

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**Laís Coutinho Roxo**

**GIRLPOWER:**

A Representação do Feminino nos Quadrinhos

**Juiz de Fora  
Fevereiro de 2018**

**Lais Coutinho Roxo**

**GIRLPOWER:**

A Representação do Feminino nos Quadrinhos

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre.

Área de concentração: Comunicação e Sociedade  
Linha de Pesquisa: Estética, Redes e Linguagens

Orientador(a): Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Júnior

Juiz de Fora  
Fevereiro de 2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Coutinho Roxo, Laís.

GirlPower : A Representação do Feminino nos Quadrinhos / Laís Coutinho Roxo. -- 2018.

115 p. : il.

Orientador: Potiguara Mendes da Silveira Júnior

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós Graduação em Comunicação, 2018.

1. Quadrinhos. 2. Feminismo. 3. Representatividade. 4. Girlpower. 5. Poder. I. Mendes da Silveira Júnior, Potiguara, orient. II. Título.

Lais Coutinho Roxo

GirlPower:  
A Representação do Feminino nos Quadrinhos

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre.

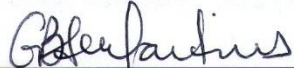
Área de concentração: Comunicação e Sociedade  
Linha de Pesquisa: Estética, Redes e Linguagens

Orientador(a): Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Júnior (PPGCOM/UFJF)

Aprovada em 08 de fevereiro de 2018

BANCA EXAMINADORA

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Júnior (PPGCOM/UFJF) - orientador

  
\_\_\_\_\_  
Prof.ª Dr.ª Gabriela Borges Martins Caravela (PPGCOM/UFJF) - convidado(a)

  
\_\_\_\_\_  
Prof.ª Dr.ª Marisol Barenco de Mello (UFF) – convidado(a)

A cada menina que aprende desde cedo que é preciso lutar como uma garota para sobreviver nesse mundo.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha família pelo apoio desde o começo, a todos que estiveram sempre do meu lado, ao Felipe pelo encorajamento a cada passo deste processo, ao Glauber por sempre acreditar no meu potencial quando eu mesma não acreditava e sempre ser um denço, ao Glaucon por sempre me motivar e a Nathália pelo incentivo constante desde o primeiro dia e a Universidade pela experiência e oportunidade de fazer parte da sua história.

Há um instante, uma fração de segundo antes do mundo a trazer pra realidade, um momento em que ela supera todas as dúvidas e medos que já teve, ela apenas voa.

(CAPITÃ MARVEL, 2015, p.11)

## RESUMO

Pesquisa com o intuito de confrontar o uso das personagens em quadrinhos com as representações femininas abrangentes na sociedade atual, quebrando ou reforçando padrões, explorando a inserção do discurso visual das representações, sendo essas construções discursivas observadas como um conjunto integrado a um jogo enunciativo de elementos visuais de padrões sócio históricos. A partir de como o indivíduo (leitor) se relaciona com as imagens dispostas, como a personagem é apresentada visual e narrativamente e as mudanças refletidas no mercado nessas personagens devido ao movimento feminista dentro da cultura pop, conhecido como GirlPower, que teve sua origem nos anos 90 como um slogan da “girl band” britânica Spice Girls, posteriormente seus desdobramentos como fórmula vigente para a criação de novas personagens da cultura de massa, sua consolidação nas produções audiovisuais voltadas a vários tipos de idades diferentes, e finalmente como gatilho para uma retomada nos dias atuais, vinte anos após a primeira utilização do termo. O uso dos conceitos de *male gaze*<sup>1</sup> e *female gaze*<sup>2</sup> aplicados a narrativa e em enquadramentos são utilizados na análise de duas histórias em quadrinhos da personagem Capitã Marvel (Carol Danvers, antes conhecida como Miss Marvel), uma sendo sua primeira edição de 1977 e a outra uma edição de 2012 para observar quais mudanças houveram durante os anos entre as edições, com as alterações sociais, políticas e mercadológicas mundiais, e se elas se adequaram ao que o movimento GirlPower se propõe como representatividade.

Palavras-chave: Quadrinhos. Feminismo. Representatividade. GirlPower. Poder.

---

<sup>1</sup> Em português "olhar masculino"

<sup>2</sup> Em português "olhar feminino"



## **ABSTRACT**

Research in order to confront the use of comic characters with the broad feminine representations in the present society, breaking or reinforcing patterns, exploring the insertion of the visual discourse of the representations, being these discursive constructions observed as a set integrated to an enunciative game of elements visual models of socio-historical patterns. From how the individual (reader) relates to the arranged images, how the character is presented visually and narratively and the changes reflected in the market in these characters due to the feminist movement within the pop culture, known as GirlPower, which had its origin in the 90s as a slogan of the British girl band Spice Girls, later its unfolding as a current formula for the creation of new characters of mass culture, its consolidation in the audiovisual productions facing different types of different ages, and finally as a trigger for a resumption today, twenty years after the first use of the term. The use of the concepts of male gaze and female gaze applied to the narrative and in frames is used in the analysis of two comic strips of the character Marvel Captain (Carol Danvers, formerly known as Miss Marvel), one being its first edition of 1977 and the other a 2012 edition to look at what changes have occurred over the years between issues, with global social, political and market changes, and whether they fit what the GirlPower movement proposes as representativeness.

Keywords: Comics. Feminism. Representativity. GirlPower. Power.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 – Yellow Kid .....  | 15 |
| Figura 2 – Action Comics #1.....   | 16 |
| Figura 3 – Sheena #159.....  | 20 |
| Figura 4 – The Three Lives of Fantomah.....                                  | 20 |
| Figura 5 – Miss Fury#1 .....   | 22 |
| Figura 6 – Wonder Woman #5 .....   | 24 |
| Figura 7 – Harry G. Peter, 1940 .....  | 25 |
| Figura 8 – "Tearing Off the Bonds"; "Why 100,000 American Read Comics" ..... | 26 |
| Figura 9 – Wonder Woman #2 .....   | 26 |
| Figura 10 – Margaret Sanger, 1929; Wonder Woman #33 .....                    | 26 |
| Figura 11 – Wonder Woman #7 .....  | 27 |
| Figura 12 – Inez Milholland Boissevain, 1913; Wonder Woman #7.....           | 28 |
| Figura 13 – Sojourner Truth, Susan B. Anthony e Lady Hestor Stanhope .....   | 28 |
| Figura 14 – Cartilha feminista, 1973.....                                    | 29 |
| Figura 15 – Cathy Lee Crosby; Lynda Carter .....                             | 29 |
| Figura 16 – Warner, DC Comics.....   | 30 |
| Figura 17 – Liam Sharp; Nicola Scott; Bilquis Evely.....                     | 31 |
| Figura 18 – Ms Marvel #1 .....   | 52 |
| Figura 19 – Ms Marvel #1 .....   | 57 |
| Figura 20 – Ms Marvel #1 .....   | 58 |
| Figura 21 – Ms Marvel #1 .....   | 58 |
| Figura 22 – Ms Marvel #1 .....   | 59 |
| Figura 23 – Capitã Marvel #1.....  | 60 |
| Figura 24 – Capitã Marvel #1.....  | 60 |
| Figura 25 – Capitã Marvel #1.....  | 61 |
| Figura 26 – Capitã Marvel #1.....  | 62 |
| Figura 27 – Capitã Marvel #1.....  | 63 |
| Figura 28 – Capitã Marvel #1.....  | 63 |
| Figura 29 – Capitã Marvel #1.....  | 64 |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO .....</b>                            | <b>11</b> |
| <b>2 HQs: O QUE, QUANDO, ONDE .....</b>              | <b>13</b> |
| 2.1 ELAS NAS DÉCADAS DOS QUADRINHOS .....            | 19        |
| 2.2 A CRIAÇÃO MARAVILHA .....                        | 23        |
| <b>3 O PODER DAS GURIAS: O TEMPERO INICIAL .....</b> | <b>32</b> |
| 3.1 FEMINISMO DO HORÁRIO NOBRE .....                 | 34        |
| 3.2 REPERCUSSÕES NAS PRODUÇÕES .....                 | 35        |
| 3.3 AS EVAS DOS QUADRINHOS E SEUS TRAÇOS .....       | 36        |
| 3.4 HEROÍNA x VILÃ x BAD GIRLS .....                 | 39        |
| <b>4 A IDENTIFICAÇÃO DO EGO E A LIBIDO.....</b>      | <b>43</b> |
| 4.1 MALE GAZE E A PERFORMANCE .....                  | 46        |
| 4.2 O ENTÃO FEMALE GAZE .....                        | 49        |
| <b>5 A ANÁLISE: DE MISS A CAPITÃ.....</b>            | <b>53</b> |
| 5.1 O ENQUADRAMENTO DE CADA ERA .....                | 57        |
| 5.2 A NARRATIVA E A IMAGEM.....                      | 65        |
| <b>6 CONCLUSÃO.....</b>                              | <b>66</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                              | <b>69</b> |
| <b>ANEXOS.....</b>                                   | <b>72</b> |
| ANEXO A – Miss Marvel #1 (1977) .....                | 72        |
| ANEXO B – Capitã Marvel #1 (2012).....               | 90        |



## 1. INTRODUÇÃO

As pesquisas voltadas a estudar as histórias em quadrinhos ainda são poucas comparadas a outros temas amplamente debatidos dentro da área da comunicação e por isso mantém várias questões válidas para começar a conversa. Aqui temos a questão da representatividade e empoderamento feminino dentro das histórias em quadrinhos.

Desde o começo desta indústria as mulheres eram representadas como meras figurantes, levando anos até conseguirem um papel de protagonismo com títulos próprios. Mas ainda assim era um caminho longo que estava por se prosseguir. Elas passaram por vários clichês e estereótipos compatíveis com as diferentes, porém reduzidas, maneiras que as mulheres eram representadas pela própria sociedade.

A linha principal que norteia toda esta pesquisa começa nos anos 90 quando o termo *GirlPower* foi mencionado pela primeira vez em uma *fanzine*<sup>3</sup> da banda Bikini Kill. Com a ascensão da presença feminina em vários campos esta ideia do poder chegou até a mídia de massa através da banda Spice Girls, que fez enorme sucesso e utilizava "*GirlPower*" como slogan. O sucesso foi tanto e o público feminino teve uma aceitação tão boa que esta fórmula foi passada a personagens de filmes, séries, jogos e posteriormente até para desenhos animados infantis.

Se o debate fala sobre representatividade nos quadrinhos, é importante também falar sobre os traços utilizados para desenhar uma mulher. Foi observado que dependendo da sua função na narrativa, a maneira com que ela é desenhada regula sua situação enquanto mulher. Por exemplo, a Tia May, responsável pelo Peter Parker (Homem Aranha) após a morte de seus pais, é comumente representada como uma senhora recata, idosa, por ser uma figura maternal e, portanto, não poder ter qualquer traço de sexualidade ou beleza ligados a isso. As mocinhas e heroínas costumam ser sensuais e inocentes, como se fosse algo completamente fora de sua percepção, enquanto as vilãs têm o traço da sexualidade fortemente anexados a suas personalidades, dando a ideia de sexualidade como algo ruim. Posteriormente na história surgem as *bad girls*, onde personagens de ascendências orientais e negras eram mercenárias e anti-heroínas extremamente musculosas e com uniformes curtos.

Todas essas maneiras de representação e afirmação de discursos entram no convívio do leitor como verdades sobre a vida, ainda que não sejam. A maneira com que o leitor se comporta como observador em cada cena, em cada enquadramento, também faz parte desse

---

<sup>3</sup> Revista para fãs, esp. sobre ficção científica, música e cinema.

apelo sexual nos traços femininos que foram tão comuns e ainda são facilmente encontrados em muitos títulos.

Esse *male gaze*, comum as produções da cultura pop, encontrou então seu ponto de conversão quando um fator novo apareceu: o *female gaze*. Ao contrário do que se pode imaginar não é a inversão de papéis e a sexualização de personagens masculinos. O *female gaze* se trata de que maneira a abordagem sobre um assunto seria diferente de uma visão masculina, ou seja, como uma mulher em posição de poder na hora de criar um conteúdo pode mudar completamente a abordagem e/ou representação sobre algo. Ainda é um assunto pouco explorado por estar em andamento, somente agora as meninas de naquela época eram o público alvo de produções, cresceram e ingressaram no mercado de trabalho desta indústria da cultura pop.

## 2. HQs: O QUE, QUANDO, ONDE.

O historiador Scott McCloud (1995) enfatiza que histórias em quadrinhos, ou HQs como também são conhecidas, são existentes desde a pré-história se considerarmos que as histórias eram passadas por meio de figuras. Posteriormente, de acordo com o desenvolvimento da sociedade, ainda existiram pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais, gravuras japonesas e muitas outras manifestações históricas.

As histórias em quadrinhos, constituem um gênero complexo que se utiliza de elementos narrativos de diferentes manifestações artísticas, tornando-se um meio híbrido que, tradicionalmente em seu início, gerou a fascinação de grandes massas de público, principalmente o mais jovem, pois é de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura de imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. Essa inclinação ao público infanto-juvenil causou uma resistência das elites intelectuais onde só posteriormente as histórias em quadrinhos foram referenciadas como 9ª Arte, em 1980.

Mas então, como considerar o que é entendido como uma história em quadrinhos? Will Eisner (1985), quadrinista americano, considera que o que define o gênero é sua forma de arte sequencial, como ele destaca. A história em quadrinhos é uma sequência de acontecimentos ilustrados, uma narrativa visual que pode ou não usar textos, em balões ou em legendas.

“A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas ou coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados de quadrinhos.” (EISNER, 1985, p. 39)

Por conseguinte, podemos considerar que história em quadrinhos se diferencia de charges ou qualquer tipo de expressão estética visual que não tenha essa construção definida como arte sequencial, criando ilusões de movimento e dinâmica em uma cena. Porém a concepção estética de uma história em quadrinhos vai além da arte sequencial, apenas. Eisner (1985) completa que nela, o texto é lido como imagem, já que o letreiramento é um processo gráfico e pode ambientar o clima emocional, uma ponte narrativa e/ou uma sugestão de som, tornando-se extensão da imagem. O estilo e a aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento se combinam para evocar beleza e mensagem, da mesma maneira que na linguagem falada existem influências do tom e da inflexão.

Ainda assim, uma história em quadrinhos não perde o sentido ou a riqueza caso seja desenvolvida apenas com imagens, sem ajuda de palavras, pois “a ausência de diálogo no intuito de reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência

comum”, como nos aponta Eisner (1985 p.18). Apesar de aparentemente representarem uma comunicação mais rudimentar de narrativa, a história em quadrinhos sem o uso da palavra escrita exige uma abstração bem mais sofisticada do seu leitor. É necessário uma experiência comum e um histórico de observação para a capacidade de interpretação da mensagem que o autor tinha como intenção transmitir.

