como a ocupação de piloto. Além disso, a revista conta com um elenco de apoio majoritariamente feminino e bastante ativo.

Acerca da arte deste arco, Dexter Soy foi responsável até a parte #4, dono de um estilo não tradicional nos *comics*. Por esse motivo, não sendo uma escolha óbvia para um título inicial, já que geralmente se busca uma capacidade mais universal de agradar o público. No entanto, o desenhista foi bastante assertivo, com várias sequências de ação, composta por detalhes e cores cheias de nuances. Nas edições #5 e #6 entra Emma Rios<sup>188</sup>, artista com traço considerado mais delicado, mas também longe do convencional, que traz muito movimento para os quadrinhos, aspecto benéfico numa produção como essa. Nesse sentido ainda, para além das vestimentas de Carol, é notável a mudança na sua representação ao decorrer das páginas se comparado a sua primeira série como Miss Marvel. A arte dos movimentos e poses em que é apresentada em meio às lutas não evidencia tanto suas curvas, mas sim os golpes deferidos por ela, com cenas mais condizentes com uma batalha e em ângulos menos reveladores.

---

<sup>188</sup> É uma desenhista de *comics* estadunidenses, e em 2014 foi indicada em duas categorias do *Eisner Award*, como “Melhor Desenhista” e “Melhor Capista”.

Figura 83- Capitã Marvel #6, na página 117 ocorre uma sequência de luta entre o Capitão Marvel contra Yon-Rogg



Fonte: Acervo pessoal da autora

Na última parte da revista é possível fazer uma comparação em como Mar-Vell e Danvers são retratados em batalha, evidenciando que a arte desenvolvida não sexualizou a heroína como ocorria em enredos passados.

Figura 84- Capitã Marvel #6, na página 119 ocorre uma sequência de luta da Capitã Marvel contra Helen



Fonte: Acervo pessoal da autora

Como discorrido anteriormente, a responsável por essa edição foi Emma Rios, uma mulher a frente das ilustrações, que não teve como uma de suas finalidades objetificar Danvers ou qualquer outra figura feminina. Assim, é notável o avanço da personagem, representando menos um símbolo sexual e mais um símbolo feminista na cultura pop – já que recorrentemente na internet e em outras plataformas é associada a grupos e discussões feministas –, seja por quem assumiu o título, pelo período em que essa nova fase é escrita ou ainda pelo mercado consumidor, composto atualmente por um grande público feminino. Contudo, apesar de muitas mudanças, a base da personagem não foi alterada como já apontado, e, em função disso é possível compreender que se trata de uma evolução em seus enredos e personalidade, e não uma conversão total da mesma.

#### 4.2.3 Legado como Capitã Marvel (2012-2020): A heroína mais forte da Terra

O segundo arco da série inicial da Capitã Marvel é chamado *O céu é o limite*, co-escrito por DeConnick e Christopher Sebela, sendo ilustrado por Filipe Andrade e Dexter



Soy. De acordo com Fan (2019), a revista começa com uma reunião entre Carol Danvers e Monica Rambeau (a primeira Capitã Marvel, conhecida atualmente como Espectro). Rambeau pede ajuda a Danvers em uma missão e ao longo da interação entre elas, Espectro cobra de Carol o uso de seu antigo codinome, o que mantém um clima de competição amistosa entre as personagens, além disso, novas figuras são apresentadas no decorrer das páginas.

De acordo com o site oficial da Marvel Comics (s.d., tradução nossa)<sup>189</sup>, na história “Carol descobriu que tinha uma lesão cerebral que ameaçava destruir suas memórias caso usasse seus poderes para voar”. Logo, o foco narrativo é o diagnóstico de seu tumor cerebral e das consequências em sua vida como heroína. Algo relacionável com seu passado, já que seus poderes e memórias foram, uma vez, absorvidos por Vampira. Ao mesmo tempo, a galeria de vilões de Danvers aparece durante o arco, com a revelação, no fim da edição, que o próprio Yon-Rogg é o culpado por isso. A revista, de modo geral, é uma tentativa dos quadrinistas de abordarem a memória da heroína, com seu passado e legado, trazendo questões que mexem com seus fundamentos.

No terceiro arco, na sua primeira seção, intitulada o *Inimigo interior*, DeConnick volta a escrever sozinha e a arte fica por conta de Filipe Andrade e Scott Hepburn. No início da estória é mostrada a grande ameaça que Yon-Rogg representa (conhecido atualmente como *Magnetron*) e como o vilão responsabiliza Carol por sua derrota na Terra. Devido a seu enorme poder e as limitações de Danvers (que não pode voar), há o envolvimento dos Vingadores – equipe que a super-heroína faz parte. Carol descobre que a natureza de sua doença foi criada pelo *psico-magnetron* no passado e que se desenvolveu aos poucos. No interior da heroína encontra-se parte de Yon-Rogg, absorvido para dentro dela quando o mesmo sumiu na explosão que concedeu os poderes a Danvers.

Apesar de Yon-Rogg conseguir se libertar, ele ainda precisava da parte do *psico-magnetron* que estava dentro de Carol. O último embate entre os personagens acontece em Nova Iorque, e para impedir que o kree tivesse êxito, Danvers voou a uma grande altitude – mesmo com sua lesão no cérebro –, acabando com o fragmento do *psico-magnetron*. Com o fim de seu plano, *Magnetron* foi preso pelos Vingadores, já a revelação do destino da heroína ficou para as aventuras seguintes. Apenas em 2014 – na sua segunda série – são mostradas as consequências para Carol. De acordo com o site oficial da Marvel (s.d., tradução nossa)<sup>190</sup> “À deriva e sem ter mais certeza de quem era, Carol se juntou aos Guardiões da Galáxia para

---

<sup>189</sup> No original: Carol discovered that she had a brain lesion which threatened to destroy her memories if she used her powers to fly.

<sup>190</sup> No original: Adrift and no longer sure who she was, Carol joined the Guardians of the Galaxy for new adventures in outer space.

novas aventuras no espaço”, ou seja, ela se une aos Guardiões da Galáxia para se reencontrar após perder parte de suas memórias devido ao sacrifício realizado.

A última parte, chamada *Infinito*, é roteirizada por DeConnick e Jean Van Meter, com ilustração de Patrick Olliffe, trazendo três aventuras solo da heroína. Nela há uma passagem de tempo e explicações através dos pensamentos e recordações de Danvers acerca dos eventos anteriores. Fan (2019) aponta como elemento de destaque na narrativa o acesso de Carol a suas habilidades como Binária, que consegue canalizar os poderes cósmicos que possuía, além disso, é desenvolvida sua popularidade enquanto super-heroína.

Após o fechamento de sua primeira série como Capitã Marvel, algumas de suas antigas HQ's foram republicadas como colecionáveis. Já de estórias inéditas ocorrem duas novas sagas. Uma delas é dentro da 3ª série *Universo Marvel*, com duas partes, sendo a primeira no nº 22, em 2015 (com 156 páginas, num arco com sete quadrinhos, roteirizada por Kelly Sue Deconnick, James Robinson, Charles Soule, Gerry Duggan e Dan Slott) e a segunda de nº 34, em 2016 (com 148 páginas, composta por oito histórias, com roteiros de James Robinson, Karl Kesel, Louise Jones Simonson, Jeff Parker, Kelly Sue Deconnick, Gerry Duggan e Charles Soule).

Figura 85- Universo Marvel 3ª série – Capa do primeiro arco da Capitã Marvel, edição #22



Fonte: UNIVERSO...<sup>191</sup>

Figura 86- Universo Marvel 3ª série – Capa do primeiro arco da Capitã Marvel, edição #34



Fonte: UNIVERSO...<sup>192</sup>

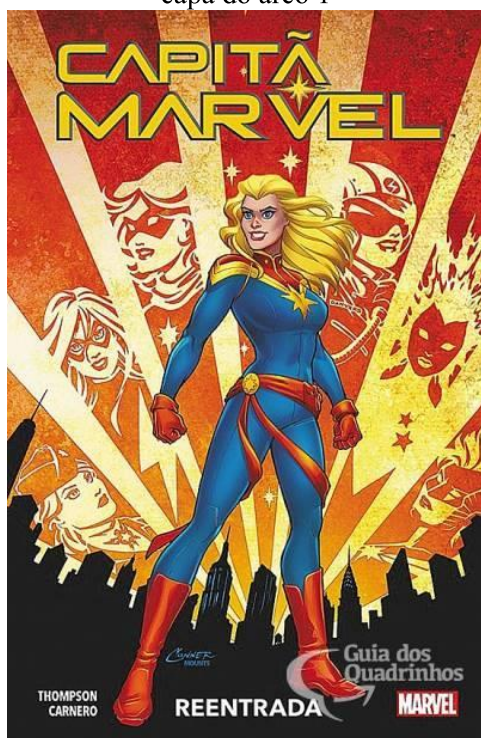
Além delas, sua segunda série é lançada, em Capitã Marvel #2, entre 2019 e 2020. A saga é dividida em três arcos, roteirizada por Kelly Thompson<sup>193</sup>. A primeira parte vai da publicação #1 até a #11, desenvolvidas em 2019, com 132 páginas, seguida do arco dois, em 2020, composta pelas histórias de nº 6 até nº 11, com 148 páginas e a última, também de 2020, com 140 páginas vai até a publicação #17.