Uma dimensão essencial para a narrativa visual é o *timing*, comumente designado como “tempo” (*time*). Esse tempo se combina com o espaço e som, apesar de dimensões independentes, onde concepções, ações e movimentos possuem um deslocamento que é medido pela capacidade de percepção humana que temos entre cada um deles. Todos os elementos gráficos também contribuem para a transmissão do sentimento ao leitor. Pode-se exemplificar como os vários formatos de balões e caixas de texto, que podem indicar euforia, pensamento, gritos, ao mesmo tempo dependendo da fonte usada nas falas, é possível criar uma natureza diferente, como uma letra à mão contribui um ambiente mais intimista, uma outra fonte pode constituir uma natureza mecânica. A junção desses elementos é fundamental para expressar a passagem de tempo, que é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual.

Os quadrinhos podem se constituir como um meio de controle. Com ele podemos prender a atenção e ditar a sequência que o leitor seguirá na narrativa, o que é um grande obstáculo. Assim como as outras expressões estéticas é necessário evitar que o receptor desvie a atenção. No caso das histórias em quadrinhos como dispositivo é necessária uma força mecânica do leitor para virar as páginas, o que não ocorre no cinema ou no teatro, onde o expectador não tem controle mecânico sobre sua leitura. Até histórias em quadrinhos vinculadas por meios digitais, que podem ter a cooperação de diversas possibilidades tecnológicas que não são possíveis nas histórias em quadrinhos impressas, ainda assim é necessária a cooperação táctica por meio do leitor. Inclusive a ordem do percurso de leitura do receptor é importante para designar a narrativa sequencial. Junto a isso o requadro – layout dos quadrinhos – que coloca os objetos e ações dentro de molduras é considerado uma linguagem não-verbal e tem uma função emocional. Eisner (1985) indaga que:

“O formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais do que apenas um elemento do cenário em que se passa a ação: ele pode passar a fazer parte da história em si. Pode expressar um pouco da dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribui para a atmosfera da página como um todo.” (Eisner, 1985, p.45)



Ainda sobre os elementos gráficos que enriquecem e contribuem para a narrativa de uma história em quadrinhos, temos a página como um metaquadrinho. É preciso entender que o requadro, na configuração convencional, deve ser usado com cautela para não interferir no segmento da história contida no requadro rígido (*hard-frame*) que não é cada quadrinho, mas a página inteira.

As histórias em quadrinhos, assim como todos os outros meios, possuem limitações, como o fato de trabalhar com o abstrato. Expressar tópicos de caráter amorfo, como aflições de dor ou sentimentos arrebatadores como o amor, tornam-se desafios para um meio que trabalha com uma cadeia de movimentos sequenciais usando o tempo-espço para a concepção da narrativa. Essa tarefa exige uma enorme criatividade por meio do artista para conseguir transmitir a maior parte possível de informação ao leitor. Mas o que poderia se apresentar como um obstáculo, transforma-se em oportunidade. A utilização de formas, cores, perspectivas, tamanhos, enquadramentos, traços, entre outros, contribuem para a solução.

Logo artistas começaram a criar diferentes vertentes dentro das histórias em quadrinhos. De acordo com McCloud (1995), a primeira história em quadrinhos como gênero narrativo próprio da comunicação de massas moderna é considerada a *Yellow Kid*, lançado em 5 de maio de 1895. A origem histórica das HQs, pode ser destacada no século XX, visto que era uma sociedade mergulhada à grande turbulência das inovações tecnológicas e comunicacionais com as distâncias repentinamente sendo reduzidas pelo rádio, o jornal e o cinema. Os quadrinhos, por sua vez, iam de encontro das camadas trabalhadoras e iletradas, com suas temáticas divertidas, muitas imagens, pouco texto e fácil compreensão.

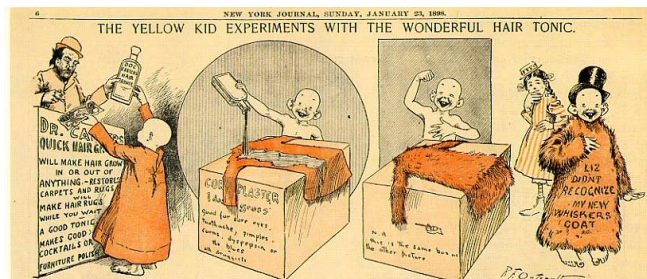


Figura 1 - OUTCAULT, Richard Felton. *Yellow Kid*. 1895. Impresso. Disponível em: <[www.tvsinopse.kinghost.net](http://www.tvsinopse.kinghost.net)>. Acesso em: 10 maio 2016.

De acordo com Mário Feijó (1997), logo após o *crack* da Bolsa de Valores em 1929 houve um importante impulso nas HQs, que nos anos 30 cresceram, invadindo o gênero da aventura. Nessa época surgiu o primeiro super-herói com identidade secreta, Superman, no Brasil com o nome de Super Homem, de Siegel and Shuster. Considerado o personagem que marca o início da Era de Ouro dos Quadrinhos.

“Nos Estados Unidos o formato revista surgiu em 1929, mas se popularizou somente ao longo da década de 30. A princípio, era usado como brinde de alguma empresa que nada tinha a ver com o ramo editorial. *Funnies on Parade*, de 1933, por exemplo, foi distribuída de graça por um fabricante de detergentes em busca de promoção.

A primeira revista em quadrinhos editada no Ocidente para ser vendida e gerar lucro foi *Famous Funnies*, em 1934, reunindo tiras já publicadas em jornais. Só em 1935 surgiu a *New Fun*, com histórias inéditas.” (FEIJÓ, 1997, p.36)

O Superman, criado em 1933, só chegou às bancas em 1938, depois que seus direitos foram vendidos para a DC Comics para ser publicado na revista *Action Comics* #1. Pouco tempo depois, iniciou-se a Segunda Guerra Mundial, no caldeirão ideológico desses anos, os quadrinhos despertaram interesses políticos.

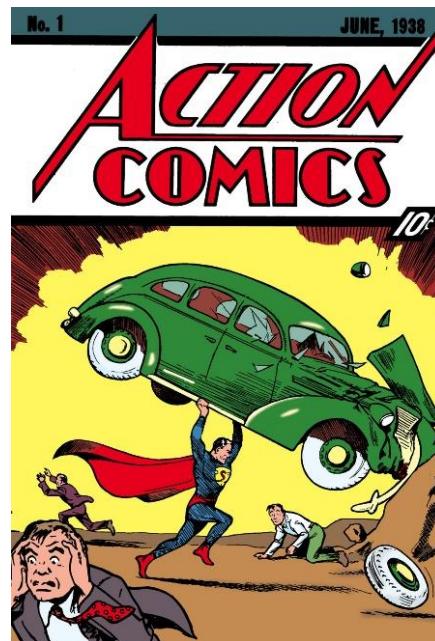


Figura 2 - SIEGEL, Jerry e SHUSTER, Joe. *Action Comics* #1. 1938. Impresso. Disponível em: <dc.wikia.com>. Acesso em: 10 maio 2016.

Em 1939 surgiu Namor, o Príncipe Submarino, que despontou como o vilão de toda a humanidade por ser um híbrido humano-atlante, e teve como oponente o herói Tocha Humana, um andróide que ao entrar em contato com o oxigênio, podia inflamar-se. A interferência do governo na época da Segunda Guerra Mundial mostra que as HQs chamaram atenção das autoridades que perceberam o fascínio e a preocupação de seu poder como comunicação de massa. Ambos os heróis, tanto Namor quanto o Tocha Humana, tiveram duelos, uma batalha entre fogo e água, que despertaram grande interesse no público. Porém, com os acontecimentos mundiais, Namor e Tocha chegaram a um acordo. Com a Segunda Guerra Mundial e a entrada dos Estados Unidos no conflito, o presidente Franklin Delano Roosevelt (1933-1945) “convocou” todos os heróis e super-heróis para o esforço bélico do país.

Feijó (1997) afirma que no período de 1940 até 1945 foram criados inúmeros super-heróis, apesar de muitos não terem sobrevivido a novas edições. As HQs expandiram suas fronteiras e transformaram-se em parte da cultura de massa. Vários personagens se alistaram e foram para a Segunda Guerra Mundial, e as HQs se tornaram armas ideológicas para elevar o moral dos soldados e do povo.

“A década de 30 foi marcada pela Grande Depressão (iniciada em 1929) e por isso mesmo viu o Estado assumir um novo papel: o de agente do crescimento econômico e o de responsável pelo bem-estar social.

Nos Estados Unidos, onde o liberalismo radical sempre se opôs à intervenção do Estado na vida das pessoas e das empresas, o presidente democrata Franklin Delano Roosevelt (1882-1945) deu início a um conjunto de medidas econômicas sociais que ficou conhecido como New Deal. [...] Entendeu que as novas necessidades da sociedade do seu tempo, e que suas opiniões e comportamentos se baseavam na comunicação de massa. [...]

Em 1940, finalmente, Roosevelt dirigiu-se às editoras de histórias em quadrinhos.

Antes de os Estados Unidos entrarem na Segunda Guerra Mundial (em dezembro de 1941), todas as editoras norte americanas já tinham aderido à estratégia de engajar de alguma maneira seus personagens na luta contra as forças do Eixo (Alemanha, Itália e Japão). Na prática, os vilões passaram a ser ou a lembrar alemães e japoneses.

Os heróis serviam como armas ideológicas junto à juventude norte americana e a países aliados.” (FEIJÓ, 1997, p.40-41)

Segundo Feijó (1997), com a chegada dos anos 50, as HQs foram alvo da maior censura que este meio de comunicação já passou. O psiquiatra Frederic Wertham escreveu um livro, “A Sedução dos Inocentes” (*The Seduction of the Innocent*), onde acusava os quadrinhos de corrupção e delinquência juvenil, incitando a juventude à violência, sendo criado então um Código de Ética, chamado *Comics Code*, criado pela recém constituída CMAA – *Comic Magazine Association of America*, reduzindo assim o alcance e a maneira de focar os assuntos, o que acabou por destruir praticamente todos os títulos de terror da época. Foi então que surgiu Peanuts, de Charles M. Schulz. Charlie Brown e seu cão Snoopy, com temas que pareciam infantis, mas eram extremamente filosóficos e se aplicavam facilmente na vida conturbada de qualquer adulto, marcando o começo da era intelectual dos quadrinhos, com a valorização do texto sobre as imagens.

Na década de 60, que Feijó (1997) considera como a Era de Prata dos Quadrinhos, consolidaram-se heróis como Flash, Superman, Mulher Maravilha, Batman, Aquaman, entre outros, fundando a Liga da Justiça, onde os principais heróis da DC Comics se uniam para

combater grandes vilões. Frente a esse sucesso, Martin Goodman, diretor da Atlas Comics (antiga *Timely Comics*), pediu a Jack Kirby e Stan Lee que criassem algo parecido. Porém, eles resolveram ignorar todos os clichês das histórias de heróis até então feitas, e criaram o Quarteto Fantástico: quatro heróis que adquirem seus poderes em um acidente, sendo Reed Richards um cientista de alto poder intelectual se transformando no Homem Elástico, Sue Storm, esposa de Reed, podendo se tornar invisível e criar campos de força, Johnny Storm, irmão de Sue, sendo o novo Tocha Humana, e Ben Grimm, transformando-se no Coisa, um monstro de pele rochosa e força descomunal. Os quatro não eram somente uma equipe, eram uma família, com problemas, conflitos e amarguras, das quais tentavam sempre superar e chegando a colocar suas vidas em risco pelo bem mundial.

Dan Mazur e Alexander Danner (2014) discutem que na década de 70 vieram os quadrinhos underground. Fantasia, ficção científica, viagens psicodélicas, rock'n'roll, corpos nus, novas diagramações e literatura são alguns ingredientes de um mix que informações. Os nomes mais conhecidos são Crumb, os Freak Brothers de Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso e Bill Griffin. Desenhistas franceses como Moebius, Phillipe Druillet, Jean Pierre Dionnet e Bernard Farkas foram reunidos sob a *Les Humanöides Associées* e criam em 1974 uma revista histórica, *Métal Hurlant*, que chega aos EUA em 1977 com o nome de *Heavy Metal*. Da Itália vem grandes quadrinhos, como Ken Parker, de Berardi e Milazzo, Corto Maltese, de Hugo Pratt, e O Clic, de Milo Manara.

Álvaro de Moya (1996) diz que nos anos 80, nascem as “*graphic novel*” (um termo que pode abraçar tanto os livros de não ficção como obras genuinamente romanescas), voltado ao público adulto. O maior destaque e carro chefe dessa nova linha, na época, foi a história de um Batman sombrio, amargurado e violento: o Cavaleiro das Trevas de Frank Miller, que decretava um outro nível de narrativa no mundo dos super-heróis. Violência, insanidade, sensualidade e crises existenciais eram tópicos comuns nesse novo universo dos quadrinhos, como a Elektra Assassina de Frank Miller, *Watchmen* de David Gibbons e Alan Moore, *Sandman* de Neil Gaiman, entre outros. Nesse momento a postura dos autores e leitores mudou bastante do que era comumente repassado. O mercado de livros, que até então se mantinha indiferente aos quadrinhos, começou a aceitar as *graphic novels*.

Mazur e Danner (2014) afirmam que partir da década de 90, os grandes desenhistas saíram das duas maiores editoras – a Marvel Comics e a DC Comics – e fundaram a Image Comics, com heróis como Savage Dragon de Erik Larsen, WildC.A.T.S. e Gen 13 de Jim Lee,

Spawn de Todd McFarlane, Cyberforce, Strykeforce, e The Darkness de Marc Silvestri. Esse momento trouxe dois marcos fundamentais para as HQs americanas: a colorização computadorizada e a influência dos mangás (quadrinhos japoneses) na caracterização dos personagens.

A tecnologia proporcionou uma ampliação também no mercado dos quadrinhos, criando os web quadrinhos. Eles despertam bastante interesse de um público ávido em cada vez menos papel e mais informação, acostumado com a vida na segunda tela e também ajudam artistas a testarem opções sem muito investimento. Fora todas as suas aplicações padrões, Eisner (1985) ainda complementa que a abrangência dos quadrinhos também serve para instruções técnicas e storyboards.

## 2.1 ELAS NAS DÉCADAS DOS QUADRINHOS

Durante toda a existência literária do ser humano, a mulher sempre foi considerada em segundo plano. Na Bíblia, Deus deu um nome ao homem, que por consequência deu nome aos animais e, somente depois, deu nome à mulher. Desde então o processo parece se repetir na arte e várias Evas foram nomeadas, estereotipadas e manufaturadas. Mas a primeira, causadora do pecado e da expulsão do paraíso, deixaria uma marca profunda que seria carregada por todas: a dualidade de castidade e sedução, bem e mal, divino e oculto.

Essa relação dicotômica é defendida pela psicóloga Rhoda K. Unger (1993), como o resultado de “[...] quando as mulheres saem de sua ‘esfera própria’, ficam sujeitas a categorizações contraditórias, o que as torna suscetíveis a elos duplos”.

Sherrie A. Inness (2004) afirma que “Sheena, a Rainha das Selvas” foi a primeira personagem feminina de quadrinhos a ter uma série própria, criada por Will Eisner e Jerry Iger, publicada em 1937 na Grã-Bretanha e em 1938 nos Estados Unidos, antecedendo a Mulher Maravilha cuja primeira revista *Wonder Woman* foi lançada em dezembro de 1941. Ela foi uma das personagens que inspirou as “Garotas de Selva”, termo cunhado pelo crítico literário francês Francis Lacassin, onde personagens (masculinos ou femininos) são inspirados pela história do Tarzan.