<sup>191</sup> UNIVERSO Marvel 3ª Série = nº 22. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/universo-marvel-3-serie-n-22/un011301/117196>. Acesso em: 27 out. 2020

<sup>192</sup> UNIVERSO Marvel 3ª Série – nº 34. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/universo-marvel-3-serie-n-34/un011301/124561>. Acesso em; 24 out. 2020.

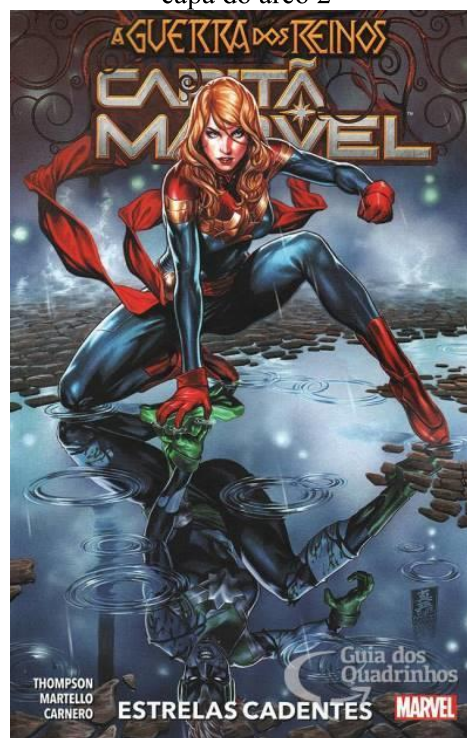
<sup>193</sup> Escritora norte-americana de romances e histórias em quadrinhos.

Figura 87- Capitã Marvel 2ª série –  
capa do arco 1



Fonte: CAPITÃ...<sup>194</sup>

Figura 88- Capitã Marvel 2ª série –  
capa do arco 2



Fonte: CAPITÃ...<sup>195</sup>

Figura 89- Capitã Marvel 2ª série – capa do arco 3



Fonte: CAPITÃ...<sup>196</sup>

<sup>194</sup> CAPITÃ Marvel 2ª Série – nº 1. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-2-serie-n-1/ca011202/149920>. Acesso em 24 out. 2020.

<sup>195</sup> CAPITÃ Marvel 2ª Série – nº2. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-2-serie-n-2/ca011202/153533>. Acesso em 28 out. 2020.

Danvers participou ainda de inúmeros títulos, ao lado de outros super-heróis e equipes, como os Vingadores, Guardiões da Galáxia e da quarta Miss Marvel, estando envolvida nos maiores enredos da editora. Evidenciando sua importância dentro desse universo, possuindo um papel ativo na fase atual da Marvel Comics, com o investimento de recursos na personagem, buscando transformá-la em sua maior heroína, que conseqüentemente, alcançou grande popularidade.

Nesse sentido, a Marvel preparou o terreno para introduzi-la no cinema – sua maior fonte de lucro atualmente –, ganhando um filme intitulado *Capitã Marvel* (2019), dirigido por Anna Boden e Ryan Fleck. Sendo a primeira película solo de uma super-heroína no Universo Cinematográfico da Marvel, alcançando uma bilheteria de mais de um bilhão de dólares e evidenciando que personagens femininas também podem ser lucrativas nesse meio. Segundo Heck (2019), o MCU é a maior franquia cinematográfica já realizada, com 23 filmes lançados e outros programados para serem produzidos, alcançando mais de 20 bilhões de dólares. Ou seja, a cultura quadrinesca não se restringe mais apenas as revistas em quadrinhos.

A evolução de Carol nas HQ's foi refletida no longa-metragem, nele, a heroína não possui nem mesmo um interesse amoroso – algo raro nesse gênero. A Marvel buscou apresentá-la como uma personagem que não precisa se apoiar numa figura masculina, inclusive, alterando a origem de seus poderes.

---

<sup>196</sup> CAPITÃ Marvel 2ª S'rie – nº 3. In: GUIA dos quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-2-serie-n-3/ca011202/156114>. Acesso em 28 out. 2020.

Figura 90- Pôster do filme Capita Marvel (2019)



Fonte: VIANA<sup>197</sup>

Quando a personagem se tornou a Capitã Marvel em 2012, a roteirista Kelly Sue DeConnick revisitou essa origem, mas deu a Carol Danvers uma postura menos passiva dos acontecimentos, com a heroína não sendo mera vítima das circunstâncias [...] Mais recentemente, em 2018, a Marvel fez outra pequena, mas significativa mudança na história de origem da personagem. Na quarta edição da série *Vida da Capitã Marvel*, Margaret Stohl, Carlos Pacheco e Erica D'Urso revelam que a mãe da heroína era na verdade Kree, o que por si só já fazia o DNA de Carol ser parte humano, parte Kree. A explosão do Psyche-Magnetron teria apenas ativado o seu lado alienígena e com isso os seus superpoderes. (BRIDI, 2019, s.p.)

Nos quadrinhos mais recentes Carol já se distancia dessa dependência masculina, cercada por um elenco de apoio majoritariamente feminino. No cinema isso ficou apenas mais evidente, com os roteiristas alterando o gênero de Mar-Vell ao transformá-lo numa mulher – com um enredo semelhante, mas sem o relacionamento amoroso com Danvers.

---

<sup>197</sup> VIANA, Thamires. Capitã Marvel: Brie Larson brilha em novo pôster. In: CINE Clik Uol, 03 dez. 2018. Disponível em: <https://cineclick.uol.com.br/noticias/capita-marvel-brie-larson-brilha-em-novo-poster> . Acesso em 30 nov. 2020.

Figura 91- Cena final do filme Capitã Marvel (2019)



Fonte:CAPITÃ MARVEL ...<sup>198</sup>

Ao longo do filme são apresentadas algumas situações que as mulheres enfrentam no cotidiano. Como na imagem acima, em que o vilão – Yon-Rogg – desafia a heroína a derrotá-lo sem usar seus superpoderes, mas ela os utiliza e ainda responde que não precisa provar nada para ele, uma frase bastante emblemática, que pode ser relacionada à constante tarefa que as mulheres encaram na sociedade, de precisarem se provar como capazes, principalmente no mercado de trabalho.

De acordo com Fábio Gomes (2018), no MCU, Kevin Feige<sup>199</sup> afirmou que a figura mais poderosa é a Capitã Marvel. Inclusive, ao pesquisar no *google* qual a heroína mais forte, a primeira resposta encontrada é a Capitã Marvel – que ficou conhecida por esse título devido a sua primeira série, em 2012. Carol Danvers aparece como tal, nessa ferramenta de busca, antes mesmo da Mulher Maravilha – considerada a primeira e mais tradicional super-heroína em HQ's de superaventura de editoras *mainstream*.

<sup>198</sup> CAPITÃ MARVEL –[S.I.: sn], 05 JUN. 2019. 1 VÍDEO (126 min 39 seg.) Publicado pelo canal Filme no Youtube. Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=OKaL1EcdIlc>. Acesso em (adquirido em): 24 nov. 2020.

<sup>199</sup> Produtor cinematográfico e presidente da Marvel Studios.



Colocá-la como a figura mais poderosa – antes mesmo de personagens considerados mais tradicionais e consagrados que a mesma, seja pelo tempo ou pelo número de fãs – é bastante significativo, ainda mais se considerarmos que hoje produções cinematográficas geram bilhões de dólares, num universo dominado há décadas por uma direção e por um público masculino. Carol apareceu ainda no filme *Vingadores: Ultimato*, de 2019, película a alcançar a maior bilheteria do cinema, possuindo grande destaque no desfecho do conflito. Além disso, Danvers já tem sua sequência no cinema confirmada, para 2022, e foi também transportada para outros meios e materiais, como videogames, séries animadas de televisão e demais bens culturais (como camisetas e brinquedos), mostrando mais uma vez que não são apenas personagens masculinos, dentro dos quadrinhos, que geram lucros.

A análise da trajetória de Carol apresenta uma personagem complexa, não apenas pelas temáticas abordadas em suas revistas (como o estupro e o alcoolismo), mas também pela sua origem ligada a Mar-Vell e pelo símbolo que ela se tornou nesse meio. Ou seja, mesmo com seus poderes sendo a extensão de uma figura masculina, Danvers conquistou independência, superando até mesmo o super-herói em popularidade e poder. O elemento de mudança é essencial em sua narrativa, não sendo algo que a descaracterizou, e sim, um aspecto que a desenvolveu. Passando de Carol Danvers, interesse amoroso e elenco de apoio, para uma super-heroína, ou melhor, quatro – como Miss Marvel, Binária, *Warbird* e finalmente Capitã Marvel. De coadjuvante tornou-se protagonista, não se restringindo

<sup>200</sup>A HEROÍNA, mais poderosa da Terra. In: GOOGLE. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=a+heroína+mais+poderosa+da+terra&aq=chrome..69i57j69i59j69i57j69i59j69i65j69i60l3.3654j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Acesso realizado em 18 nov. 2020.



somente a estar presente, mas de conquistar espaço e relevância, e até certo ponto, se aproximando de mulheres reais, com nuances, traumas e grandes obstáculos em seu percurso. Assim, não promoveu a continuidade da reprodução da imagem de mocinha em perigo que precisa ser salva, tão impregnada nas mídias, ainda mais ao longo do século XX.

Como apontado, Danvers assumiu diferentes alter-egos, bem como passou por distintas fases, destacando-se no período como Miss Marvel e como Capitã Marvel, por serem seus títulos mais emblemáticos e longos. Dessa forma, com o foco no início de sua jornada, como Miss Marvel e em sua mudança para Capitã Marvel, é possível analisar e perceber as diversas transformações que a personagem sofreu até transformar-se no símbolo dentro da cultura pop que é hoje. Mas mesmo como personagem secundária, nas histórias de Mar-Vell, Carol já era uma figura feminina relativamente independente, que abordava questões relacionadas ao trabalho feminino. Nesse sentido, um elemento central em seus arcos é a questão do trabalho, em que a mesma se posicionou desde o início contra a desigualdade de gênero no meio, ocupando inclusive cargos bastante importantes – como chefe de segurança, piloto e escritora. Como super-heroína, Danvers obteve ainda mais notoriedade e autonomia.

Mas é necessário salientar que mesmo na época em que se tornou heroína, ela ainda não era a personagem que conhecemos hoje, pois Carol possui um arco evolutivo bastante complexo e longo, com avanços e retrocessos. Como o episódio de seu estupro na década de 1980 – época que a heroína mais enfrentou obstáculos, sob a direção de Jim Shooter – seguido pela correção do enredo, até alcançar efetivamente uma posição principal ao lado dos maiores heróis da *Marvel Comics*. Por vezes, é perceptível a apropriação que os editores buscaram fazer acerca do movimento feminista com o objetivo de alcançar um público maior, como Stan Lee deixa claro. Além de passar por modificações controversas nas mãos de escritores masculinos, com um público predominantemente masculino que ignorou por vezes isso até a consolidação de seu próprio *fandom* – feminino. Em contrapartida, autores como Claremont procuraram dar profundidade e relevância para ela nesse universo desde o início.

Todavia, foi efetivamente com DeConnick, em 2012, que a personagem alcançou sua emancipação e protagonismo, com a autora buscando trazer mais diversidade para o meio, concedendo o manto de Capitã Marvel a ela. Seu desenvolvimento é fruto também da influência de um movimento que reverberou – e ainda está presente – profundamente na sociedade, conhecido como movimento feminista. Isso ocorre tanto por reflexo desse movimento como por um processo de apropriação dele, devido à demanda de seu mercado

consumidor (pois apesar do maior público de quadrinhos ser masculino, quando se trata de super-heroínas, as mulheres tornam-se consumidoras importantes).

É possível constatar que apesar da heroína surgir na indústria cultural, num momento em que era composta praticamente apenas por homens em sua direção, ela foi concebida para atrair um novo público. Contudo, ao longo das décadas Carol Danvers foi sendo trabalhada, conforme o mercado e como reflexo da sociedade, alcançando grande relevância no meio dos *comics* e da cultura popular. Assim, no século XX, com novas discussões e pautas acerca do movimento feminista e com um público feminino maior, a editora deu atenção a super-heroína, colocando uma mulher a frente de seu título e mudando as formas como passou a ser representada. O sucesso da personagem e de suas inovadoras representações foi tão significativo que novos investimentos foram realizados, sendo produzido um filme sobre ela. Além disso, cabe ressaltar a diminuição da sexualização que foi submetida por décadas, um elemento constante no século passado imposto às figuras femininas. Portanto, Carol Danvers é uma personagem que perdurou e evoluiu, sendo transformada na super-heroína mais forte do universo quadrinesco a ganhar versão cinematográfica do qual passou a fazer parte, mesmo com figuras masculinas consideradas mais tradicionais e populares no meio.

## CONCLUSÃO

Este trabalho buscou apontar e refletir a respeito das relações entre os quadrinhos e a sociedade, enquanto produção cultural voltada para o mercado e a sociedade, considerou em especial sua articulação e popularização num período de efervescência de variados movimentos sociais, entre eles o feminismo. Por décadas o papel da mulher nos *comics* foi problemático, com perpetuações de diversos estereótipos – como de donzelas em perigo, meras coadjuvantes ou ainda com a objetificação de seus corpos. À vista disso, procuramos compreender em que medida as representações femininas nesse meio subverteram o modelo tradicionalmente fabricado e propagado. Contudo, foi somente em meados do século XX que a discussão sobre a representação da mulher na mídia tornou-se de fato palpável. As lutas femininas alcançaram uma dimensão política, com certos avanços que atingiram a sociedade de modo geral. Foi também nessa época que surgiram as primeiras críticas que questionavam a ausência de modelos femininos fortes nos meios de comunicação e entretenimento. Sugestivo que, tanto o manto Marvel quanto a personagem Carol Danvers foram criações da Marvel Comics na década de 1960, concebidas no contexto de ebulição desses movimentos.

Mesmo com certas renovações e transformações no universo quadrinesco, trata-se de um mercado predominantemente masculino – seja por suas equipes editoriais ou por seu mercado consumidor – e, portanto, voltado a ele, com o objetivo de agradá-lo. Aumentou-se a presença feminina, mas manteve-se representações problemáticas e estereotipadas em muitos casos. Por essa razão, é necessário ir além da inserção de personagens femininas, mas refletir atentamente sobre os conteúdos trazidos em seu interior. Entretanto, é evidente que mudanças foram alcançadas, vistas e analisadas em determinados enredos que apresentaram temas relevantes e coerentes com pautas feministas – como algumas narrativas da própria Carol Danvers que abordavam a questão da inserção da mulher no mercado de trabalho e a luta por igualdade no ambiente de trabalho.

Os exames e análises que realizamos buscaram evidenciar a complexidade das HQ's, dentro de uma indústria que serve justamente para perpetuar certas imagens e discursos. Conseqüentemente, ao utilizá-las em pesquisas, é fundamental a análise de seus conteúdos, seja dos discursos ou da própria estética. Ainda hoje isso pode ser observado nos *comics*, em que muitos desempenham uma função de manutenção do status quo, servindo as forças dominantes do capitalismo e, de um sistema estruturalmente patriarcal. Todavia, também é relevante ressaltar que os quadrinhos foram considerados como objeto artístico, envolvendo

desenho, imaginação e simbolização nos seus processos de elaboração e construção narrativa, o que permitiu delinear com um grau de complexidade maior o seu horizonte de inspirações e influências, construídos – e inspirados – pela sociedade e suas demandas. Questão perceptível no enredo que Danvers é estuprada, em que a abordagem adotada pela Marvel permitiu delinear melhor o potencial do público e de seus interesses efetivos, por meio do *feedback* – que no caso foi de crítica e rejeição. Assim, os quadrinhos buscaram avançar em consonância com a cultura feminista a partir da segunda metade do século XX. Além disso, ajudaram a divulgar o universo de discussões de interesse daquilo que se convencionou chamar de feminismo, ao mesmo tempo em que venderam suas revistas e atraíram um público cada vez mais sensível para essas questões.

Ou seja, a indústria quadrinesca reproduz nos seus produtos aspectos do ambiente em que os desenvolvem e por esse motivo a maioria das narrativas se situam na contemporaneidade e baseiam-se na mesma. Podendo servir não apenas como instrumento de manutenção e propagação de determinadas ideias, mas também como crítica e resistência, oscilando por inúmeras razões – como pela diferença entre editoras e autores. Trata-se de uma mídia híbrida e até mesmo contraditória, e, por esse motivo foi importante ampliar seu estudo e discussão. Ademais, a cultura dos *comics* se transformou num fenômeno global da cultura pop, gerando um lucro de bilhões, pois souberam acompanhar e se adaptar ao mercado globalizado e computadorizado. Não se restringem mais somente as revistas em quadrinhos, mas estão presentes nos mais variados meios, sendo notável o poder dessas empresas no mercado dos negócios e na sociedade.

Como discorrido, ao nos debruçarmos sobre a representação feminina frente a uma indústria e a um discurso patriarcal, é possível perceber a utilização de representações distorcidas, marcadas por convenções sociais conservadoras e machistas. A representação de um indivíduo pertencente a uma minoria, com imagens capazes de representá-lo adequadamente, demandou um longo processo, passando por fases diversas e inclusive recuos, pois não deveria se resumir apenas a sua presença, mas de ação. Assim, não se limitando a aparecer (mesmo que isso também seja relevante), mas de estar nos espaços de decisão, em que suas ações possam definir a direção das histórias. Nesse sentido, a presença feminina foi ampliada em meados do século XX, mas é no século XXI que podemos considerar uma noção de representação nos quadrinhos mais pertinente e efetiva, em que figuras femininas não mais apenas sofrem consequências, mas agem ativamente em suas próprias narrativas.

Logo, trata-se de um momento em que as representações acerca das mulheres nos *comics* de fato se transformaram, impulsionadas por diversas causas. Podemos destacar algumas delas, como a inserção de mulheres quadrinistas nas editoras, as discussões em diversos espaços com a problematização das representações femininas, mais acesso aos *comics* (possibilitada pela era digital) e o aumento do público feminino. De alguma maneira conseguiram mudar as formas de representar o feminino principalmente através de símbolos – como Carol carrega – e também por meio dos enredos construídos. Acerca especificamente da heroína – demonstramos – não mais uma mulher frágil e dependente de um homem, mas uma figura que adquiriu autonomia e assumiu sua força – um traço de equidade entre os super-heróis e as super-heroínas que demorou décadas para ser edificado. De modo geral, Danvers passa a ser divulgada com outra imagem e discurso, compondo novas representações do feminino para a sociedade.