Figura 3 - EISNER, Will e IGER, Jerry. Sheena #159. 1940. Impresso. Disponível em: <markwalston.com>. Acesso em: 10 maio 2016.

Se classificamos os pensamentos de cada época da sociedade, com suas personagens femininas nos quadrinhos, podemos claramente perceber como a mentalidade da sociedade de massa influenciava as criações das mesmas. Mike Madrid (2013) começa essa análise pelos anos 40, uma época onde as guerras eram latentes e as mulheres começaram a ser aceitas no mercado de trabalho pois os homens estavam servindo seus países nos conflitos. Nesse pensamento, temos Peggy Allen, The Woman in Red, em 1940, criada por Richard E. Hughes e George Mandel. Uma policial frustrada pelas limitações de seu trabalho que acha a solução em uma identidade secreta. Ela precedeu Fantomah, conhecida como a primeira super-heroína, criada por Fletcher Hanks. Na narrativa ela era uma mulher que protegia a floresta de qualquer ameaça com superpoderes que, quando usados, transformada seu rosto em uma caveira azul, mas continuava com seus longos cabelos loiros encaracolados.

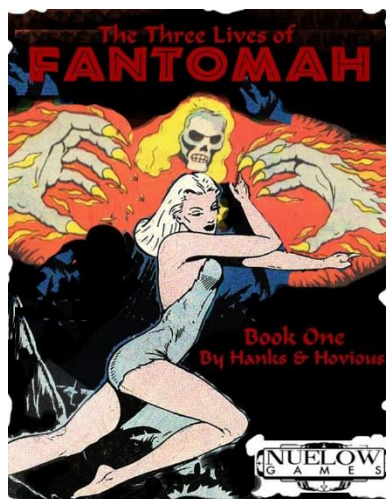


Figura 4 - HANKS, Fletcher. The Three Lives of Fantomah. 1942. Impresso. Disponível em: <nuelow.blogspot.com.br>. Acesso em: 10 maio 2016.

No mesmo ano nascia a primeira heroína travestida, Madam Fatal, criada pelo artista e roteirista Art Pinajian e republicada posteriormente em 1959 pelo selo da DC Comics. “Ela” na verdade era Richard Stanton, um homem loiro, caucasiano no auge de suas habilidades físicas, viúvo, com uma filha de dois anos que nunca foi nomeada na história. Fez fortuna com ações da Bolsa de Valores, porém trabalhava como ator anteriormente. Logo, com a aproximação do perigo e sua filha sequestrada, Richard resolve adotar seu alter ego de Madam Fatal, que aparentemente posava com uma senhora indefesa de casaco vermelho. Porém a personagem nunca foi popular pelo seu *cross-dressing*, sendo constantemente ridicularizado pelo público e pela crítica, motivo pelo qual a DC Comics cessou as publicações.

Ainda era perpetuada que a mulher de “boa vida” era a que tinha posses, um alto nível na escala social e não precisava trabalhar. Foi a imagem que perpetuou também nas páginas das histórias em quadrinhos. Madrid (2013) classifica as personagens com esse traço pelo termo de “debutantes”. Elas são as mulheres ricas, que frequentam festas e ambientes altamente sofisticados, filhas de pessoas influentes que procuravam na vida de vigilante, a emoção que não podiam encontrar em sua vida agitada. Um exemplo é a Sandra Knight, a Phantom Lady. Seu pai, o Senador Henry Knight, sofreu um ataque noturno de bandidos e ela foi capaz de salvá-lo sem ser reconhecida, após o acontecido começou a atuar no combate noturno ao crime sob o nome de Phatom Lady. O fortalecimento da imagem de que uma mulher, aparentemente imersa em prioridades consideradas fúteis, não poderia ser uma defensora da justiça também se dá nos diálogos entre os conhecidos de Sandra, que exaltam os benefícios que a Phantom Lady traz a sociedade e julgam Sandra por não poder ser assim. Outro exemplo de narrativa parecida que perpetuou durante a Era de Ouro dos quadrinhos é Miss Masque, publicada em 1946. Diana Adams é uma socialite canadense que vai a Nova Orleans para uma festa, mas na pressa de comprar uma fantasia de última hora, escolhe um traje que o vendedor considera possuído pelo “espírito da justiça”. Sem dar ouvidos ela veste a máscara, seu chapéu e vestido vermelhos e quando a festa é abordada por ladrões, ela imediatamente salva seus amigos. Após o ocorrido, sente-se estranhamente satisfeita e começa a combater o crime sob o seu novo codinome: Miss Masque.

Ainda assim, nem todas as debutantes viviam uma vida dupla para esconder sua identidade, Black Fury é um exemplo. Criada por June Mills sob o pseudônimo de Tarpé Mills, com o intuito de não deixar claro seu gênero aos leitores, foi publicada pela primeira vez em 1941 posteriormente conhecida por Miss Fury, em uma tentativa de dar mais feminilidade ao nome. Marla Drake era uma socialite que ao vestir um macacão feito de pele de uma pantera negra, considerada uma entidade por uma tribo africana, ganhava poderes e habilidades

atléticas. Durante toda sua jornada como heroína, Marla não esconde de seus amigos sua identidade e trabalha em conjunto com o detetive Dan Carey. Miss Fury foi inovadora não só na narrativa, mas também em seus trajes provocantes, que gerou bastante polêmica na época.



Figura 5 - MILLS, Tarpé. *Miss Fury #1*, 1941. Impresso. Disponível em: < en.wikipedia.org >. Acesso em: 10 maio 2016.

Madrid (2014) relaciona a necessidade do disfarce de uma vida social fútil para a proteção de seus alter egos das heroínas com a mesma narrativa conhecida do Batman/Bruce Wayne. E comenta que o que diferencia essas narrativas para as outras onde a heroína não necessita se esconder no estereótipo de “mulher fútil” está no fato dos criadores. Roteiristas homens tendem a manter essa narrativa comum pois é a mesma que usam em seus personagens masculinos, enquanto roteiristas mulheres tentem a ver esse processo como um preconceito ao gênero.

Após as debutantes, Madrid (2014) classifica um outro movimento: as parceiras. Durante suas jornadas, os heróis acabavam confidenciando a suas namoradas, quem realmente eram. Essas conseqüentemente tornaram-se ajudantes de seus parceiros, no começo de uma maneira sutil, sem criar seus próprios alter egos. Mas Hawkman, ou Gavião Negro como é conhecido no Brasil, criado por Gardner Fox e Dennis Neville em 1941 e sua namorada Shiera, foram precursores dessa vertente. Em 1943 a Liga da Justiça, uma equipe de super-heróis criada pela editora americana DC Comics, estava em perigo e todos seus integrantes, menos a Mulher Maravilha, foram sequestrados. Esse era o momento de suas parceiras tornarem-se versões femininas de seus heróis. Shiera transformou-se em Hawkgirl, por exemplo. Enquanto os personagens masculinos tinham “*man*” (homem) no final de seus nomes, as personagens femininas mantinham “*girl*” (menina) ao invés de “*woman*” (mulher).

Inness (2004) completa que o comum uso de “*girl*” em contraposição ao uso do “*man*” nas versões masculinas, reforçada a ideia de inferioridade das versões femininas dos



heróis. Elas não estariam ali como protagonistas, mas sempre como meras ajudantes que ainda que em seus trajes, precisariam da ajuda dos heróis.

## 2.2 A CRIAÇÃO MARAVILHA

Uma das obras que se diferenciam dentro dos quadrinhos é, sem dúvida, a Mulher Maravilha, criada em 1941 pelo psicólogo americano, teórico pró feminista, inventor do polígrafo e escritor William Moulton Marston. Sua personagem tornou-se única pois seu criador não era diferente, assim como sua família. Criado por uma família composta, por sua maioria, de mulheres, ele teve quatro filhos com duas esposas diferentes, que vivam todas sob o mesmo teto. A Mulher Maravilha não é apenas uma princesa amazona, ela é o link perdido numa cadeia de eventos que começa com as campanhas sufragistas<sup>4</sup> de 1910 e termina com um feminismo ainda conturbado um século depois. O feminismo fez a Mulher Maravilha, e ela por consequência, refez o feminismo, como corrobora Jill Lepore (2014) em seu livro “*The Secret History of Wonder Woman*”.

“Mulher Maravilha foi concebida pelo Dr. Marston para criar um padrão entre as crianças e jovens de uma feminilidade forte, livre e corajosa; para combater a ideia de que as mulheres são inferiores aos homens, e para inspirar as meninas a terem autoconfiança e a se realizarem no esporte e nas ocupações e profissões monopolizadas por homens, porque ‘a única esperança para a civilização é a maior liberdade, desenvolvimento e igualdade das mulheres em todos campos da atividade humana’. O próprio William Marston escreveu, ao justificar sua criação que ‘a Mulher-Maravilha é a propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que, creio eu, deve governar o mundo’.” (LEPORE, 2014, p. 42)

A Mulher Maravilha na verdade é Diana, princesa e embaixadora das amazonas da Ilha Paraíso (também conhecida como Temíscira ou Themyscira), filha da rainha das amazonas, Hipólita. Ela foi mandada ao “mundo dos homens” para propagar a paz, sendo a defensora da verdade e da vida na luta entre os homens e o firmamento, entre os mortais e os deuses. Em seus 75 anos de publicação já teve sua origem recontada inúmeras vezes, mas nunca deixou de ser publicada, o que inspirou livros, teorias e artigos sobre a personagem. Um boato comum sobre ela é que Marston queria desenhar uma mulher que fosse tão poderosa quanto o

---

<sup>4</sup> O movimento pelo sufrágio feminino é um movimento social, político e econômico de reforma, com o objetivo de estender o sufrágio (o direito de votar) às mulheres. A luta pelo voto feminino foi sempre o primeiro passo a ser alcançado no horizonte das feministas da era pós-Revolução Industrial. As "suffragettes" (em português, sufragistas), são consideradas primeiras ativistas do feminismo no século XIX, eram assim conhecidas justamente por terem iniciado um movimento no Reino Unido a favor da concessão, às mulheres, do direito ao voto.

Superman, tão sexy como Miss Fury, tão sumariamente vestida como Sheena, a rainha da selva, e tão patriota quanto o Capitão América.

Em seu livro, Lepore (2014), procurou documentos pessoais de Marston para explicar toda sua vida até a criação de um ícone feminista dos quadrinhos. Descobriu de acordo com anotações de diários que Marston havia decidido que aos dezoito anos ele deveria morrer e tomaria uma cápsula de cianureto. Porém, havia revolução acontecendo diante de seus olhos. Uma revolução de mulheres, tão presentes sempre em sua vida, liderada pela sufragista Emmeline Pankhurst. Repensou sua decisão e resolveu prestar os exames para Harvard. Pankhurst deixou uma marca muito forte na lembrança de Moulton: foi presa e proibida de falar no campus, inspirou mulheres a se acorrentarem nas cercas de metal da delegacia. Três décadas depois, ele então cria uma heroína que luta pelos direitos das mulheres e cuja única fraqueza é a perda de toda força caso seja acorrentada por um homem. As referências da vida de Marston não terminam por aí, o primeiro vilão que a Mulher Maravilha enfrenta, é um químico que estaria desenvolvendo uma bomba de cianureto – Dr. Poison (Dr. Veneno).



FIGURA 6 - MARSTON, William. *Wonder Woman* #5. 1943. Impreso. Disponível em: <dc.wikia.com>. Acesso em: 25 junho 2016.

Em inúmeros momentos podemos ver que as indicações da inclinação a luta de igualdade de gênero iam para além da mera história de criação da personagem.

Lepore (2014) comenta em seu livro sobre Margaret Sanger. Tia da esposa mais nova de Marston, era uma enfermeira, sexóloga e feminista que militou ativamente pelo controle de natalidade como método de controle populacional. Foi fundadora também da primeira clínica de planejamento familiar e controle de natalidade em Brownsville, New York, em 1916 e presa por distribuir informações sobre contracepção. Sanger, apesar de propagar algumas ideias preconceituosas, teve um grande impacto social para a difusão dos métodos

contraceptivos como forma de libertação da mulher. Ela foi criadora da revista *Birth Control Review*, que tinha por objetivo aumentar o apoio público sobre o controle da natalidade, atraindo a atenção de médicos, legisladores, acadêmicos e as mulheres de classe média e da alta sociedade. Em alguns de seus textos como “*The Love Rights of Women*” e “*Voluntary Motherhood*”, Sanger tinha a contribuição de Lou Rogers nas ilustrações. Rogers foi considerada a primeira (e única para a época) mulher cartunista, com um forte traço feminista em seus trabalhos, principalmente por seus primeiros trabalhos originais serem com a equipe artística da revista *Judge* (1908), onde contribuía regularmente para a página sufragista chamada “*The Modern Woman*”, junto com Harry G. Peter, o ilustrador que criou a imagem original da Mulher Maravilha.



Figura 7 - HARRY G. PETER, 1940, lápis sobre papel. LEPORE, 2014, p.95

As influências de Rogers e Sanger sobre a Mulher Maravilha não param por aí. Em 1923 Rogers ilustrou uma mulher acorrentada a uma bola de ferro escrito “*Unwanted Babies*” para a *Birth Control Review*, que inspirou Sanger a escrever um livro chamado “*Motherhood in Bondage*”, um compilado de cartas que recebeu com mulheres implorando por informações sobre métodos de controle natalino. Desde então falar e representar mulheres acorrentadas ou escravizadas tornou-se onipresente na literatura feminista, uma transição da aliança do século XIX entre o sufrágio e os movimentos abolicionistas. Não diferente, Diana Prince, a Mulher Maravilha, toda vez que era acorrentada por um homem, perdia todo seus poderes de amazona.



Figura 8 - LOU ROGERS, 1912, "Tearing Off the Bonds", pena sobre papel (direita); HARRY G. PETER, 1943, para o artigo "Why 100,000 American Read Comics" de Marston (esquerda). LEPORE, 2014, p.85

# BIRTH CONTROL REVIEW

Edited by Margaret Sanger

TWENTY CENTS A COPY NOVEMBER, 1923 TWO DOLLARS A YEAR



Official Organ of  
THE AMERICAN BIRTH CONTROL LEAGUE, INC., 104 FIFTH AVENUE, NEW YORK CITY

Figura 9 - Birth Control Review, 1923, impresso. LEPORE, 2014, p.100.



Figura 10 – Wonder Woman #2, 1942. Impresso. LEPORE, 2014, p.101

Ao continuar com as conexões a história da personagem, Lepore (2014) escreve sobre Etta Candy, uma jovem gorda e espirituosa que liderava a fraternidade estudantil "Beta Lambda" da Faculdade Holliday e ajudava a Mulher Maravilha em suas aventuras logo nas suas primeiras edições. Etta foi inspirada em Mary Sears, primeira mulher a ganhar prêmios em sua área de pesquisa (oceanografia), amiga de Olive Byrne (segunda esposa de Marston) e do próprio William Marston. Assim como Etta, Sears era empolgada, apaixonada por doces e liderava a fraternidade Alpha Omicron Pi, na universidade de Tufts em Massachusetts. A mesma universidade que banuiu Sanger do campus após suas ideias serem consideradas radicais. Mas ela já estava acostumada, em 1929 foi proibida pelas autoridades de executar sua palestra no Ford Hall, em Boston e por isso apareceu amordaçada em sinal de protesto. Esse ato afetou também a história da heroína, que era frequentemente amordaçada pelos vilões, para evitar que propagasse suas ideias libertárias.