Sobre o quadro editorial, ele ainda não é semelhante, pois falta equilibrar a balança em termos de números, o mesmo vale para seu público, que apesar de amplo, não é igual ao masculino. No entanto, o cenário é bastante diferente do encontrado no século XX, com perspectivas de maiores avanços em decorrência do aumento de produção de HQ's e filmes derivados delas (contribuindo para alcançar mais consumidores), com crescimento progressivo do mercado feminino, visto que essas produções e a sociedade se influenciam de modo recíproco, num processo mútuo de criação e consumo. Os meios de comunicação e entretenimento são parte da nossa cultura, processo imbricado, pois nossa cultura funciona por intermédio dos materiais fornecidos pela *mass media*. Posto isso, os meios de comunicação e entretenimento sintonizam e abarcam a maioria das expressões culturais em toda sua pluralidade, diminuindo os limites entre cultura erudita e cultura pop, formação e informação, e, arte e mercadoria. Surgem, portanto, novas práticas sociais e culturais com a intensa utilização da tecnologia, que transforma e reorganizam as relações e dimensões da vida humana.

Os quadrinhos, situados no sistema capitalista e na era da informação (concebidos num período marcado pelo avanço da globalização e difusão de conhecimento) se estruturam a partir disso, produzindo, muitas vezes, uma leitura conservadora da sociedade e de seus movimentos. Contudo, mesmo com o capitalismo buscando mercantilizar as relações de cultura (condicionando ao consumismo), os indivíduos também são corresponsáveis pela assimilação do que consomem. Ou seja, trata-se de um processo complexo de apropriação das produções culturais, por parte desses sujeitos. Assim, é viável reconhecer que os movimentos

sociais refletiram nas produções quadrinescas, forçando as indústrias *mainstream* a repensarem sua abordagem, reformulando suas revistas e até certo ponto, incluindo temáticas mais relevantes para a sociedade, possibilitando reflexões e até mesmo críticas sobre o meio em que eram desenvolvidas, embora de maneira sutil e lenta. Por vezes, naturalizando modelos problemáticos, mas também subvertendo sua lógica devido à influência e a apropriação que fazem dos movimentos, pois caso não o façam, tornam-se desinteressantes ao público.

Como refletido anteriormente, havia inúmeros personagens voltados ao público principal – considerando que os quadrinhos enquandram-se como um universo masculino –, mas a Marvel Comics desejava ampliar seu mercado. Dessa forma, podemos concluir que Carol Danvers foi desenvolvida para atrair um novo público, contribuindo para a constituição de um *fandom* feminino, tornando-a linha de frente e abrindo caminho para a criação de outras figuras – como Kamala Khan – e transformando as representações femininas. A editora procurou apresentar a autonomia que a super-heroína adquire ao longo dos enredos por meio de sua imagem, em que ela adota um visual cada vez menos sexualizado, corroborando também com a periodização dos *comics* (em distintas *Eras*) e suas respectivas alterações. Portanto, seu uniforme acompanha as mudanças que a personagem passa, ficando mais fechado e funcional à medida que ela adquire destaque e novas representações. Evidenciando a importância da comunicação visual, em que a imagem possui papel essencial na hora de construir um discurso e passar uma mensagem. À vista disso, Carol passa então a carregar uma representação diferente ao incorporar elementos e características do feminismo.

De modo geral, o interesse pela cultura quadrinesca nos levou a explorar a figura de Carol Danvers, investigando principalmente as transformações que foram construindo essa personagem e impactando seus enredos, sendo encontrada em três sentidos. O primeiro é o feminismo, em que nunca o perde de vista e, inclusive, ajuda a difundir-lo. Porém, é necessário ressaltar que o movimento feminista não determina a personagem – nem tão pouco é apenas apropriado por ela –, mas sim, que há uma relação mais complexa, em outras palavras, eles andam juntos, em consonância. O segundo é acerca do mercado, em que a editora não deixou de olhar para a questão econômica, preocupando-se em agradar o público com a intenção de lucrar. Já o último diz respeito às equipes editoriais, visto que muitas de suas mudanças estão atreladas aos editores e artistas que assumiram seu título. Logo, é perceptível que as três variáveis presentes na transformação editorial de Danvers estão interligadas, ao se conectarem

e influenciarem simultaneamente, não sendo viável analisar criticamente a jornada da personagem sem considerar todas elas.

Assim, Danvers foi desenvolvida conforme o mercado e também como um reflexo da sociedade, alcançando grande relevância no meio dos *comics* e da cultura pop. A partir de meados do século XX – com um público feminino superior e com a ampliação de bandeiras e discussões acerca do movimento feminista – a Marvel investiu mais na heroína, que rapidamente alcançou maior destaque e deixou de ser objetificada como ocorria até então. Isto posto, ao analisarmos as transformações encaradas pela personagem, conseguimos visualizar também mudanças pelas quais o movimento e as mulheres passaram durante o período – como com a expansão de pautas, conquistas concretas e diferentes discursos que surgem – mesmo que ainda haja um longo caminho a percorrer em busca de equidade e defesa de seus direitos.

## REFERÊNCIAS

ALIAS (2001) nº1. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/alias-\(2001\)-n-1/1587/18502](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/alias-(2001)-n-1/1587/18502)>. Acesso em: 14 nov. 2020.

10 PERSONAGENS da cultura pop homenageados com o cartaz “We Can Do It”. In: *ANIMO*. 23 jan. 2018. Disponível em: <[https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/10-personagens-da-cultura-pop-homenageados-com-o-cartaz-we-can-do-it/G21q\\_BZhnuV02Rr03mEmGGZ67GLRbn8lZK](https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/10-personagens-da-cultura-pop-homenageados-com-o-cartaz-we-can-do-it/G21q_BZhnuV02Rr03mEmGGZ67GLRbn8lZK)>. Acesso realizado em 18 out. 2020.

A HEROÍNA, mais poderosa da Terra. In: *GOOGLE*. Disponível em: <<https://www.google.com/search?q=a+heroína+mais+poderosa+da+terra&oq=a+heroína+mais+poderosa+da+terra&aqs=chrome..69i57j69i59j69i57j69i59j69i65j69i60l3.3654j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>>. Acesso realizado em 18 nov. 2020.

A HISTÓRIA das Histórias em Quadrinhos: a Era de Prata. In: *Quadrinhos*, 8 abr. 2015. Disponível em: <<https://quadrinhos.com/2015/04/08/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-prata/>>. Acesso em: 20 maio. 2020.

A HISTÓRIA não-contada da segunda onda feminista. In: *QGFeminista*, 3 fev. 2020. Disponível em: <<https://qgfeminista.org/a-historia-nao-contada-da-segunda-onda-feminista/>>. Acesso em 18 fev. 2020.

A HISTÓRIA não-contada da segunda onda feminista. In: *QGFeminista*, 3 fev. 2020. Disponível em: <<https://qgfeminista.org/a-historia-nao-contada-da-segunda-onda-feminista/>>. Acesso em 18 fev. 2020.

ACTION comics (1938) nº1. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/action-comics-\(1938\)-n-1/3/2](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/action-comics-(1938)-n-1/3/2)>. Acesso em: 4 mar. 2020.

ADÃO, M. C. de O. Feminismo Negro. In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 255-259.

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M.. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1985. 254 p.

ALÓS, A. P.; ANDRETA, B. L.. Crítica literária feminista: revisitando as origens. *Fragmentum* (online), p. 15-31, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/fragmentum/article/view/26594>>. Acesso em: 15 abr. 2020.

ALVES, P. C. C.. *Jornalismo e Religião: a imagem que a mídia constrói do Islamismo nos pós-ataques*. Frutal: Editora Prospectiva, 2016.

AMARAL; S. C. de S.; PINHO, L. G.; NASCIMENTO, G. do. Os anos 60 e o Movimento Negro norte-americano: uma década de elevação de consciência, eclosão de sentimentos e mobilização social. *InterSciencePlace*, v. IX. n. 30, p. 182-197, 2014. Disponível em: <<http://www.interscienceplace.org/isp/index.php/isp/article/view/298>>. Acesso em: 26 abr. 2019.



AÑAZCO, Y. Z. Cuerpo, Género y Derecho. *Revista Ius et Praxis*, ano 24, n. 1, 2018, p.209-254. Disponível em: <[https://www.academia.edu/39937884/Cuerpo\\_g%C3%A9nero\\_y\\_derecho\\_ius\\_et\\_praxis](https://www.academia.edu/39937884/Cuerpo_g%C3%A9nero_y_derecho_ius_et_praxis)>. Acesso em: 11 set. 2019.

AQUAMAN (1965) nº 11. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/aquaman-\(1962\)-n-11/2190/23361](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/aquaman-(1962)-n-11/2190/23361)>. Acesso em: 2 out. 2019.

ARQUIVO Carol Danvers #6: De volta aos Vingadores... como Warbird. In: *MARVEL 616*, 1 abr. 2019. Disponível em: <<https://www.marvel616.com/2019/04/arquivo-carol-danvers-6-de-volta-aos.html>>. Acesso em: 18 set. 2020.