Figura 11 - Margaret Sanger protestando (direita), 1929; Wonder Woman #33, 1949. LEPORE, 2014, p.108

Talvez um dos fatos mais marcantes da época de Marston e o começo da Mulher Maravilha, diz Lepore (2014), tenha sido a liberdade com que o autor declarava sua fé na supremacia feminina. Em 10 de novembro de 1937, poucos anos antes do lançamento da Mulher Maravilha, Marston deu uma coletiva de imprensa onde declarou que as mulheres deveriam comandar o mundo um dia. Suas convicções eram claras na própria capa de sua personagem, onde mostra, por exemplo, a candidatura da heroína como presidente, 1000 anos no futuro.

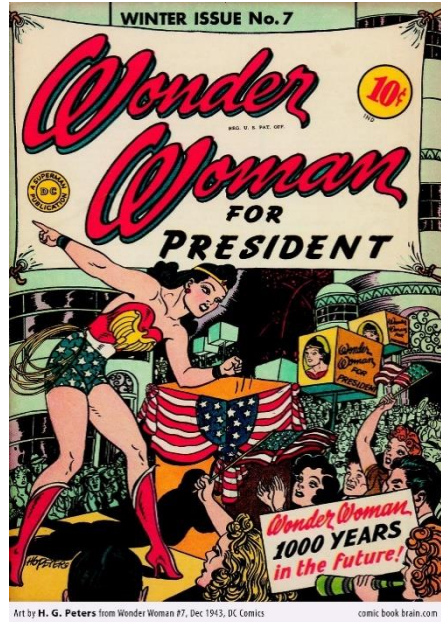


Figura 12 - Wonder Woman, #7, 1943. Impresso. LEPORE, 2014, p.207

Mais dois fatos importantes do feminismo e do ativismo podem ser encontrados nas primeiras edições da Mulher Maravilha: uma imagem onde ela monta em um cavalo branco, liderando uma parada contra uma organização fictícia, fazendo um paralelo a famosa foto da parada sufragista de 1913, onde Inez Milholland Boissevain lidera o movimento, com uma tiara dourada e um cavalo branco.



Figura 13 - Inez Milholland Boissevain, 1913; Wonder Woman #7, 1942. LEPORE, 2014, p.212

E também a aventura inspirada no ativismo da Era Progressista, onde Diana Prince ajuda trabalhadoras a entrar em greve, fazendo uma conexão com a greve de indústrias têxteis de 1912.

Uma vez já situada a posição da personagem perante o feminismo, dentro de seus próprios arcos e narrativa, foi o momento em que ela, sem perder seu caráter de personagem de história em quadrinhos, inseriu personagens reais em suas aventuras, incentivando meninas com

exemplos de mulheres que existiram e se destacaram. Foi a criação da série chamada “Mulheres Maravilhas da História” (*Wonder Women of History*), que teve um total de 57 edições, contendo personagens reais em meio as aventuras da super heroína, como Susan B. Anthony (líder de direitos civis com papel proeminente no movimento de sufrágio), Marie Curie (física e química famosa por seu trabalho em radioatividade e primeira pessoa a ganhar dois prêmios Nobel), Hannah Adams (primeira autora dos EUA), Sojourner Truth (aboliconista e ativista dos direitos civis), Lady Hestor Stanhope (viajante intrépida nos séculos XVIII e XIX), entre outras personalidades.



Figura 14 - Da direita para a esquerda: Sojourner Truth, Susan B. Anthony e Lady Hestor Stanhope Disponível em: <[comicvine.gamespot.com/the-wonder-women-of-history](http://comicvine.gamespot.com/the-wonder-women-of-history)>. Acesso em: 12 dez 2016

A Mulher Maravilha teve um início promissor ao ressaltar o tempo todo seu caráter feminista em um ambiente claramente machista, tanto pela dominação de personagens masculinos quanto pelos produtores de conteúdo serem, em sua maioria, homens. Já com seu discurso consolidado, ela passou a ser símbolo de resistência dentro da cultura pop, sendo nomeada “símbolo da revolução feminista” em 1973. Nesse mesmo ano foi utilizada como personagem em uma newsletter feminista ensinando mulheres como conduzir seus próprios exames vaginais.



Figura 15 - Cartilha feminista, 1973. Impresso. LEPORE, 2014, p.287

Em 1974 foi exibida a primeira Mulher Maravilha nas telas, estrelada por Cathy Lee Crosby. Originalmente pensada como uma série, ficou apenas no episódio piloto por ser considerado “respeitável, mas não exatamente maravilhosa” pela crítica. Um ano depois Lynda Carter, Miss América 1972, fez sucesso com a personagem em um traje bem mais curto e mais próximo ao imaginado nas páginas das HQs. A partir desse momento, o que só fazia parte do universo infanto-juvenil em páginas coloridas, tornou-se um fenômeno no maior meio de comunicação da época.



Figura 16 - Cathy Lee Crosby (direita); Lynda Carter (esquerda) disponível em: <br.pinterest.com>. Acesso em: 12 dez 2016

O problema é que a bigamia de Marston, casado com a advogada Sadie Elizabeth Holloway e posteriormente se envolvendo com Olive Byrne, uma de suas estudantes que levou para morar em sua casa e continuaram a viver juntas inclusive depois da morte do marido, causava uma aura fantasiosa sobre a vida do trio. Essa aura refletia nos fetiches que os leitores absorviam, com a Mulher Maravilha perdendo os poderes se fosse amarrada, inclusive enviando cartas a editora. Uma dessas cartas foi enviada por um sargento do exército americano e perturbou o editorial fazendo com que rapidamente fossem listadas maneiras de se conter uma heroína sem que fosse necessário o uso de cordas e correntes. A ideia era reduzir ao máximo elementos que pudessem ser considerados pervertidos sem abalar as vendas. Apesar de alguns teóricos ainda focarem em aspectos negativos atribuídos aos elementos sadomasoquistas nas HQs da Mulher Maravilha, é inegável que Marston soube balancear estes elementos com a narrativa de uma mulher poderosa e independente, de maneira que outros roteiristas depois não conseguiram repetir.



Os anos seguintes foram marcados por impedimentos na luta feminina. Com o fim da guerra, todas as mulheres estavam saindo de seus novos lugares para o conhecido lar. Isso refletiu também nas histórias em quadrinhos, Diana passou a ser mais romântica e tornou-se ciumenta em relação a Steve Trevor, seu par. Esse retrocesso durou até 1970, época que a segunda onda feminista lutou pela libertação feminina, mas nas edições da Mulher Maravilha sob o comando de Denny O'Neil resultaram no fato em que ela perde seus poderes e vira dona de boutique. O'Neil admite no documentário *SECRET ORIGIN: The Story of DC Comics* (2010) que acreditava estar fazendo algo relevante para a época e se arrepende até hoje em não ter enxergado o quanto fez mal a história da personagem.

Posteriormente ela é citada e ressurgiu em uma publicação feminista, *Ms. Magazine*, trazendo a amazona na capa e com o lançamento da série de TV estrelada por Lynda Carter nos anos 1970. Desde então sofreu mudanças favoráveis e retrocessos constantes, revitalizando-se nos anos 1980 por George Perez, que aumentou sua popularidade em desenhos animados. Sua última publicação em andamento é o *Rebirth*, escrito por Greg Rucka e ilustrado por Liam Sharp e Bilquis Evely, uma ilustradora brasileira. Sua mais significativa aparição no cinema foi em seu filme solo em junho de 2017, logo após sua rápida participação em *Batman vs Superman* (2016), e mais recentemente fazendo parte do filme da Liga da Justiça (2017), sempre resgatando o espírito original de independência e liberdade feminina.



Figura 17 - WARNER, DC COMICS. 2016 .Disponível em: <dc.wikia.com>. Acesso em: 25 junho 2016

### 3. O PODER DAS GURIAS: O TEMPERO INICIAL

Os anos 90 foram marcados por muitos ícones na cultura pop, seja na música, televisão e/ou cinema. Ícones esses que tiveram uma função importante na sustentação do movimento *girlpower*, uma maneira lúdica de se referir a uma parte da terceira onda do feminismo. Esta terceira onda começou no início da década de 1990, como uma resposta às supostas falhas da segunda onda, que começou na década de 1960 nos Estados Unidos e eventualmente se espalhou por todo o mundo ocidental. Enquanto a primeira onda do feminismo era focada principalmente no sufrágio e na derrubada de obstáculos legais à igualdade de gênero, a segunda onda do feminismo ampliou o debate para questões sobre sexualidade, família, mercado de trabalho, direitos reprodutivos e desigualdades legais.

Esse movimento tem por objetivo incentivar que as mulheres têm o poder de serem e fazerem o que quiserem, sem serem rebaixadas ou postas em dúvida apenas pelo gênero que nasceram, como explica Rebecca Hains (2004) em seu artigo “*GirlPower: The Problematics of Reclaiming the Girlish*”

Em sites de cultura popular “poder” caracteriza-se principalmente pelos seguintes conceitos: a capacidade de influenciar os outros e o mundo circundante através da independência, inteligência e atitude, e a força física e mental que os homens tipicamente alegam. Os conceitos de “menina” sugerem que “feminino” e “poder” não são antônimos: elas podem tomar suas próprias decisões, falar o que pensam, levantar suas vozes, ainda enquanto envolvem-se na produção de normativos de feminilidade.

O *girlpower* é derivado de um outro movimento, o *Riot Grrrl*, iniciado também nos anos 90, fortemente difundido na Inglaterra, conscientizava meninas e mulheres a abster-se de produtos comuns ao capitalismo e investirem em produtos feitos por elas mesmas, conhecidos como “*do it yourself*”. Esse “faça você mesmo” estendia-se a várias formas de produções culturais como a música punk, as zines e com encontros mensais onde as participantes discutiam assuntos relevantes ao movimento. O *approach* das *Riot Grrrls* era agressivo, pegando emprestado livremente aspectos da feminilidade convencional e subvertendo-os através de uma justaposição estratégica, por exemplo, eram combinadas peças delicadas como vestidos de renda com coturnos pretos ou cabeças raspadas. Lyn Mikel Brown (2012) conceitua que a “contradição se manifesta através do choque na aparência visual das *grrrls*”, em sua palestra “*Taking Back GirlPower*” apresentada no TED.

Em 1993, Naomi Wolf apresentou uma polêmica sobre feminismo em uma matéria para o New York Times. Em “*Fire With Fire*” ela apresentou a preocupação que as demandas do feminismo não alcançavam a mulher comum e muitas não se identificavam, pois, o

feminismo estava muito baseado em táticas de intimidação em busca de apoio. Logo, essas mesmas mulheres procuravam inspiração na mídia, em modelos que atendessem suas demandas. Como argumento Wolf (1993) citou que durante a Guerra do Golfo, mulheres eram inspiradas pela imagem de mulheres que faziam parte das Forças Armadas. A autora listou nomes como Roseanne Arnold, Queen Latifah, e Janet Reno como modelos icônicos para mulheres comuns, oferecendo novas representações. Wolf também argumentava que a narrativa midiática dessas mulheres era derivada do arquétipo da mulher forte – como a deusa grega Diana, a Rainha de Sabá e Nice, a deusa alada da vitória – que estava remodelando a psique feminina.

O termo *girlpower* só se tornou popular no final dos anos noventa, quando as Spice Girls, um grupo de música pop da Inglaterra, afirmou o termo como seu slogan. Elas proclamavam em suas letras e shows a independência, temperamento forte, sensualidade e diversidade alegando sempre ser apenas para a diversão e nunca para o prazer dos homens. Esse movimento foi popularizado pela denotação da mudança ideológica na conceituação da feminilidade e sua representação para a cultura comum. Meninas deixaram de ser passivas, donzelas em perigo, para começarem discursos ativos de modos verbais e não-verbais. A conceituação da “mulher forte” cresceu na cultura popular e refletiu em produções midiáticas sobre mulheres, força e poder, inspirando modelos fictícios como Buffy, A Caça Vampiros (1997–2003), Xena: A Princesa Guerreira (1995-2001), Charmed (1998-2006) e Alias (2001-2006).

Se a proposta de Wolf (1993) estava correta ou não sobre o movimento feminista ainda divide pesquisadores, mas é possível afirmar que ela tinha avaliado corretamente o poder de ressonância da mídia para tais questões. Hains (2014) destaca que há anos, mulheres arquetipicamente fortes ganham destaque em narrativas televisivas, porém esses personagens da fantasia e ficção científica mantém o compromisso de retratar o poder feminista apenas através de atitudes individualistas convenientes a suas narrativas, não sobre questões gerais e relevantes ao movimento feminista. Da mesma maneira que o feminismo das Spice Girls empodera mas continua reforçando, nas entrelinhas, o corpo socialmente aceito, o cabelo arrumado, as roupas de acordo com seu gênero. Essa característica foi analisada por Bonnie J. Dow (1996) por “feminismo *prime-time*”: a televisão tem tendência a concentrar-se sobre a identidade feminista na construção de personagens e narrativas, ao invés da política feminista.

### 3.1 FEMINISMO DO HORÁRIO NOBRE

O conceito de feminismo *prime-time* (ou feminismo do horário nobre), defendido por Dow (1996), tem como base que a televisão contribuiu para o diálogo sobre o feminismo entre os anos 70 e 90, porém transformou a ideia de liberdade feminina como algo vendável. Nunca se aprofundou em questões culturais e sistêmicos sobre a discriminação de gênero que afetavam as mulheres. Durante anos, personagens arquetipicamente fortes, como Xena, foram a fonte pulsante da televisão reforçando implicitamente os ideais feministas em um ciclo contínuo no ambiente da mídia.

No final dos anos 90 a rede de programação voltada para crianças aumentou e essa receita foi reciclada para um público mais jovem. Rapidamente essa maneira popular de disseminar o feminismo começou a ser considerada. E se as personagens femininas fossem animações? Daí surgiram desenhos animados como *As Meninas Super Poderosas* (1998-presente), *Kim Possible* (2002-presente), *Três Espiãs Demais* (2001-presente), entre outros títulos começaram a levar as meninas o conceito de poder. Sarah Banet-Weiser (2004) relaciona em seu artigo “*Girls Rule!: Gender, Feminism, and Nickelodeon*”:

“Estes dois conceitos - "menina" e "poder" - que se pensava ser completamente ausente do mundo da cultura popular infantil, tornou-se normalizada dentro dos discursos da cultura de consumo. No clima cultural contemporâneo, em outras palavras, o empoderamento das meninas é agora algo que é mais ou menos encarado por ambos os pais e filhos, e certamente foi incorporada cultura da mercadoria.” (BANET-WEISER, 2004, p. 119-120)

Durante esse período a aceitação de tais programas direcionados a crianças teve uma resposta muito positiva de seu público alvo. Joy Van Fuqua (2003) demonstrou em sua análise de cultura do consumo “*What Are Those Little Girls Made Of?: The Powerpuff Girls and Consumer Culture*” uma longa lista de produtos derivados da marca, como revistas, bonecas, etiquetas para bagagem, cadernos, canecas, cristais de banho, entre outros. Porém essas mercadorias nada influenciam nem se relacionam com o conceito de feminismo *GirlPower*, Banet-Weiser (2004) conclui que “a maneira economicamente significativa em que o poder se conecta com as meninas é o crescente reconhecimento de meninas e adolescentes como um importante grupo de consumidores.” É a rendição e estreitamento de uma vertente política, questionadora e complexa sendo reduzida a produtos para venda, que podemos relacionar também com o conceito de feminismo *prime-time*.