AVENGERS: The Enemy Within Vol 1. (2013). In: *FANDOM*. Disponível em: <[https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers:\\_The\\_Enemy\\_Within\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers:_The_Enemy_Within_Vol_1)>. Acesso em 18 set. 2020.

AVILA, G.. Capitão Marvel ou Shazan? Entenda a confusão envolvendo o nome do herói. In: *Omelete*, 37 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/shazam/capitao-marvel-ou-shazam-entenda-a-confusao-envolvendo-o-nome-do-heroi>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

BALLMAN, F.. A Nona Arte: história, estética e análise de histórias em quadrinhos. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, UNISUL, Santa Catarina. 2009. Disponível em: <<https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-84673/a-nona-arte--historia-estetica-e-linguagem-de-quadrinhos>>. Acesso em: 8 jul. 2020.

BARBIERI, A. C.. Dos Panteras Negras. In: *Do próprio bolso*. Disponível em: <<http://www.dopropriobolso.com.br/index.php/politica/42-politica-geral-e-analises/1328-historia-dos-panteras-negras>>. Acesso em: 2 mar.2020.

BARROS, E. P. *Super-heroínas nos quadrinhos: a representação da mulher em Thor*. 109 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social), Pelotas, Universidade Católica de Pelotas – UCPel, 2015. Disponível em: <[https://www.academia.edu/25969375/SUPER-HERO%C3%8DNAS\\_NOS\\_QUADRINHOS\\_A\\_REPRESENTA%C3%87%C3%83O\\_DA\\_MULHER\\_EM\\_THOR](https://www.academia.edu/25969375/SUPER-HERO%C3%8DNAS_NOS_QUADRINHOS_A_REPRESENTA%C3%87%C3%83O_DA_MULHER_EM_THOR)>. Acesso em: 2 mar. 2020.

BARROS, José D'Assunção. A história cultural e a contribuição de Roger Chartier. *Diálogos* (On-line), v. 9, p. 125-141, 2005.

BEAUVOIR, S. de. *O segundo sexo*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983. 2 v.

BEIRAS, A. *et al.* Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. *Psicologia & Sociedade*, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/psoc/v19n3/a10v19n3.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

BORGES, M. Beleza e gênero. In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 74-79.

BRAGATO, F. F.. Para além do discurso eurocêntrico dos direitos humanos: contribuições da descolonialidade. *Revista Novos Estudos Jurídicos - Eletrônica*, Vol. 19 - n. 1, jan-abr 2014.

pp. 201-230. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/nej/article/view/5548>>. Acesso em: 28 set. 2019.

BRAGATO, F. F.; ADAMATTI, B.. Igualdade, não discriminação e direitos humanos: São legítimos os tratamentos diferenciados? *Revista de Informação Legislativa*, v. 204, p. 91-108, 2014.

BRASIL. Decreto n. 4.377, de 13 de setembro de 2002. Promulga a Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher, de 1979, e revoga o Decreto nº 89.460, de 20 de março de 1984. *Diário Oficial da União*, Brasília, 16 set. 2002.

BRIDI, N. Quem é Mar-Vell e porque a versão de Capitã Marvel é tão diferente das HQ's. *Omelete*, 2019. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/quem-e-mar-vell-e-porque-a-versao-de-capita-marvel-e-tao-diferente-das-hqs>>. Acesso em: 21 nov. 2019.

CALONGA, M. D. *O jornal e suas representações: Objeto ou fonte da história*. Comunicação & Mercado/UNIGRAN - Dourados - MS, vol. 01, n. 02 – edição especial, p. 79-87, nov 2012. Disponível em <[https://publicacao.uniasselvi.com.br/index.php/HID\\_EaD/article/download/1977/945](https://publicacao.uniasselvi.com.br/index.php/HID_EaD/article/download/1977/945)>. Acesso em: 5 jul. 2020.

CAPITÃ MARVEL [S.I.: sn], 05 JUN. 2019. 1 VÍDEO (126 min 39 seg.). Publicado pelo canal Filme no *Youtube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OKaL1EcdIlc>>. Acesso em (adquirido em): 24 nov. 2020.

CAPITÃ Marvel 1ª Série – nº 2. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-1-serie-n-2/ca011112/110976>>. Acesso em 14 set. 2020.

CAPITÃ Marvel 2ª Série – nº 3. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-2-serie-n-3/ca011202/156114>>. Acesso em 28 out. 2020.

CAPITÃ Marvel 2ª Série – nº 1. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-2-serie-n-1/ca011202/149920>>. Acesso em 24 out. 2020.

CAPITÃ Marvel 2ª Série – nº2. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capita-marvel-2-serie-n-2/ca011202/153533>>. Acesso em 28 out. 2020.

CAPITÃ Marvel 15 curiosidades sobre a personagem. In: *Bol*, 06 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.bol.uol.com.br/listas/capita-marvel-curiosidades-sobre-a-personagem.htm>>. Acesso em: 18 set. 2020.

CAPTAIN MARVEL – CAROL DANVERS. *Marvel Comics*, s.d. Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/captain-marvel-carol-danvers/in-comics>>. Acesso em: 18 fev. 2020.

CAPTAIN MARVEL – MAR-VELL. *Marvel Comics*, s.d. Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/captain-marvel-mar-vell>>. Acesso em: 25 out. 2020.

CAPTAIN Marvel Vol. 1: In Pursuit of Flight. Disponível em: <[https://www.marvel.com/comics/issue/42666/captain\\_marvel\\_vol\\_1\\_in\\_pursuit\\_of\\_flight\\_trade\\_paperback](https://www.marvel.com/comics/issue/42666/captain_marvel_vol_1_in_pursuit_of_flight_trade_paperback)>. Acesso em: 14 set. 2020

CARNEIRO, S. Mulheres em Movimento. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 17, p. 7-372, 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/ea/v17n49/18400.pdf>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

CARVALHO, B. S. de. *O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos*. 2017. 175p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, USP, São Paulo. 2017. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-31102017-123128/publico/BEATRIZSEQUEIRADECARVALHOVC.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2021.

CARVALHO, F. O conceito de representações coletivas segundo Roger Chartier. *DIÁLOGOS* (MARINGÁ. IMPRESSO), Maringá, v. 9, n.1, p. 143-165, 2005. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3055/305526860011.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2020.

CARVALHO, Vitor Hugo Costa. *Os quadrinhos e a construção de uma nova metodologia para o ensino de História*. 2010. 71 p. TCC (Graduação em Ciências Humanas e Sociais) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Franca, 2010. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/249859513/OS-QUADRINHOS-E-A-CONSTRUCAO-DE-UMA-NOVA-METODOLOGIA-PARA-O-ENSINO-DE-HISTORIA-Vitor-Hugo-Costa-Carvalho-PIMPAO>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 2).

CASTRO, A. de C. Martin Luther King, Malcolm X, Panteras Negras e Histórias em Quadrinhos: disputas racistas implicadas no primeiro Super-Herói negro da DC Comics. *Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 11, n. 26, p. 318 - 352, jan./abr. 2019. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180311262019318>>. Acesso em: 14 mar. 2020.

CAVALCANTI, V. R. S. Mulheres em ação: Revoluções, protagonismo e práxis dos séculos XIX e XX. *Projeto História* (PUCSP), São Paulo, v. 30, n.30, p. 243-264, 2005. Disponível em: <[http://www4.pucsp.br/projetohistoria/downloads/volume30/14-Artg-\(Vanessa%20Simon\).pdf](http://www4.pucsp.br/projetohistoria/downloads/volume30/14-Artg-(Vanessa%20Simon).pdf)>. Acesso em: 26 abr. 2020.

CHARTIER, R.. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: DIFEL, 1990.

CHARTIER, R.. Diferenças entre os Sexos e dominação simbólica: nota crítica. *Cadernos Pagu*, v.4, 37-47, 1995.

CHARTIER, R.. O mundo como representação. In: *Estudos avançados*, 11 (5), 1991. p. 173-191.

CHARTIER, R.. *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietude*. 1. ed. Porto Alegre: UFRGS, 2002.

CIRNE, M.. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 10, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 11, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 12, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 13, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 13, 1979.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 14, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 15, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 16, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 17, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 18, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 19, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 20, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 21, 1978.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 22, 1979.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 24, 1992.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 25, 1992.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 3, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 4, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 5, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 6, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 7, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 8, 1977.

CLAREMONT, C. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 9, 1977.

CONHEÇA a história de Rosie, ilustração símbolo do feminismo. In: *Galileu*, 8 dez. 2017. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2017/12/conheca-historia-de-rosie-ilustracao-tida-como-simbolo-do-feminismo.html>>. Acesso em 24 set. 2020.

CONWAY, G.. *Ms. Marvel*. 1ª Série – n. 2, 1977.

CONWAY, G.. *Ms. Marvel: O enigma de uma guerreira*. 1ª Série – n. 1, 1977.

COSTA, A. C. S. da; *et al.* Indústria cultural: revisando Adorno e Horkheimer. *Movendo Ideias*, Belém, v8, n.13, p.13-22, jun. 2003. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/praxis/467/211.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 5 de mar. 2020.