Ainda assim foram programas que influenciaram e tiveram uma reação forte e importante na vida de meninas e adolescentes entre os anos 90 e 00. Essas meninas cresceram e continuaram demandando representações que atendessem suas crescentes e diferentes

expectativas durante a vida. Essas mesmas meninas, hoje adultas, são a voz e a esperança da retomada do movimento *girlpower*.

A tecnologia cresceu exponencialmente assim como seu acesso. Redes sociais e fóruns puderam estabelecer grupos separados e específicos na discussão de certos temas. Sites de petições foram abarrotados de pedidos por maiores e melhores representações femininas, e esses receberam incontáveis assinaturas. Essa voz eclodiu em várias áreas, da publicidade, dos cosméticos, e não seria diferente nas representações audiovisuais e impressas.

### 3.2 REPERCUSSÕES NAS PRODUÇÕES

Em *Fire with Fire*, Naomi Wolf (1993) defende que existe um “feminismo vitimista”, “quando uma mulher procura o poder através de uma identidade de impotência” e que muitas vezes as mulheres preferem defender críticas que se assemelham ao feminismo enquanto se recusam a abraçar o rótulo feminista, justamente por essa bagagem patriarcal que o feminismo seria algo “inútil”. Em contrapartida Wolf (1993) define o conceito de “poder feminista”:

“O que é o poder feminista? Significa tomar medidas práticas em vez de pequenos passos ideologicamente puros; praticar a tolerância em vez de autojustiça. O poder feminista encoraja-nos a identificar um com o outro, principalmente através dos prazeres e pontos fortes de feminilidade compartilhados, ao invés de nossa vulnerabilidade e dor compartilhada. Ele chama para alianças baseadas no auto interesse econômico e doação econômica de volta, em vez de uma fantasia sentimental e viável de irmandade feminina.” (WOLF, 1993, p. 53)

Wolf (1993) dá ênfase no poder feminista ser individualista, cada uma tendo já o poder e apenas necessitando aprender a utilizá-lo. Esse aspecto é fortemente criticado por Dow (1996), descrevendo conceitos problemáticos e dissertando sobre porque ganhou tal tração nas representações televisivas de mulheres. Para ela, cada mulher em um primeiro momento, no mínimo, nega para si mesma o feminismo como um movimento social coletivo criado para melhorar erros coletivos que afligem as mulheres. Sendo assim, a televisão concede apenas lampejos deste aspecto do feminismo, e imagens rasas de solidariedade feminina, embora importante, raramente carregam seu conceito político. A grande problemática do feminismo em horário nobre (feminismo *prime-time*) é o perigo de confundir feminismo atitudinal com o trabalho político e intelectual.

Outra crítica relevante de Dow (1996) é que o feminismo é orientado para o estilo de vida dominante, voltado às mulheres de privilégio: a bem-educada, de classe média-alta,

normalmente brancas e heterossexuais. É uma fórmula básica de aceitação das personagens num âmbito geral da sociedade.

Se aproveitarmos os dois conceitos, tanto de poder feminista, quanto de feminismo *prime-time*, é possível chegar a uma relativização do *girlpower*: ele é tangenciado por um aspecto de união pelos pontos fortes das meninas, elas têm o poder e podem sim utilizá-lo da melhor maneira, para muito além do que elas aprendem como “certo” ou “errado”, sendo ou não “coisa de menina”. Ainda assim, é uma fórmula que a mídia direcionou para o mesmo padrão em um primeiro momento, principalmente se trabalharmos com o padrão de beleza. Se formos levar essa fórmula aos desenhos animados dos anos 2000, que citamos anteriormente, teremos uma mesma avaliação desses padrões. As Meninas Super Poderosas eram uma loira, uma morena e uma ruiva, mas as três brancas. O mesmo caso se aplica às Três Espiãs Demais. Todas, ainda que desenhadas em estilos diferentes, são magras. Esses traços, intencionais ou não dos desenvolvedores, reforçam padrões embutidos desde a infância nas meninas. As personagens são heroínas, salvam o mundo, enfrentam vilões, mas perdem a cabeça e fazem qualquer coisa para se adaptar aos gostos de seus interesses amorosos (sempre homens). Isso se repetiu na literatura, filmes, séries, jogos e quadrinhos.

### 3.3 AS EVAS DOS QUADRINHOS E SEUS TRAÇOS

Muitas vezes tendo passado despercebido, a prática de mulheres extremamente sexualizadas e facilmente descartadas como personagens, começou a incomodar uma parte do público leitor. Um termo comum utilizado no meio dos fãs de quadrinhos é o de “mulheres em congeladores” (“Women in Refrigerators”), usado para descrever a narrativa comum onde uma mulher é brutalmente assassinada em prol do desenvolvimento da história de um personagem masculino. Em sua extensão, abrange também toda e qualquer violência contra personagens femininas, seja física, pisco ou moralmente, sem que aquilo seja necessário para seu desenvolvimento como personagem. Esse termo se popularizou na internet, por meio de site de mesmo nome criado por Gail Simone, uma escritora americana de quadrinhos, em 1999. É uma referência direta a revista Lanterna Verde #54, escrita por Ron Marz, onde o personagem Kyle Rayner chega em seu apartamento e encontra sua namorada, Alex DeWitt, morta e estocada na geladeira. Jeffrey A. Brown (1966) em seu livro “Dangerous Curves Action Heroines Gender Fetishism And Popular Culture” analisa que personagens masculinos costumam ter mortes heroicas e retornos gloriosos, enquanto personagens femininas são assassinadas ou irreversivelmente machucadas de maneira fútil e muitas vezes sexualizada.

Não somente no decorrer narrativo das personagens, mas também no desenvolvimento visual de cada uma. Pierre Bourdieu (1999) determina que o corpo é duplamente determinado socialmente:

“Por um lado, ele é, até naquilo que parece mais natural (seu volume, seu talhe, seu peso, sua musculatura, etc), um produto social, que depende de suas condições sociais de produção, através de diversas mediações, tais como as condições de trabalho (que abrangem as deformações e as doenças profissionais por ele geradas) e os hábitos alimentares.” (BOURDIEU, 1999, p.80)

Bourdieu (1999) denomina que o corpo feminino é idealizado pelo olhar masculino, pois é ele que se apropria e constitui as mulheres, no que é chamado de objetos simbólicos. Esse conceito afirma que as características inerentes a ele – beleza, altura, formato – são criadas e existem pelo e para o olhar dos outros, como objetos receptivos. Esse olhar é uma maneira de dominação e controle sobre a sexualidade feminina.

Pelo mesmo olhar, é possível distinguir que o entendimento de feminilidade é diferente de sexualidade, de uma maneira bem clara nos quadrinhos. Atributos visuais são carregados de significação e passam mensagens o tempo todo, como por exemplo, olhos arredondados significam bondade; olhos asiáticos, maldade. Sendo assim, múltiplos significados são dados aos corpos femininos na sua criação, como o modelo de feminilidade se aproxima muito do estereótipo da virgem e o da sexualidade ao da luxúria, da vagabunda.

Segundo Teresa de Lauteris (1994) a representação feminina nada mais é do que um produto de variadas tecnologias sociais, sendo cinema e televisão, e discursos institucionais, como o acadêmico, capaz de controlar o campo do significado social, promover e implantar a construção de gênero. Se projetarmos isso ao campo dos quadrinhos, é possível compreender que de uma maneira geral a representação feminina não se dá apenas na valorização de determinados atributos físicos, mas na ausência de características, como a falta de protagonistas negras até 1980, onde não era mais possível excluir essa etnia dos principais papéis da história.

Não há dúvida que a representação do corpo feminino nos quadrinhos é um discurso construído historicamente, principalmente no que denomina feminilidade e sexualidade. Se é possível compreender elementos visuais como uma leitura de padrões sócio históricos criados por construções discursivas, cada um gerando uma significação diferente, torna-se possível uma análise de discurso.

Para começar, é possível categorizar quatro grupos distintos, identificados pela Selma Oliveira (2007): a mãe, cujo suas características físicas descolam de qualquer conceito de sexualidade; a criança, também privada de qualquer ideia de sexualidade; a virgem, pura e

contida, com formas que marcam a cintura, porém sempre com o ar de inocência; e a vagabunda, extremamente sexualizada. Do conceito de Grande Mãe, de Sal Randazzo (1996) provém os conceitos de virgem e vagabunda, porém somente em relação a sexualidade da mesma. Para Joseph Campbell (1994) a ideia de Grande Deusa, é um ser mitológico e supremo que contempla sempre duas faces: projeta e oculta, dá e toma, ilumina e escurece, recompensa e castiga, ou, em um resumo, vida e morte. Já a ideia de Grande Mãe é um conceito mais voltado a mitologia cristã, o arquétipo domesticado da Virgem Maria.

Podemos entender que esses conceitos aplicados a indústria cultural geram mecanismos de efeitos de apagamento e deslocamento sobre o discurso da mulher e suas representações. Michel Pêcheux (1997) distingue duas formas de esquecimento no discurso. O primeiro, também conhecido como esquecimento ideológico, que se dá na ordem do inconsciente e é resultado do modo como somos afetados por uma ideologia. Sendo assim uma ilusão, posto que passa a impressão de sermos a origem de tudo que dizemos, quando na realidade, apenas retomamos conceitos preexistentes. Concluindo, o autor completa que “o processo pelo qual uma sequência discursiva concreta é produzida, ou reconhecida como sendo um sentido para um sujeito, se apaga, ele próprio, aos olhos do sujeito” (PÊCHEUX, 1997, p.169)

O outro esquecimento citado é o segundo, o da ordem da enunciação, que nos faz dizer algo de uma maneira e não de outra. Produzindo um efeito de realidade esse esquecimento convence que há uma relação direta entre o que pensamos, a linguagem e o mundo, assim sendo levados a acreditar que ao longo do dizer, famílias parafrásticas sejam criadas, ou o sempre dito de outra maneira.

O esquecimento se relaciona ao interdiscurso ou a memória discursiva. Eni Orlandi (2000) caracteriza o interdiscurso como aquilo que se fala antes, em outro lugar; ou ainda, o saber discursivo que possibilita todo o dizer e retorna sob a forma do pré construído, o já dito que sustenta cada palavra. A memória discursiva ampara o dizer inserido, e, como não há controle sobre essa memória, os sentidos são construídos sobre a impressão de que o sujeito domina o assunto. Porém para a autora, existem pressões na direção de uma estabilização onde o sentido não flui e o sujeito não se desloca. Assim o sujeito não diz, apenas repete.

Dentro da repetição, destaca-se três formas distintas: a repetição empírica, que é mnemônica; a repetição formal, que é a técnica; e a repetição histórica, que desloca e permite o movimento, entretanto em seu percurso, faz uso de equívoco e falha, atravessando “as evidências do imaginário e fazendo o irrealizado irromper no já estabelecido” (ORLANDI, 2000, p.54).



Porém, o percurso é marcado pelo real da língua e o real da história. Para ser possível encontrar regularidades da linguagem em sua produção, é preciso relacionar a linguagem a sua exterioridade, o que elas significam em nós e para nós. Para Michel Foucault (1996) não basta saber como e por que o discurso pode emergir, mas sim “para estabelecer as séries diversas, entrecruzadas, divergentes muitas vezes, mas não autônomas, que permitem circunscrever o “lugar” do acontecimento, as margens de sua contingência, as condições de sua aparição” (FOUCAULT, 1996, p. 56). Sendo assim empreender a história seria retomar enunciados, bem como:

“Empreender a história do que foi dito é refazer, em outro sentido, o trabalho da expressão: retomar enunciados conservados ao longo do tempo e dispersos no espaço, em direção ao segredo interior que os precedeu, neles se depositou e aí se encontra (em todos os sentidos do termo) traído. Assim se encontra libertado o núcleo central da subjetividade fundadora, que permanece sempre por trás da história manifesta e que encontra, sob os acontecimentos, uma outra história, mais séria, mais secreta, mais fundamental, mais próxima da origem, mais ligada a seu horizonte último. Essa outra história que ocorre sob a história, que se antecipa” (FOUCAULT, 1987, p. 140).

Sendo as personagens como construções discursivas, devemos observar os atributos que constituem como enunciados, na concepção de Foucault (2000) como uma função de existência que pertence aos signos, e só então pode se decidir, pela análise, se constituem sentido ou não, segundo as regras, sendo os signos espécie em ato realizado pela sua formação oral ou escrita. Ainda assim, o enunciado não existe em forma livre e geral, neutra ou independente, sempre faz parte de um conjunto integrado ao jogo enunciativo. Trabalhando esses enunciados é capaz de demonstrar os conceitos de vilã e mocinha nas histórias em quadrinhos, principalmente pelo formato do corpo, dos cabelos e das roupas.

### 3.4 HEROÍNA x VILÃ x BAD GIRLS

As representações gráficas do corpo feminino em histórias em quadrinhos tem sido um *locus* de significações por décadas, usado principalmente como instância de vigilância e controle sobre sexualidades femininas e masculinas. A perfeição das curvas e silhuetas dos corpos foram inscritos pelos padrões da cultura de massa, idealizado e projetado pelos artistas em seus desenhos. Posto isso, as vilãs e mocinhas se tornam manuais de forma e significações a serem decodificados pelos olhos do leitor, o que Foucault (1979) chama de dispositivo de sexualidade:

“Através deste termo tento demarcar, em primeiro lugar, um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos,

proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos.

Em segundo lugar, gostaria de demarcar a natureza da relação que pode existir entre estes elementos heterogêneos. Sendo assim, tal discurso pode aparecer como programa de uma instituição ou, ao contrário, como elemento que permite justificar e mascarar uma prática que permanece muda; pode ainda funcionar como reinterpretação desta prática, dando-lhe acesso a um novo campo de racionalidade. Em suma, entre estes elementos, discursivos ou não, existe um tipo de jogo, ou seja, mudanças de posição, modificações de funções, que também podem ser muito diferentes.

Em terceiro lugar, entendo dispositivo como um tipo de formação que, em um determinado momento histórico, teve como função principal responder a uma urgência. O dispositivo tem, portanto, uma função estratégica dominante.” (FOUCAULT, 1979, p. 26)

A maneira mais clara de definir a diferença das vilãs e mocinhas e o dispositivo de controle é como a sexualidade age de forma maciça, em uma formulação onde o que é lícito e ilícito. A sexualidade é incitada e regulada ao mesmo tempo, de maneira que ela seja exposta e poder interditá-la em seu conteúdo, sendo a virgem, namorada do herói, e a vilã, rejeitada pelo mesmo.

Foucault (1985) também afirma que a rede de controle em torno da sexualidade não só se organiza como o faz em diversas formas, conforme seu momento histórico. Tende a se reorganizar quando sofre resistência ou pressão, muda suas estratégias, insere uma mudança e logo após a insere novamente nas normas do período histórico social. De 1930 a 1940 as personagens eram essencialmente curvilíneas, como define Madrid (2009), diferenciando-se apenas pelas cores dos cabelos, roupa e formato oblíquo dos olhos. Com a imposição do código de ética dos quadrinhos durante 1950 e 1960, a figura da vilã foi praticamente extinta, restando enredos enfadonhos e sem destaques. Foi quando em 1970 o conceito das *bad girls* tomou força. Antes com formas delicadas, agora era a geração das personagens musculosas como Elektra e Marta Washington. As duas são os sinais de desfragmentação e ressignificação do sistema simbólico da essência da mulher. A loucura e intensidade de Elektra, e a cor da pele de Marta eram resultados de manifestações pelo direito à diversidade de movimentos sócio-políticos do final dos anos 1960, que não podiam mais ficar fora do universo fictício. As *bad girls* são jovens, lindas, musculosas, sensuais e possuem características de diferentes etnias, principalmente indígena ou asiática. Germaine Greer (1971) descreve como:

“[...] extraordinárias mulheres explosivas com olhos oblíquos e frisadas nuvens de cabelos que vagueiam pelas histórias em quadrinhos, na ponta dos pés, girando subitamente para cima do herói, garras à mostra para matar. Suas bocas são grandes,

curvas e lustrosas como cimitarras: a musculatura de seus ombros e coxas é incrível, seus seios iguais a granadas, suas cinturas rodeadas por um cinto de aço tão estreitas como de dançarinas cretenses.” (GREER, 1971, p. 161)

A sexualidade exalando das *bad girls* é notável até aos olhos menos treinados. Além das curvas, os cabelos também são grande fonte de volúpia. Utilizados como dispositivos de afirmação da feminilidade, nos quadrinhos também era utilizado como um componente determinante para a boa ou má personalidade. Como sabemos, as cores também produzem sentidos e significação, principalmente se analisados semioticamente. Na época em que as personagens não se distinguiam pelo corpo como vilãs ou mocinhas, a cor do cabelo era um fator importante. Mocinhas tendiam a ter cabelos escuros, que apesar de ser sólida ou a ausência de cor, como definido por Gilles Lipovetsky (1989), foi também adotado pela burguesia como uma cor de sobriedade. O louro, mais próximo do translúcido, tem sua característica transitória, além de ser associado com o fogo: perigo e pecado. Mas assim como as significações, o sentido das cores de cabelo foi deslocado como pós-guerra. Com a necessidade de emancipação das mulheres, reivindicando o lugar que tinham conseguido na sociedade e no mercado de trabalho durante a guerra, nas histórias em quadrinhos, essa mudança imagética começou pelas cores dos cabelos. Os cabelos amarelos, associados as vilãs, passou a fazer parte do conceito da mocinha nos anos 1950 e 1960, ainda que regulamentado com penteados comportados, dando conceitos de pureza. O preto passou a ser a cor dos cabelos não só das vilãs, mas como das rivais que queriam roubar seus namorados, associando o preto ao conceito de escuridão e dissimulação.

O conceito das *bad girls* também se destacou como um passo importante para fusão desses conceitos: vilãs e mocinhas. Além de independentes e lindas, elas não eram boas, nem más, não tinham cabelos louros ou pretos, mas sempre volumosos, grandes e soltos, reforçando o ar de selvageria.

O vestuário e uniforme são características que não podem ficar de fora dessa análise. Até 1930, as personagens de histórias em quadrinhos acompanhavam a moda no que se dizia correto. Porém com o aparecimento do gênero de aventura, tudo mudou e os uniformes passaram a ser objetos de identificação. Mocinhas usavam saias ou vestidos abaixo dos joelhos, blusas de manga comprida e colarinho, com decote fechado. As vilãs, geralmente de origem oriental, tinham o corpo coberto por véus e bustiês deixando pernas e colo à mostra. Segundo Bourdieu (1999) as roupas femininas funcionam como um confinamento simbólico:

“Essa espécie de confinamento simbólico é praticamente assegurado por suas roupas (o que é algo mais evidente ainda em épocas mais antigas) e tem por efeito não só

dissimular o corpo, chamá-lo continuamente à ordem [...] sem precisar de nada para prescrever ou proibir explicitamente (“minha mãe nunca me disse para não ficar de pernas abertas”): ora com algo que limita de certo modo os movimentos, como os saltos altos ou a bolsa que ocupa permanentemente as mãos, e sobretudo a saia que impede ou desencoraja alguns tipos de atividades (a corrida, algumas formas de se sentar etc.); ora só as permitindo à custa de precauções constantes, como no caso das jovens que puxam seguidamente para baixo a saia demasiada curta, ou se esforçam por cobrir o antebraço de uma blusa excessivamente decotada, ou tem que fazer verdadeiras acrobacias para apanhar no chão um objeto mantendo as pernas fechadas.” (BOURDIEU, 1999, p.40).

#### 4. A IDENTIFICAÇÃO DO EGO E A LIBIDO

A todo o momento em que o ser humano toma conhecimento de uma representação social, seja um programa, um personagem, ou qualquer produção de cultura de massa, ocorre um processo de procura de identificação e reconhecimento. Ele procura traços que se conectem com uma ilusão de pessoa, algum suporte de identificação ou um polo de investimento emocional, o que Vincent Jouve (1992) comenta em seu ensaio sobre “O Efeito-personagem no Romance”:

“O interesse que sentimos pelos personagens não vem, portanto, daquilo que reconhecemos em nós mesmos (somente os romances mais grosseiros fazem uso desse processo), mas daquilo que aprendemos sobre nós mesmos. A verdade que emana de nossa interação com as figuras fictícias é, com muita frequência, uma verdade ignorada. É a diferença, e não a semelhança, que permite descobrir-se. Os personagens mais interessantes são aqueles que vão ao encontro das supostas inclinações do leitor.” (JOUVE, 1992, p.14)

Sigmund Freud (1923) também contribuiu para essa ideia de identificação em seu estudo sobre os conceitos de Id, Superego e Ego. O Id correspondente à sua noção inicial de inconsciente, é a parte mais primitiva e menos acessível da personalidade, buscando a satisfação imediata sem tomar conhecimento das circunstâncias da realidade. Funcionam de acordo com o princípio do prazer, sendo um polo psicobiológico da personalidade constituído fundamentalmente por pulsões, como paixões, libido e desejos frequentemente reprimidos. Freud (1933) afirma que “nós chamamos de (...) um caldeirão cheio de excitações fervescentes. Desconhece o julgamento de valores, o bem e o mal, a moralidade” (Freud, 1933, p. 74).

O Superego, desenvolve-se desde o início da vida, quando a criança assimila as regras de comportamento ensinadas pelos pais ou responsáveis, mediante um sistema de recompensas e punições. Também conhecido por ideal de Ego, as identificações de figuras importantes servem de modelo na orientação da vida. É originado do complexo de Édipo, onde existe um grande medo de ser punido pela figura de autoridade, sendo a pior punição a perda do amor e do cuidado desta figura, condicionando o medo dessa perda em evitar certos desejos que são difíceis de serem aceitos pelo consciente, porém o desejo continua existindo, logo, existe a culpa. A função de autoridade sobre o indivíduo é realizada pelo Superego, pois esta autoridade externa é internalizada pelo indivíduo, sendo assim não há necessidade de alguém lhe dizer não, pois o indivíduo ouve esta proibição dentro de si.

Por fim, o Ego serve como mediador entre os impulsos libidinais do Id e da sanção moral do Superego, sendo comandado pelo princípio de realidade. O Ego procura dar conta dos interesses, mas sempre mantendo o equilíbrio, é um regulador na medida em que altera o

princípio do prazer e o princípio da realidade, buscando a satisfação e ao mesmo tempo considerando as condições da realidade, pois a busca do prazer pode ser substituída pela repressão do desprazer.

Existe uma interdependência entre o Id, o Ego e o Superego. Esses sistemas são habitados pelo conjunto de experiências pessoais de cada indivíduo que é constituído ao longo de suas experiências, por isso para compreender o sujeito é necessário resgatar sua história de vida. O Ego é a instância central da personalidade e ele pode ser consciente, pré-consciente e inconsciente de acordo com as obras descritas por Freud (1940). O autor sugere que as principais características do “Eu” são: memória, percepção, sentimento e pensamento.

“São estas as principais características do eu: em consequência da conexão pré-estabelecida entre a percepção sensorial e a ação muscular, o eu tem sob seu comando o movimento voluntário. Ele tem a tarefa de autopreservação. Com referência aos acontecimentos externos desempenha essa missão dando-se conta dos estímulos externos, armazenando experiências sobre eles (na memória), evitando estímulos excessivamente internos (mediante a fuga), lidando com estímulos moderados (através da adaptação) e, finalmente, aprendendo a produzir modificações convenientes no mundo externo, em seu próprio benefício (através da atividade). Com referência aos acontecimentos internos, em relação ao id, ele desempenha essa missão obtendo controle sobre as exigências das pulsões, decidindo se elas devem ou não ser satisfeitas, adiando essa satisfação para ocasiões e circunstâncias favoráveis no mundo externo ou suprimindo inteiramente as suas excitações. É dirigido, em sua atividade, pela consideração das tensões produzidas pelos estímulos, despejam estas tensões nele presentes ou são nele introduzidas. A elevação dessas tensões é, em geral, sentida como desprazer e o seu abaixamento como prazer... O eu se esforça pelo prazer e busca evitar o desprazer.” (Freud, 1940, p. 18)

É possível utilizar esses conceitos para distinguir a maneira que o sujeito individual e as formações sociais são moldadas, construídas e projetadas em salas de cinema, telas de tv e páginas de HQ's, assim como o olhar, as imagens, os modos eróticos e o espetáculo podem ser controlados quando o assunto é representação feminina.

Tanto o cinema quanto os quadrinhos oferecem a capacidade do prazer no olhar e no fascínio pela forma humana, que Freud (1996) caracteriza como escopofilia, onde o indivíduo transforma outras pessoas em objetos, submetendo um olhar de controle e curiosidade. As maneiras de apresentar os dispositivos narrativos geram no espectador uma ilusão de olhar em um mundo privado, algo permitido apenas naquele momento, imerso em uma história, não necessariamente complexa, porém o suficiente para aceitar e imergir na fantasia de controle da situação. Entre outras coisas, durante a análise de cenas, a posição dos personagens nas cenas pode ser inclusive uma projeção do desejo reprimido para o artista, ou o que ele entende por apelo sexual, logo, os quadrinhos podem se tornar uma normatização desde

a infância da maneira com que homens e mulheres são representados, como discute Kelli Carvalho Melo e Maria Ivanilse Calderón Ribeiro (2015):

"São quadros capazes de determinar a imaginação, de narrar histórias determinando local, espaço ou tempo. Mantêm e criam certa informação, capazes de terminar a representação do que se mostra ou é falado. De acordo com Barcellos (1995), tudo que se passa nas histórias em quadrinhos pode ser visto como apropriação do imaginário que são ou podem vir a ser aceitos como reais, ou seja, os quadrinhos são representações do nosso imaginário, que gostaríamos que fossem reais." (Melo, Ribeiro, 2015, p. 106)

Utilizando os dois conceitos, primeiro o escopófilo, onde surge do prazer em usar outra pessoa como objeto de estimulação sexual através da visão; e o segundo, desenvolvido através do narcisismo e a constituição do Ego, levando da identificação com a imagem exibida, transforma-se uma separação da identidade erótica do sujeito do objeto demonstrado na tela (escopofilia ativa), com a identificação do Ego com o objeto na tela através do fascínio e reconhecimento do seu espectador. Ou seja, de um lado temos quem olha se identificando com o olhar em primeira pessoa do personagem (que pode ser até o narrador) e por outro temos esse mesmo espectador transformando essas imagens em estímulos sexuais.

O olhar masculino determinante que aparece nas cenas, projeta sua fantasia para a forma feminina que é denominada em conformidade. Personagens femininas tem seus movimentos e ações reduzidas e baseadas no prazer desse olhar. Nos estereótipos de exibicionista tradicional, as mulheres são simultaneamente vistas e apresentadas, com sua aparência codificada para um forte impacto visual e erótico, com cenas dedicadas a closes em curvas, decotes ou posições apelativas. A presença da mulher é um elemento indispensável de espetáculo na narrativa normal, mas sua presença visual tende a trabalhar para congelar o fluxo de ação em momentos de contemplação erótica. Como Budd Boetticher (1965), diretor americano, colocou em uma entrevista:

"O que conta é o que a heroína provoca, ou melhor, o que ela representa. Ela é a única, ou melhor, o amor ou medo que ela inspira no herói, ou então a preocupação que ele sente por ela, que o faz agir do jeito que ele faz. Em si mesma, a mulher não tem a menor importância". (Boetticher, 1965)

Tradicionalmente, a exibição feminina funciona em dois níveis: como objeto erótico para os personagens dentro da narrativa e como objeto erótico para o espectador. O homem controla a fantasia no dispositivo e também surge como representante do poder em outro sentido: como portador da aparência do espectador, transferindo-o para este papel. Isso é possível através dos processos em movimento e enquadramentos, estruturando a história em

torno de uma figura controladora, do personagem principal, da âncora que segura e comanda toda a narrativa do começo ao fim, com quem o espectador pode se identificar. À medida que o espectador se conecta com o principal protagonista masculino, ele automaticamente projeta seu olhar para o seu semelhante, sua visão substituída, de modo que o poder do protagonista masculino controla os eventos com o poder ativo do olhar erótico, ambos dando um sentido satisfatório da onipotência.

#### 4.1 O MALE GAZE E A PERFORMANCE

Laura Mulvey (1975) desenvolveu o conceito de *male gaze* quando analisou o espectador ideal, argumentando que as imagens oferecidas por Hollywood tinham o objetivo de fomentar o prazer visual masculino, incluindo também o conceito de escopofilia. A autora defende inclusive que toda a esquematização da sala de cinema contribui para esse efeito do olhar masculino:

“Mas a massa do filme principal e as convenções em que evoluiu conscientemente, retratam um mundo hermeticamente fechado que se desenrola magicamente, indiferente à presença do público, produzindo para eles uma sensação de separação e brincar com sua fantasia voyeurista. Além disso, o contraste extremo entre a escuridão no auditório (que também isola os espectadores um do outro) e o brilho dos padrões de mudança de luz e sombra na tela ajudam a promover a ilusão de separação voyeurista.” (Mulvey, 1975, p.68)

Fazendo uma comparação para os quadrinhos, pela sua mobilidade física, ela facilita sua utilização em qualquer ambiente que seja do agrado do leitor, geralmente preferindo lugares e horários privados e calmos para poder dar a devida atenção a narrativa e as ilustrações. Assim como nos filmes, nos desenhos que preenchem os quadrinhos, é possível transformar o corpo em espetáculo e performance. No filme pelo uso dos movimentos de câmera para guiar o olhar e a intensidade do momento, nos quadrinhos pelo enquadramento cena por cena. Mulvey (1975) discute que:

"A escala, o espaço, as histórias são antropomórficas. Aqui, a curiosidade e o desejo de parecer interligando com um fascínio com semelhança e reconhecimento: o rosto humano, o corpo humano, a relação entre a forma humana e seus arredores, a presença visível da pessoa no mundo." (Mulvey, 1975, p.72)

A maneira com que a forma humana é exibida comanda todo o momento da narrativa, independente se é crucial ou não para seu desenvolvimento. Ainda que em situações desnecessárias, o foco do olhar pode estar em uma posição anatomicamente impossível para



destacar todas as formas possíveis do corpo feminino em apenas um movimento de ação ou na atenção em um uniforme absurdamente incompatível para a função da personagem na história.