COSTA, J. H. A atualidade da discussão sobre a indústria cultural em Theodor W. Adorno. *Trans/Form/Ação* [online]. 2013, vol.36, n.2, pp.135-154. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-31732013000200009](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31732013000200009)>. Acesso em: 8 de mar. 2020.

COSTA, S. G. Movimentos Feministas. In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 522-527.

CRENSHAW, K.. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. *Revista de Estudos Feministas*, v. 7, n. 12, p. 171-88, 2002. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/ref/v10n1/11636.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2020.

CUNHA, J. dos S.. *A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha*. 2016. 151p. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2016. Disponível em: <[https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/570/o/Disserta%C3%A7%C3%A3o\\_Jaqueline\\_dos\\_Santos\\_Cunha.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/570/o/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Jaqueline_dos_Santos_Cunha.pdf)>. Acesso em: 17 set. 2020.

DAS PRIMEIRAS, tirinhas de jornal aos recentes lançamentos da L&PM. In: *LPM*. Porto Alegre/São Paulo, 15 abr.2010. Disponível em: <[https://www.lpm.com.br/site/default.asp?TroncoID=805133&SecaoID=816261&SubsecaoID=935305&Template=../artigosnoticias/user\\_exibir.asp&ID=708050](https://www.lpm.com.br/site/default.asp?TroncoID=805133&SecaoID=816261&SubsecaoID=935305&Template=../artigosnoticias/user_exibir.asp&ID=708050)>. Acesso em: 20 jul. 2020.

DECONNICK, K. S. *Capitã Marvel: A heroína mais poderosa da Terra!* São Paulo: Panini, 1ª Série – n. 1. Licenciador: Marvel Comics. 2014.

DETECTIVE Comics vol. 1 359. In: *FANDOM*. Disponível em: <[https://dc.fandom.com/wiki/Detective\\_Comics\\_Vol\\_1\\_359](https://dc.fandom.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_359)>. Acesso em: 14 set.2019

DUPLAT, E.. Capitã Marvel: o tal uniforme verde e outras questões (mais) importantes. In: *Jovem Nerd*. 27 jan. 2018. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/capita-marvel-o-tal-uniforme-verde-e-outras-questoes-mais-importantes/>>. Acesso em: 14 fev. 2020.

ECO, U.. *Apocalípticos e integrados*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001. 386 p

EDER, K.. Identidades Coletivas e Mobilização de Identidades. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, v.18, n. 53, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v18n53/18075>>. Acesso em: 2 set. 2018.

EISNER, W.. *Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e práticas do Lendário Cartunist*. São Paulo, WMF Martins, 2010.

ESCUADERO, C.; SARAIVA, A. G. A representação das minorias sociais em narrativas cinematográficas: uma análise a partir da perspectiva de Appadurai. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - *Intercom*, 2016, São Paulo. Anais, 2016. p. 1-17. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0758-1.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2020.

FAN, R.. Crítica | Capitã Marvel (2014 – 2015). In: *Plano Crítico*, 15. Mar. 2019. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-capita-marvel-2014-2015/>>. 29. out. 2020.

FAN, R.. Crítica – A primeira Capitã Marvel (Monica Rambeau). In: *Plano Crítico*, 16 fev. 2019. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-a-primeira-capita-marvel-monica-rambeau/>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

FAN, R.. Crítica The X-Men #4 [Primeira aparição: Feiticeira Escarlate e Mercúrio]. In: *Plano Crítico*, 27 mar. 2015. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-the-x-men-4-primeira-aparicao-feiticeira-escarlate-e-mercúrio/>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

FANTASTIC Four (1961) nº52. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-\(1961\)-n-52/100/3494](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-(1961)-n-52/100/3494)>. Acesso realizado em: 15 dez. 2020.

FARIA, R. de M.; MIRANDA, M. L.. *Da guerra fria à nova ordem mundial*. São Paulo: Contexto, 2003.

FARRELL, A. E.. *A Ms. magazine e a promessa do feminismo popular*. 1. ed. São Paulo: Barracuda, 2004.

FERNANDES, M. W.. *Histórias em Quadrinhos na sala de aula: uma análise do mangá como recurso de ensino de História*. 2011. 89p. TCC (Graduação em Educação Artística) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Bauri, 2011.

FRIEDAN, B. *Mística feminina*. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

GALESSO, D. T. D. *A crítica de Adorno no contexto das tecnologias digitais em música*. 2009. Dissertação (Mestrado em Música) – Universidade de Brasília, UnB, Brasília, 2009. Disponível em: <[https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/4917/1/2009\\_dissertacao\\_DoraTherezaDuarteGalasso.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/4917/1/2009_dissertacao_DoraTherezaDuarteGalasso.pdf)>. Acesso em: 6 ago. 2020.

GLERIA, E. *As histórias em quadrinhos e a indústria cultural: aproximações à luz das criações de Maurício de Sousa*. 2011. Dissertação (Mestrado em Letras). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2011.

GOES, F. L.; SILVA, T. D.. O regime internacional de combate ao racismo e à discriminação racial. Brasília: Ipea, 2013 (Texto para Discussão). Disponível em: <[http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/2007/1/TD\\_1882.pdf](http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/2007/1/TD_1882.pdf)>. Acesso em: 15 jan. 2020.

GOHN, M. G.. Movimentos sociais na contemporaneidade. *Revista Brasileira de Educação*, v. 16, n. 47, pp. 333-361, 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v16n47/v16n47a05.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2019.

GOMES, F. de S.. Capitã Marvel – “É a heroína mais poderosa que já apresentamos”, diz Kevin Feige”. *Omelete*, 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/capita-marvel-e-a-heroína-mais-poderosa-que-ja-apresentamos-diz-kevin-feige>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

GONÇALVES, D. O. *Acesso e Direito: Movimento Hippie e mercado cultural da moda*. 2007. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Uberlândia, UFU, Uberlândia, 2007. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/16534/1/DOGoncalvesDISPRT.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2020.

GONÇALVES, L. A. O.; SILVA, P. B. G. *O jogo das diferenças: o multiculturalismo e seus contextos*. 2. ed., Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

GOUGES, O. de. Declaração dos Direitos da Mulher e da Cidadã. In: BARRETO, V. P.; BRAGATO, F. F.; LEMOS, W. G. *Das tradições ortodoxas e heterodoxas nos direitos humanos*. Uma Antologia. Rio de Janeiro: Ed. Lumem Juris, 2018.

GRAVENA, L.. 10 easter eggs de Watchman. In: *Legião dos heróis*. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-easter-eggs-de-watchmen.html#list-item-1>>. Acesso em: 18 fev. 2020.

GREGORI, J. de. Feminismos e Resistência: trajetória histórica da luta política para conquista de direitos. *Caderno Espaço Feminino* (UFU), p. 47-68, 2017. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/38949>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

GROPPO, L. A.. *Uma onda mundial de revoltas. Movimentos estudantis nos anos 1960*. 701 p. Tese (Doutorado em Ciências Sociais), Campinas, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, 2000. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/280786>>. Acesso em: 14 jan. 2020.

GUEDES, J. V.; DIAS, L.; SOUSA, R.. A Mídia Ocidental e os povos Árabes – uma relação de preconceito e generalizações. In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste – *Intercom*, 2011, Cuiabá. Anais, 2011.

GUERRA, F.. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. 2011. 230p. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal Fluminense, UFF, Niterói. 2011. Disponível em: <[http://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2011\\_Fabio\\_Vieira\\_Guerra.pdf](http://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2011_Fabio_Vieira_Guerra.pdf)>. Acesso em: 3 mar. 2020.

GUERRA, F. V. *A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a história recente dos EUA (1980-2015)*. 2016. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal Fluminense, UFF, Niterói. 2016. Disponível em: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/1815.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

HALL, S.. *Da Diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2003.

HAUCH, E.. *Mulher Maravilha: uma jornada por suas re(a)presentações*. Monografia (Graduação em Letras – Português), Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/182676>>. Acesso em: 22. Jan. 2020.

HAWKMAN (1964) nº 3. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/hawkman-\(1964\)-n-3/122/3872](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/hawkman-(1964)-n-3/122/3872)>. Acesso em: 14 mar. 2020.

HECK, M.. MCU é a maior franquia cinematográfica do mundo e já arrecadou quase 20 bilhões. In: *Jamesons*, 2019. Disponível em: <<http://jamesons.com.br/mcu-e-a-maior-franquia-cinematografica-do-mundo-e-ja-arrecadou-quase-20-bilhoes/>>. Acesso em: 5 mar. 2020.

HERNANDEZ, A. R. C.; TRIANA, S. V.. Pós-Feminismo. In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 614-617.

HEROÍNAS em ação: Zatanna. In: *Fortaleza da solidão*, 28 nov. 2019. Disponível em: <[http://bdmarveldc.blogspot.com/2019\\_11\\_24\\_archive.html](http://bdmarveldc.blogspot.com/2019_11_24_archive.html)>. Acesso em: 14 jan. 2020.

HISTÓRIAS em quadrinhos e tirinhas. In: *Nerds e Otome Universe*. 19 ago. 2014. Disponível em: <<http://nerdseotomeuniverse.blogspot.com/>>. Acesso em: 19 mar. 2020

HOBBSAWM, E. J. E.. *Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

HOWE, S. *Marvel Comics - A história secreta*. Editora: Leya; 2013.