“Num mundo estruturado por assimetrias sexuais, o prazer de olhar polarizou-se entre ativo/homem e passivo/mulher. O determinante olhar masculino projeta a sua fantasia na figura feminina, que é moldada em conformidade. No seu papel tradicionalmente exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e expostas, com a sua aparência codificada para provocar um forte impacto visual e erótico, de tal maneira que possam ser conotadas com a qualidade de serem olhadas. Do mesmo modo a estrutura narrativa tem sido controlada por uma divisão heterossexual ativa/passiva do trabalho. De acordo com os princípios da ideologia dominante e com as estruturas psíquicas que os apoiam, a figura masculina não pode suportar o fardo da objetificação sexual. O homem mostra-se relutante em olhar o seu semelhante exibicionista. Assim, a divisão entre espetáculo e narrativa mantém o papel do homem como o papel ativo que faz a história avançar, que faz as coisas acontecerem. [...] À medida que se identifica com o protagonista masculino, o espectador projeta o seu olhar sobre o seu semelhante, o seu substituto no ecrã, para que o poder do protagonista, enquanto controla os acontecimentos, coincida com o poder ativo do olhar erótico, dando ambos a satisfatória sensação de onnipotência”. (MULVEY, 2011, p. 124)

Discussões nesse campo delimitaram uma diferença comum entre o exibicionismo de corpos nas histórias. Enquanto os personagens masculinos costumam exhibir portes e corpos musculosos, fortes e saudáveis, também padrões sociais determinados, eles estão sempre em posições ou poses de poder. Seu corpo é sinônimo de autoridade, onipresença, determinação, domínio, influência, dominação e supremacia.

No artigo “Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma” esta questão é comentada:

“Um corpo musculoso, forte e viril (tirado de academias, imagens publicitárias e veículos de entretenimento) vem historicamente se tornando o referencial de corporeidade masculina, enquanto corpos que desviam deste padrão são comumente satirizados ou mesmo excluídos da mídia. Segundo padrões normativos da atualidade, músculos são indicativos de masculinidade (Glassner, 1989), atestando um ideal de força e virilidade, potencializado pela mídia sobre o imaginário de jovens homens. No caso das HQs de super-heróis, percebe-se uma heterogeneidade de representações corporais masculinas que demonstram variar de acordo com a caracterização do personagem.” (Beiras, A.; Lodetti, A.; Cabral, A.G.; Toneli, M.J.F.; Raimundo, P., 2007, p. 62)

Por outro lado, corpos e personagens femininos, são exibidos para serem sexualizados, em poses, atos, roupas, como se além da definição de corpo socialmente aceito, a mulher ainda tivesse a obrigação de existir naquele universo apenas para o prazer masculino, que se coloca como dominador enquanto ela se coloca como submissa. Essa “visão comum” atribuída a elas perpassa inclusive as características psicológicas que elas são criadas, possuindo três perfis básicos: mocinhas indefesas à espera de seu herói; vilãs sem ética que provocam a

masculinidade dos heróis com o seu traje minúsculo; ou ainda a heroína com superpoder ou não, jovem e bela, desenhada em posições sensuais que enfatizam seus atributos físicos.

Ainda sobre a demonstração de como o gênero influencia em sua representação, Judith Butler (2003) fala sobre o gênero como práticas reguladoras e a do gênero performativo. No primeiro caso, temos o gênero como um instrumento institucional, normativo, construído em bases de hegemonia masculina, numa “heterossexualização do desejo”, criando formas impositivas universais de ideias comuns sobre o masculino e o feminino, estabelecendo uma continuidade e coerência na repetição desses papéis, determinando identidades possíveis.

No segundo momento, estas ideias universais seriam consequências de práticas discursivas, produtos de “ficções reguladoras”, que derivam de construções fantasiosas de um sujeito performativo, que reinventa o modo de inserção na sociedade subvertendo as normas que regulam.

“Atos, gestos e desejo produzem o efeito de um núcleo ou substância interna, mas o produzem na superfície do corpo, por meio do jogo de ausências significantes, que sugerem, mas nunca revelam, o princípio organizador da identidade como causa. Esses [...] são performativos no sentido de que a essência ou identidade que por outro lado pretendem expressar são fabricações manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos.” (Butler, 2003, p. 134)

A performance então, destacaria que o gênero seria o efeito e não a origem, posto que, quando retratada na cultura de massa, a mulher geralmente passa por mero objeto para o olhar masculino, uma vez que “a imagem que constitui a matriz do imaginário, do reconhecimento/não reconhecimento e da identificação e, logo, da primeira articulação do Eu, da subjetividade” (MULVEY, 2011, p.123), deveria ser repensado como uma categoria política, simbólica e puramente discursiva. Associado a isso, podemos compreender que, de acordo com Oliveira (2007) “os personagens das histórias em quadrinhos materializam representações” e estas representações são signos e significados que ao entendimento do produtor sobre o mundo, e um mercado dominado por anos pela presença masculina, é possível que a partir do momento que mulheres tomam o poder de produzir esses mesmos conteúdos, elas resinifiquem os signos da maneira que as mesmas compreendem as representações.

Outra maneira interessante de conceituar como o espectador se projeta na visão apresentada é a ideia de “posicionamento de público” de Masterman (1985):

“Nos meios visuais, nós, como membros do público, somos compelidos a ocupar uma posição física particular, em virtude do posicionamento da câmera. Identificar e estar consciente dessa posição física significa revelar que somos também convidados a ocupar um espaço social. Por meio do modo de endereçamento do texto, de sua configuração e de seu formato, um espaço social se abre para nós. Finalmente, o

espaço físico e o espaço social que somos convidados a ocupar estão ligados a posições ideológicas – maneiras “naturais” de examinar e dar sentido à experiência.”(Masterman, 1985. p. 229).

Logo é possível compreender que para aquela narrativa ter nexos e sentido, em seus próprios termos, para o espectador, faz parte do processo a conexão do mesmo com a visão que lhe é apresentada e os interesses sociais, políticos e econômicos são as condições para o conhecimento que a constrói. O sistema de endereçamento então, solicita do espectador uma certa leitura, que pode ser a nível consciente ou inconsciente, para conseguir ser endereçado: como o posicionamento da câmera e o espaço social construído para ele, de maneira que o torne alguém que a narrativa deseja que ele seja. Essa noção de endereçamento surge na teoria cinematográfica crítica, segundo Elizabeth Ellsworth (2001), com a preocupação de entender as relações estabelecidas entre o texto de um filme e a experiência de seus espectadores. No entanto pesquisas empíricas feitas baseadas nessa tese provaram que a medida que a produção tenta sim criar um espectador ideal para aquela narrativa, ela na maior parte das vezes falhava. Visto que os entrelaces sociais são infinitamente vastos e complexos, endereçar uma narrativa para um jovem, classe média, branco do sexo masculino, por exemplo, é um objetivo extremamente raso.

As pesquisas não só revelaram que o endereçamento é falho, mas também como categorias não buscadas antes poderiam ter uma grande identificação. Voltando o pensamento para os quadrinhos, podemos relacionar que apesar de uma história criada para meninos na época infanto-juvenil, ela pode (e muitas vezes acontece) atingir adultos de ambos os sexos. É válido também a discussão de, como os profissionais adultos que criam as histórias e desenham os personagens, estão aplicando seus conceitos e entendimentos do mundo para serem impressos e interpretados por crianças em formação, visto que esse é o público alvo principal da produção?

#### 4.2 O ENTÃO FEMALE GAZE

Posto que já definimos como o conceito do *male gaze* se aplica na cultura de produção popular, não somente no cinema, mas em qualquer representação de relações humanas e sociais, é válido também comentar sobre o outro lado: o *female gaze*.

O conceito, já pesquisado por alguns teóricos, não se limita apenas a inversão de papéis como a “sexualização masculina pelo olhar feminino”, como se pode imaginar. Ele trabalha a perspectiva que uma cineasta (roteirista/diretora/produtora) traz para um filme e de que maneira seria diferente de uma visão masculina sobre o assunto, ou seja, como uma mulher

em posição de poder na hora de criar um conteúdo pode mudar completamente a abordagem e/ou representação sobre algo.

Lorraine Gamman e Margaret Marshment (1988) abordam em seu livro “*The Female Gaze: Women as Viewers of Popular Culture*” os mesmos três pontos principais que Mulvey (1975) considera importante em sua análise: a filmagem individual, os personagens do filme e o espectador, porém todas essas perspectivas voltadas para o efeito do olhar feminino, analisando aspectos do prazer e identificação do espectador. Os pontos de produção e recepção são importantes questões nesse ângulo, se a produção vem de uma mulher e o assunto abordado no filme é de cunho feminino, o objetivo do filme automaticamente assume um papel diferente. É o momento em que as personagens são vistas como realmente se apresentam, e não como espetáculo voyerista que o olhar masculino (*male gaze*) as transforma.

Outra autora, Paula Marantz Cohen (2010), aplica essa abordagem ao vestuário das personagens, em produções como *The Awful Truth*, de 1937, o vestuário da personagem Irene Dunne é considerado o aspecto central do filme. Os diferentes vestidos que Dunne usa são extravagantes, mas não sexualizados. Embora a roupa possa ser considerada cômica, ela também é favorável a independência e a feminilidade da personagem. Irene o tempo todo chama a atenção do espectador quando está no enquadramento, porém nunca de maneira provocativa ou sexual. Cohen (2010) também analisa a relação entre as protagonistas femininas e seus pares masculinos, afirmando que esses filmes retratam verdadeiramente o que as mulheres querem, dando destaque a desejos e ambições reais, com parceiros que apoiam essas decisões.

Novamente aplicando esses conceitos cinematográficos a produções de quadrinhos, é possível identificar vários pontos que corroboram com essa ideia. Não somente na parte mais óbvia, como a mudança de encaminhamento da narrativa quando uma roteirista mulher está à frente de uma produção, mas também na parte visual.

Em um primeiro momento pode-se perceber que quando uma roteirista está em posição de poder e criação em relação a uma narrativa que envolve uma protagonista feminina, existem mudanças palpáveis, como algo já visto em *Miss Fury*, em 1941. Quando uma personagem é direcionada por um olhar feminino, pequenas, mas significativas mudanças são incorporadas. As personagens começam a ter mais desenvolvimento ativo e camadas psicológicas, tem como foco objetivos pessoais ao invés de interesses românticos capazes de cegar qualquer decisão sensata em prol de um sentimento arrebatador que justificaria qualquer sacrifício, tendem a ter mais espaço de liderança já que tem um julgamento mais claro e objetivo das situações, protagonizam duelos pessoais que podem envolver adaptação na sociedade, preconceito, bullying, religião, machismo, orientação sexual, amadurecimento, entre outros

fatos comuns na vida dos seres humanos, porém pouco explorados pela visão narrativa de uma mulher. Um exemplo forte nesse sentido, que foi um sucesso desde sua criação, é a Ms Marvel Kamala Khan, pela editora Sana Amarat e roteirista G. Willow Wilson, em 2014.

Kamala Khan é uma paquistanesa americana nascida em Jersey, que apesar de respeitar suas tradições, sempre se sentia diferente com seus interesses nerds e pais rigorosos. Como fã de super-heróis, ela é devotada a carreira de Carol Danvers, a antiga Miss Marvel, qual havia recentemente começado a usar o nome de Capitã Marvel.

Uma noite, Kamala escapou de sua casa contra a vontade de seus pais para ir em uma festa, e foi humilhada por colegas da escola. No caminho de volta para casa a cidade foi envolvida pela Névoa Terrígena, a qual havia sido liberada pelo rei dos Inumanos, o Raio Negro, e Kamala ficou inconsciente por causa da exposição.

Conforme a Terrigênese<sup>5</sup> (processo onde humanos com traços da raça Kree em seus DNA são capazes de despertar habilidades únicas) começou, devido a sua linhagem Inumana, Kamala teve uma visão de Carol Danvers a castigando por desobedecer seus pais e pergunta o que ela queria na vida, ao que ela responde: "Eu quero ser você." Uma vez que a visão desaparece, ela acorda e sai do seu casulo de Terrigênese vestindo uma réplica do antigo traje de Miss Marvel de Danvers e se transforma literalmente em Carol Danvers, como parte de seu desejo subconsciente. Seu poder era justamente poder se transformar no que quisesse. Começa então uma jornada onde ela acredita que podendo ser o que quisesse, pode se adaptar a qualquer situação. Porém, quanto mais ela tenta se enquadrar em desejos da sociedade, menos feliz ela se sente. Então ela começa sua jornada de entender que tudo o que faz com que ela seja diferente, é o que a define como especial e única, utilizando o nome de Ms Marvel já que Carol Danvers aderiu ao nome de Capitã Marvel.

A perspectiva de uma personagem paquistanesa vivendo em outra cultura, onde de um lado existe a pressão familiar de manter as tradições e por outro o desejo de experimentar todas as coisas novas que aquela nova sociedade poderia oferecer vem da editora Sana Amarat, islâmica criada nos Estados Unidos, que passou por esse dilema por toda sua infância e adolescência. Ms Marvel é parte de uma experiência real de uma mulher capaz de afetar e incentivar milhões de meninas a achar seu lugar no mundo, ao invés de crescerem com a ideia de que elas que precisam mudar para alcançar padrões. O título recebeu prêmios e indicações

---

<sup>5</sup> A exposição névoa terrígena ou a Terrigênese (às vezes chamada de "T-Gen", Terrigenisis, ou Terrigenação) é um processo que permite que os Inumanos da Terra, seres de uma espécie humanoide, descendentes de humanos normais, que há muitos séculos foram modificados em experiências realizadas pelos alienígenas conhecidos como Kree, inalam o gás obtido com o uso dos Cristais de Terrigênese, para ativar seus genes desumanos e ascender como meta-humanos.

pelo uso da diversidade e tornou-se símbolo de luta, resistência e *girlpower* na cultura pop dos últimos anos.