JANOTTI JUNIOR, J. S.. Cultura Pop: entre o popular e a distinção. In: Simone Pereira de Sá; Rodrigo Carreiro; Rogério Ferraraz. (Org.). *Cultura Pop*. 1ed. Salvador: Edufba, 2015, v. 1, p. 45-56.

KELLNER, D. *A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

KRAKHECKE, C. A. *Representações da guerra fria nas histórias em quadrinhos BATMAN – O Cavaleiro das Trevas e WATCHMEN (1979-1987)*. 2009. Dissertação (Mestrado em História) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC-RS, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <[http://tede.pucrs.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=2278](http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2278)>. Acessado em: 05 mar. 2020.



LEAR, M. W.. The second feminist wave. In: *The New York Times Magazine*, 10 March 1968.

LIMA, S. Q. Mulher Maravilha e segunda onda do feminismo: transições da personagem dos quadrinhos durante a reforma feminista das décadas de 60 e 70. In: *Universo*, n. 13, Niterói, 2016. Disponível em: <<http://revista.universo.edu.br/index.php?journal=1reta2&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=6789>>. Acesso em: 15 dez. 2019.

MAGALDI, C. A.; MACHADO, C. S.. Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminino nas narrativas. *Textura*, v. 18, p. 250-264, 2016.

MAHEIRIE, K.. Identidade: o processo de exclusão/inclusão na ambiguidade dos movimentos sociais. In ZANELLA, AV., et al., org. *Psicologia e práticas sociais* [online]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2008. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/886qz/pdf/zanella-9788599662878-06.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

MALTEZ, J.. Capitã Marvel: conheça a história e os poderes da super-heroína. In: *Aficionados*, 2019. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/capita-marvel/>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

MARTINS, A. P. A.. O Sujeito nas ondas do Feminismo e o lugar do corpo na contemporaneidade. *Revista Café com Sociologia*, v. 4, p. 231-245, 2015. Disponível em: <<https://revistacafecomsociologia.com/revista/index.php/revista/%20article/view/443>>. Acesso em: 23 abr. 2020.

MARVEL Comics (1939) nº1. In: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/marvel-comics-\(1939\)-n-1/764/207832](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/marvel-comics-(1939)-n-1/764/207832)>. Acesso em: 22 mar. 2020.

MARVEL Comics (1939) nº1. In: *Marvel Comics*. Disponível em: <https://www.marvel.com/>. Acesso em: 20 out. 2019.

MIGUEL, R. de B. P. Como uma caranguejeira em um cacho de bananas: história de um periódico feminista. *Revista Estudos Feministas*, v. 14, p. 839-841, 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/ref/v14n3/a22v14n3.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2020.

MOGENDORFF, J. R.. A Escola de Frankfurt e seu legado. *Verso e Reverso* (Unisinos. Online), v. 26, 2012. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2012.26.63.05>>. Acesso em: 21 mar. 2020.

MONICA RAMBEAU. *Marvel Comics*, s.d. Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/monica-rambeau>>. Acesso em: 21 out. 2020.

MOZDZENSKI, L. P. Feministas x Stupid Girls: a construção midiática da identidade feminina na cultura pop. In: SÁ, S. P. D.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. (Org.). *Cultura pop*.

1. ed. Salvador: EDUFBA, 2015, p. 73-92. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/Cultura\\_pop\\_repositorio.pdf](http://www.compos.org.br/data/Cultura_pop_repositorio.pdf)>. Acesso em: 10 jul. 2020.

MS. MARVEL – KAMALA KHAN. *Marvel Comics*, s.d. Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/ms-marvel-kamala-khan/in-comics>>. Acesso em: 22 out. 2020.

MS. MARVEL. (1977) / *Marvel Comics*. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-\(1977\)/1100](http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-(1977)/1100)>. Acesso em: 14 mar. 2020.

MS. MARVEL. (2006) #1. In: *Marvel Comics*. Disponível em: <[https://www.marvel.com/comics/issue/3949/ms\\_marvel\\_2006\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/3949/ms_marvel_2006_1)>. Acesso em: 18 set. 2020.

MS. MARVEL. (2006) / *Marvel Comics*. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-\(2006\)/1793](http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/ms-marvel-(2006)/1793)>. Acesso em: 20 out. 2020

MS. MARVEL. (2014) #1. In: *Marvel Comics*. Disponível em: <[https://www.marvel.com/comics/issue/49089/ms\\_marvel\\_2014\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/49089/ms_marvel_2014_1)>. Acesso em: 14 abr. 2020

MULHER-GATO faz 80 anos: as 5 melhores versões da amante e inimiga de Batman, da DC Comics. In: *Rolling Stone*, 08 mar.2020. Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/mulher-gato-faz-80-anos-5-melhores-versoes-da-amante-e-inimiga-de-batman-da-dc-comics/>>. Acesso realizado em 23 abr. 2020.

MUÑOZ, G. S.. Mujeres Árabes. In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 527-532.

NASCIMENTO, J. B. do; ZANVETTOR, K.. A perda de poderes da Mulher-Maravilha nos anos de 1960 como consequência de manifestações feministas nos Estados Unidos. In: *Intercom*, Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2018/resumos/R63-1413-1.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

O QUE são as ondas do feminismo? In: *QG Feminista*, 8 mar.2018. Disponível em: <<https://medium.com/qg-feminista/o-que-s%C3%A3o-as-ondas-do-feminismo-eeed092dae3a>>. Acesso em: 18 fev. 2020.

OLIC, N. B.. *Oriente Médio: uma região de conflitos*. 11. ed. São Paulo: Moderna, 1995.

OLIVEIRA, R. D.. Os jornais enquanto fontes de pesquisa: possibilidades de estudos a respeito do município de Uberaba/MG. *Anpuh-MG*, 2016. (Apresentação de Trabalho/Comunicação). Disponível em: <[http://encontro2016.mg.anpuh.org/resources/anais/44/1469195631\\_ARQUIVO\\_TextoAnpuh2016.pdf](http://encontro2016.mg.anpuh.org/resources/anais/44/1469195631_ARQUIVO_TextoAnpuh2016.pdf)>. Acesso em: 8 de ago. 2020.

OS piores momentos da Marvel na história. In: *Ei nerd*, 9 dez.2016. Disponível em: <<https://www.einerd.com.br/piiores-momentos-da-marvel-na-historia/>>. Acesso em: 14 out. 2020.

PEDRO, J. M. Relações de gênero como categoria transversal na historiografia contemporânea. *Topoi - Revista de História*, v. 12, p. 270-283, 2011. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/pdf/topoi/v12n22/1518-3319-topoi-12-22-00270.pdf>>. Acesso em: 5 jan. 2021.

PEIXOTO, I. Arrow terá versão original de Canário Negro. In: *HQROCK*, 23 jan. 2013. Disponível em: <<https://hqrock.com.br/2013/01/23/arrow-tera-versao-original-da-canario-negro/>>. Acesso em: 12 fev. 2020.

PESSANHA, D.. Lembrar para refletir – fotografos Marc Riboud e Bernie Boston. In: *Folha 1*. Disponível em: <[http://www.folha1.com.br/\\_conteudo/2013/06/blogs/imaginar/172267-relembrar-para-refletir--fotografos-marc-riboud-e-bernie-boston.html](http://www.folha1.com.br/_conteudo/2013/06/blogs/imaginar/172267-relembrar-para-refletir--fotografos-marc-riboud-e-bernie-boston.html)>. Acesso em: 17out.2019.

PINTO, C. R. J.. Feminismo, História e poder. *Revista de Sociologia e Política* (UFPR. Impresso), v. 18, p. 15-23, 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rsocp/v18n36/03.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

QUADRINHEIRO, Velho. Cinco consequências sérias para os heróis. In: *Quadrinhos*, 3 dez. 2018. Disponível em: <<https://quadrinhos.com/2018/12/03/cinco-consequencias-serias-para-os-herois/>>. Acesso realizado em, 14 nov. 2019.

RATIN, C.. 10 heróis que já lutaram contra o nazismo. In: *Legião dos heróis*. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/herois-lutaram-contranazismo.html>>. Acesso em: 17 abr.2020.

REBLIN, I. Relacionamentos homoafetivos nos quadrinhos e seu lugar na discussão acerca do princípio da igualdade de direitos. In: *III Encontro Internacional de Ciências Sociais, 2012, Pelotas, RS. II Encontro Internacional de Ciências Sociais - As Ciências Sociais e os Desafios do séc. XXI. Anais...* Pelotas, RS: UFPel, 2012. p. 1-14. Disponível em: <[https://www.academia.edu/2022084/Relacionamentos\\_homoafetivos\\_nos\\_quadrinhos\\_e\\_seu\\_lugar\\_na\\_discuss%C3%A3o\\_acerca\\_do\\_princ%C3%ADpio\\_da\\_igualdade\\_de\\_direitos](https://www.academia.edu/2022084/Relacionamentos_homoafetivos_nos_quadrinhos_e_seu_lugar_na_discuss%C3%A3o_acerca_do_princ%C3%ADpio_da_igualdade_de_direitos)>. Acesso em: 24 ot. 2020.

REBLIN, I. *A Superaventura: da narrativa e sua expressividade à sua potencialidade teológica*. 2012. Tese (Doutorado em Teologia) – Faculdade EST, EST, São Leopoldo. 2012. Disponível em: <<http://dspace.est.edu.br:8080/xmlui/handle/BR-SIFE/286>>. Acesso em: 25 out. 2020.

REBLIN, I. Quadrinhos e cinema: convergências e variações em 10 teses sobre arte sequencial. In: REBLIN, Iuri Andréas; SILVA, Ruben Marcelino Bento da; ALMEIDA, Paulo Felipe Teixeira. (Org.). *Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul*. 1 ed. Leopoldina, MG: ASPAS, 2017, p. 11-38. Disponível em: <[https://cultdecultura.files.wordpress.com/2018/02/aspas\\_lv06\\_vamos\\_falar\\_cultura\\_pop\\_ebook.pdf](https://cultdecultura.files.wordpress.com/2018/02/aspas_lv06_vamos_falar_cultura_pop_ebook.pdf)>. Acesso em: 22 out. 2020.

REBLIN, I. A.; SILVA, R. M. B. (Org.); ALMEIDA, P. F. T (Org.). *Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul*. 1. ed. Leopoldina, MG: ASPAS, 2017. Disponível em: <[https://cultdecultura.files.wordpress.com/2018/02/aspas\\_lv06\\_vamos\\_falar\\_cultura\\_pop\\_ebook.pdf](https://cultdecultura.files.wordpress.com/2018/02/aspas_lv06_vamos_falar_cultura_pop_ebook.pdf)>. Acesso em: 22 out. 2020.

RIBEIRO, D.. Feminismo Negro para um Novo Marco Civilizatório. SUR. São Paulo, v.13 n.24, p. 99- 104, 2016.

ROSSI FILHO, S.; ORIGUELA, M. A.; SILVA, C. L.. A forma corporal dos super-heróis de histórias em quadrinhos e a educação para o lazer. *Coleção Pesquisa em Educação Física*, v. 14, p. 15-22, 2015. Disponível em: <[https://fontouraeditora.com.br/periodico/upload/artigo/1201\\_1505222555.pdf](https://fontouraeditora.com.br/periodico/upload/artigo/1201_1505222555.pdf)>. Acesso em: 7 mar. 2020.

RÜDIGER, F.. *Comunicação e teoria crítica da sociedade: adorno e a Escola de Frankfurt*. 1. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

SANDERSON, P.. *The X-Men Companion*. 1. ed. Nova York: Marvel Comics, 1982.

SANTOS, A. C. V. R. Para “abrir” gênero: raça, corporeidade e sexualidade como tensões teóricas e políticas produtivas para o feminismo. *Caderno Espaço Feminino* (UFU), v. 31, p. 07, 2018. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/41522>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

SHOOTER; J. Avengers #200. *JIM SHOOTER*, 2011. Disponível em: <<http://jimshooter.com/2011/12/avengers-200.html>>. Acesso em: 15 out. 2020.

SILVA, A. H. da. HQs em Convergência: subculturas do consumo e a manifestação colaborativa de uma mídia que espera sobreviver ao digital. *BOCC*, São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/silva-alexandre-hqs-em-convergencia.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2018.

SINGH, S.. Fourth wave feminism- #MeToo and its limitations. In: *QRIUS*, 29. Nov. 2018. Disponível em: <<https://qrius.com/fourth-wave-feminism-metoo-and-its-limitations/>>. Acesso realizado em: 10 abr.2020.

SMARRA, A. L. S.; LOTUFO, C. A. ; GOMES, N. S.. E com vocês o clone de Superman preferido de Jack Kirby... O Capitão Marvel. *Cadernos do CNLF* (CiFEFil), v. XVIII, p. 499-504, 2014. Disponível em: <[http://www.filologia.org.br/xviii\\_cnlf/cnlf/01/036.pdf](http://www.filologia.org.br/xviii_cnlf/cnlf/01/036.pdf)>. Acesso em: 14 nov. 2020.

SMEE, G.. Guia de leitura- *Supergirl* In: *O Vício*, 12 maio. 2020. Disponível em: <<https://ovicio.com.br/guia-de-leitura-supergirl/>>. Acesso em: 14 jul. 2020.

SOMMACAL, C. L.; TAGLIARI, P. D. A. A cultura de estupro: o arcabouço da desigualdade, da tolerância à violência, da objetificação da mulher e da culpabilização da vítima. *Revista da Esmesc*, v. 24, p. 245-268, 2017.

STRICKLAND, C. The Rape of Ms. Marvel. *Carol A. Strickland*. Disponível em: <<http://carolastrickland.com/comics/msmarvel/>>. Acesso em: 14 out. 2020.

SUPERMAN'S Girl Friend, Lois Lane (1958) nº 102. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/supermans-girl-friend-lois-lane-\(1958\)-n-102/2359/24965](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/supermans-girl-friend-lois-lane-(1958)-n-102/2359/24965)>. Acesso em: 14 mar.2020.

TALES of suspense (1959) nº 52. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-of-suspense-\(1959\)-n-52/1034/10041](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-of-suspense-(1959)-n-52/1034/10041)>. Acesso em: 18 fev. 2020

TALES To Astonish (1959) nº 44. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-to-astonish-\(1959\)-n-44/1112/47028/](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/tales-to-astonish-(1959)-n-44/1112/47028/)>. Acesso em: 18 abr. 2020.

TEDESCHI, L. A. Representação. In: COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 639-643.

THOMAS, R. *Captain Marvel*. n. 18, 1977.

THOMAS, R. *Captain Marvel*. n. 3, 1968.

THOMAS, R. *Marvel Super Heroes*. n. 12, 1967.

THOMAS, R. *Marvel Super Heroes*. n. 13, 1968.

TONDOLO, A.. *Sociedade brasileira e as questões de gênero: a atualidade de Simone de Beauvoir*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito), Ijuí: Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – Unijuí, 2017. Disponível em: <<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/4610/Aline%20Tondolo.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

UNCANNY X-Men, the (1963) nº 1. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/uncanny-x-men-the-\(1963\)-n-1/264/6090/](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/uncanny-x-men-the-(1963)-n-1/264/6090/)>. Acesso realizado em: 18 fev. 2020

UNIVERSO Marvel 3ª Série – nº 34. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/universo-marvel-3-serie-n-34/un011301/124561>>. Acesso em; 24 out. 2020.

UNIVERSO Marvel 3ª Série – nº 22. In: *Guia dos Quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/universo-marvel-3-serie-n-22/un011301/117196>>. Acesso em: 27 out. 2020

VERGUEIRO, W. (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

VIANA, T.. Capitã Marvel: Brie Larson brilha em novo pôster. In: *Cine Klik Uol*, 3 dez. 2018. Disponível em: <<https://cineclick.uol.com.br/noticias/capita-marvel-brie-larson-brilha-em-novo-poster>>. Acesso em 30 nov. 2020.

VIEIRA, M.. Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações. In: II Seminário Interno PPGCOM - Uerj, 2008. *Contemporânea* - Edição especial. Rio de Janeiro: UERJ. v. 6. p. 207-221. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/17255/12696>>. Acesso em: 2 fev. 2020.

VIEIRA, V. de F. *Comunicação e Feminismo: as possibilidades da era digital*. 2012. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade de São Paulo, USP, São Paulo. 2012. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27152/tde-22052013-163040/publico/VERAVIEIRA.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2020.

VIOLA, S. E. A. *Direitos Humanos e democracia no Brasil*. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2007.

VOVELLE, M.. *Imagens e imaginário na história: fantasmas e certezas nas mentalidades desde a idade média até o século XX*. São Paulo: Ática, 1997.

WENSE, H. S. *A imagem do negro nos quadrinhos e nas produções audiovisuais infantojuvenis*, 2015, Monografia (Graduação em Comunicação) – Universidade de Brasília. Disponível em: <[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/12088/1/2015\\_HenriqueSampaioWense.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/12088/1/2015_HenriqueSampaioWense.pdf)>. Acesso em: 3 dez. 2019.

WESCHENFELDER, G. V.. Os negros nas histórias em quadrinhos de super-heróis. In: *IDENTIDADE!* v. 18, p. 67-89, 2013. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/identidade/article/view/617>>. Acesso em: 5 fev. 2020.

WESCHENFELDER, G. V.; COLLING, A. As Super - Heroínas como instrumento de gênero nas Histórias em Quadrinhos. *Diálogos* (Maringá, Impresso), v. 15, p. 437-454, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/36207>>. Acesso em: 26 fev. 2020.

WESCHENFELDER, G. V.. Histórias em Quadrinhos de Super-Heroínas: Do movimento feminista às questões de gênero. *INTERthesis* (Florianópolis), v. 8, p. 200-218, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/1807-1384.2011v8n1p200>>. Acesso em: 26. fev. 2020.

WOLF, L.. Gibis raros de “Mulher Maravilha” estão sendo leiloados no eBay. In: *Super Interessante*, 18 ago. 2017. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/gibis-raros-de-mulher-maravilha-estao-sendo-leiloados-no-ebay/>>. Acesso em 06 de abr.2020.

WORLD’S finest comics nº.9. In: *National Museum of American History*. Whashington, D.C/ EUA. Disponível em: <[https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1449382](https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1449382)>. Acesso em: 18 nov.2019.