Analisando pela questão visual, temos como exemplo o título em andamento da Mulher Maravilha – Renascimento. A supervisão da direção artística era de Liam Sharp, com traços pesados, personagens extremamente musculosos (homens e mulheres) e cenas carregadas de elementos em suas capas. Até o título #7 a artista Nicola Scott participava também do desenvolvimento da história, que apesar de mulher, mantém muitos elementos comuns ao mercado machista como mulheres muito musculosas, pouca roupa, uniformes pequenos e poses anatomicamente impossíveis. A partir do oitavo número da edição uma nova artista foi inserida no lugar de Scott: Bilquis Evely, brasileira.

Além da animação por parte do público de uma artista brasileira chegar ao ponto de desenhar um dos maiores ícones femininos dos quadrinhos, o traço de Bilquis também é algo que vale a pena destacar. Bilquis usa traços leves, contrastes de cores cuidadosamente escolhidos para a criação de uma paleta harmoniosa e hipnotizante, além de não utilizar



Figura 18 - SHARP, Liam, 2016 (esquerda); SCOTT, Nicola, 2016 (centro); EVELY, Bilquis, 2017 (direita).

elementos que sexualizam as personagens em momento algum. Atualmente Bilquis é responsável pelas edições pares do título, que contam a história de origem da Mulher Maravilha, enquanto Sharp ilustra as edições ímpares, que contam as histórias modernas da personagem.

Nos exemplos citados é possível observar como o olhar feminino, ou o *female gaze*, foi decisivo não só para uma maior identificação das leitoras com as personagens, mas também como as histórias tornaram-se mais ricas e conseqüentemente ganharam destaque nas vendas e em prêmios dentro da própria indústria de quadrinhos. Situações como essa acendem o debate da importância do incentivo a profissionais femininas no ramo das HQs.

## 5. A ANÁLISE: DE MISS A CAPITÃ

Muitas personagens poderiam ser utilizadas como exemplo para esta análise, sendo a mais conhecida e muito estudada, a Mulher Maravilha. Mas por motivos da criação da Mulher Maravilha ter partido de uma mente a frente de seu tempo, que nutria grande admiração pelas figuras femininas, é mais interessante observar como uma outra heroína, que hoje em dia é motivo de destaque sendo inclusive cogitado um filme solo, foi criada e desenvolvida por entre as mudanças e exigências sociais e políticas que aconteceram. A personagem escolhida para isso foi Carol Danvers, antiga Miss Marvel, atual Capitã Marvel.

Em um primeiro momento, antes de analisar a maneira dos enquadramentos e do corpo como performance, é importante avaliar de que forma a personagem Carol Danvers é apresentada aos leitores nos dois momentos: em 1977 e em 2012.

Em 1977 chegava as bancas o primeiro número da Miss Marvel, onde logo na capa estava a personagem loira, de máscara, com um collant vermelho, amarelo e preto, como um maiô de manga comprida e um corte em triângulo deixando sua barriga completamente de fora e botas, voando em um movimento audacioso. Assim como na capa, a história começa com a heroína impedindo um assalto a um banco, surpreendendo os ladrões que gritam que havia “uma mulher voadora”, em suas próprias palavras. O fato é que a personagem é chamada de “mulher” apenas nesse momento, pois após evitar o assalto, a multidão começa a se perguntar quem era aquela “garota”. Fugindo ao total conhecimento da heroína, um vilão escapa pelos fundos do banco. O assalto tem como objetivo mostrar a capacidade dos poderes dessa nova personagem, porém sem maiores explicações sobre a mesma, na próxima cena, situada no Clarim Diário, com o já conhecido chefe de Peter Parker (identidade do Homem Aranha), J. Jonah Jameson demonstra interesse em começar uma revista feminina onde a principal matéria seja essa nova heroína. Para tal feito, ele coloca sua nova editora Carol Danvers com esse cargo, onde ela mante-se impassível em relação ao valor de seu salário, deixando o chefe sem nenhuma outra alternativa a não ser aceitar.

É válido perceber que o próprio discurso de Jameson em relação a revistas femininas é cercado de opiniões. Ele diz que quer fazer uma revista com “informações úteis”, como se fosse um destaque em relação aos seus concorrentes, porém ao mesmo tempo demonstrou-se esquivo a ideia de pagar uma funcionária para esse cargo.

Para situar o público no ambiente, Danvers conhece Mary Jane e Peter Parker, personagens já conhecidos que também trabalham no Clarim. Novamente retornamos ao vilão, que finalmente se intitula como Escorpião, demonstrando suas intenções, no caso, em sequestrar Jameson, chefe de Carol Danvers, já fechando um pouco a narrativa para o

entendimento do leitor. Com o intuito de conhecer mais a personagem, Mary Jane vai ao apartamento de Carol Danvers e as duas começam a falar sobre seu passado. Carol diz que apesar de ter trabalhado no Cabo Kennedy, conhecido por suas pesquisas espaciais, sua paixão é a escrita, tendo um livro publicado e agora trabalhando como editora de um jornal.

Ao mesmo momento que o Escorpião consegue sequestrar Jameson, Carol tem uma forte dor de cabeça e pede para Mary Jane se retirar, apenas para chegar até sua cama e desmaiar. Miss Marvel, apesar de ainda não ter mencionado seu nome heroico, aparece sentindo que Jameson foi sequestrado e usando seus poderes para descobrir o cativo. Ao passar pelo Clarim Diário ela analisa como o lugar é familiar, porém sem prestar muita atenção a isso. Ela segue em direção ao esconderijo do Escorpião, passando pelo apartamento de Carol Danvers onde o narrador destaca que “estava completamente vazio”.

Chegando ao local, após uma explicação breve do Escorpião sobre sua desavença com Jameson, Miss Marvel aparece começando com um pequeno monólogo sobre seus poderes virem da raça kree (uma raça conhecida no universo Marvel, baseada em uma sociedade militar) e ficando confusa por, apesar disso, ser humana. Assim como as outras constatações sobre si mesma, ela rapidamente esquece e continua sua missão. Ela encontra o vilão que a indaga sobre seu uniforme ser parecido com o do Capitão Marvel, onde ela responde dizendo que é uma soldada kree. O Escorpião não acredita em sua afirmação, dizendo que ela aparenta ser apenas uma humana, e ela, sem qualquer preocupação ou agonia com o fato, diz que não pode responder mais porque está com amnésia. Após vencer o vilão, Jameson mantém sua personalidade arrogante, dando ordens a sua salvadora para tirá-lo dali o mais rápido possível. Ela, pela primeira vez na narrativa, diz que pode ser chamada de Miss Marvel, posto que seu uniforme era parecido com o do Capitão.

Nas cenas finais Carol Danvers aparece sozinha, preocupada sobre seus desmaios, sem saber o que acontece nesses momentos ou sua causa e coloca suas duas tarefas mais importantes no momento: descobrir o que está acontecendo com ela, e descobrir a identidade da Miss Marvel.

O título solo da Miss Marvel durou até 1979, passando apenas por uma mudança de uniforme: o collant vermelho, amarelo e preto com um corte triangular na barriga, deu lugar a um maiô preto com um raio amarelo, um longo e esvoaçante pano vermelho na cintura, luvas e botas pretas até o meio das coxas e a já conhecida máscara. Depois o número foi descontinuado até que em 2012 ela voltou à ativa com o nome de Capitã Marvel já na capa. Em seu primeiro novo número, uma capa do Clarim Diário é apresentada com seu novo uniforme, agora mais fechado e preparado para batalhas, azul e vermelho, com uma estrela amarela no



peito, o mesmo pano esvoaçante, botas militares vermelhas e luvas. Além disso ela conta com um capacete, que se assemelha a uma máscara deixando apenas a boca de fora, para suas viagens ao espaço. Seus cabelos também mudaram, sua primeira aparição ela conta com um chanel, transformando em longas madeixas loiras. Na sua volta ela está com os cabelos curtos, semelhante a um moicano, mas mantendo a cor original.

Assim como sua nova aparência, a manchete conta com as letras garrafais “nova Miss Marvel” imergindo o leitor a acreditar que a personagem está completamente reformulada. Já em seu primeiro confronto ela está ajudando o Capitão América a derrotar um vilão com capacidade de absorver e se transformar em qualquer material que toque. O vilão o tempo todo zomba do fato do Capitão América, tão conhecido, precisar da ajuda de uma mulher para suas missões, duvidando da capacidade da heroína apenas pelo seu gênero. Não se deixando intimidar pelo vilão, ela relembra que tem patente de coronel pela força aérea americana e ganha a luta.

Em um outro momento o Capitão América sugere que ela deixe o nome de Miss Marvel e utilize o título de Capitã Marvel, como homenagem ao Capitão Marvel então falecido e por todas as conquistas que ela teve dentro da equipe. Nesse momento Carol começa a lembrar sua história de origem, explicando que foi exposta a uma máquina que ela classifica como “psicomagnetronica alienígena” e a um bombardeio de partículas que modificou seu DNA com a de um guerreiro Kree conhecido como Mar-vell (Capitão Marvel), dando a ela seus poderes. Em meio a sua decisão de aceitar o título, Carol pensa sobre suas responsabilidades com a sociedade, nos deveres que seus poderes a deram para combater o mal, em como ela nunca poderia usar isso para benefício próprio em sua carreira na força aérea e por fim decide aceitar a mudança do nome. Posteriormente vai para casa de uma amiga chamada Tracy, que se classifica como antiga colega de quando trabalhava na revista, fazendo referência a sua história de 1977 onde era editora no Clarim, que está se recuperando de um câncer.

Tracy mostra para Carol a notícia do falecimento de uma piloto da força aérea chamada Helen Cobb, amplamente condecorada, e um flashback começa. Carol está com seu irmão no começo de sua carreira na força aérea e ele apresenta Helen. Carol fala sobre sua profunda admiração por ela, por seus recordes e dedicação e que se inspira muito na sua carreira, dando a entender que isso se transforma em uma amizade para frente.

A cena corta para o funeral de Helen onde a Capitã começa um monólogo sobre o propósito da vida, as decisões e como no final tudo “torna-se pó e estrelas”, em suas palavras, enquanto espalha as cinzas de Cobb pelo espaço.

Nos dois momentos, tanto em 1977 quanto em 2012, há uma nova apresentação da personagem, já que são 35 anos de diferença entre as publicações e durante 33 anos houve uma pausa em seus lançamentos. Então, o mesmo leitor de uma época, não é o do outro. Em uma primeira apresentação, em 1977, vemos uma jovem heroína muito hábil e uma jovem escritora muito decidida em relação a sua vocação profissional. Ainda assim a narrativa torna-se extremamente frágil com o argumento da amnésia, principalmente por ser uma amnésia seletiva, quando convém, e que não causa nenhuma angústia a personagem não saber quem é. Fica a impressão de um artifício fraco de roteiro, pois apesar da amnésia em relação a quem ela é, ela sabe que é uma guerreira kree e que conhecidos estão em perigo, sem contar as perguntas que desperta no leitor como, se Carol desmaia quando se transforma em Miss Marvel, como ela acorda e coloca o uniforme em um local aparentemente estranho a ela sem despertar sua curiosidade? Como ela deixa a personalidade de Miss Marvel e retorna como Carol? Possíveis respostas são apresentadas no decorrer das edições, mas em uma primeira apresentação torna-se extremamente fraco e sem um enredo interessante.

No segundo momento, temos novamente a apresentação da personagem, com referências a suas origens, mas com uma personalidade melhor moldada. Seu passado nas forças aéreas tem a consequência que se imagina, alguém mais disciplinada e focada nas missões. Apesar de sua indecisão inicial em mudar seu nome, ela não demonstra fraqueza ou dependência de qualquer aprovação externa. Apenas lida com a questão em momentos que está sozinha e chega a conclusões. Nesse momento é apresentada ao leitor uma personagem muito mais madura, com foco, conflitos internos, responsabilidades, noção de si mesma, muito mais camadas psicológicas em uma primeira edição do que antes. Torna a história bem entrelaçada, o discurso mais conciso e a curiosidade do leitor em alta.

Seu uniforme também é outro fato importante a ser debatido. Ela foi criada com um uniforme que remetia as cores do então Capitão Marvel, mas com seu molde extremamente sexualizado. O estilo “maiô com um recorte na barriga” é apelativo e pouco funcional para suas missões, enquanto em 2012 ela ganha um uniforme mais fechado, um capacete para suas missões espaciais e até seu corte de cabelo, de longas madeixas para um cabelo curto estilo moicano, são demonstrações visuais de um crescimento da personagem. Ela está mais consciente de suas funções e desafios e está apresentando isso não só em seu discurso, como em sua demonstração visual.

## 5.1 O ENQUADRAMENTO DE CADA ERA

Outra maneira importante de analisar as duas histórias em quadrinhos é a parte visual de cada uma. A imagem é a primeira apreensão do leitor antes mesmo da narrativa. É o que chama a atenção do consumidor e o torna um leitor.

Começando pela capa de 1977, sendo sua primeira aparição oficial, foi utilizado balões no estilo “splash” para chamar atenção, a heroína em uma pose de ação, com cenas de lutas e personagens já conhecidos (como Mary Jane, Peter Parker e Jameson). Além da pose, temos Miss Marvel com seu primeiro uniforme, barriga e curvas à mostra e com um corpo com as medidas consideradas ideais pela sociedade.



Figura 19 - CONWAY, Gerry e BUSCEMA, John. Ms Marvel #1. 1977. Arquivo PDF.

Em sua primeira cena, de página inteira, ela aparece voando em direção a um assalto em andamento onde tem a oportunidade de demonstrar em primeira mão todas as suas qualidades como heroína, com movimentos que poderiam se assemelhar a uma dança, ela graciosamente mergulha em direção aos ladrões, levanta carros e luta.



Figura 20 - CONWAY, Gerry e BUSCEMA, John. Ms Marvel #1. 1977. Arquivo PDF.

Momentos após a chegada da polícia ela vai embora, com movimentos acrobáticos e delicados, sempre evidenciando a cintura, quadril e pernas em sua locomoção. Ao mesmo tempo que ela demonstra força e destreza, ela também valida sua delicadeza, sensualidade e seu corpo esbelto.

Quando ela não está em seu traje de vigilante, Carol Danvers utiliza roupas da época, como uma blusa verde de manga comprida e uma calça branca “boca de sino”. Roupas da moda, porém com um ar bem mais sério para uma editora chefe de uma revista. Seus gestos demonstram uma personalidade mais concisa, centrada e decidida, principalmente pela maneira que senta na mesa do chefe para demandar o salário que achava justo para si mesma.



Figura 21 - CONWAY, Gerry e BUSCEMA, John. Ms Marvel #1. 1977. Arquivo PDF.

O tempo todo em que a personagem está como Carol, ela se comporta de maneira contida, porém não tímida, certa de suas atitudes e madura. Novamente como Miss Marvel ela aparece com poses acrobáticas e seu uniforme bastante revelador. Sempre de braços abertos quando está voando ela parece mais ágil com seus gestos para fugir de armadilhas, deslizando, pulando, arrancando e jogando portas contra raios lasers. A própria maneira com que ela enfrenta o principal vilão da história é digna de um espetáculo. O modo com que ela utiliza o voo como meio furtivo de desviar dos golpes, associado a acrobacias e socos com muitos efeitos visuais de splashes com as onomatopeias “tunc”, “crás” e “crank”, insere no momento emoções de ação e espanto em relação aos poderes da heroína.

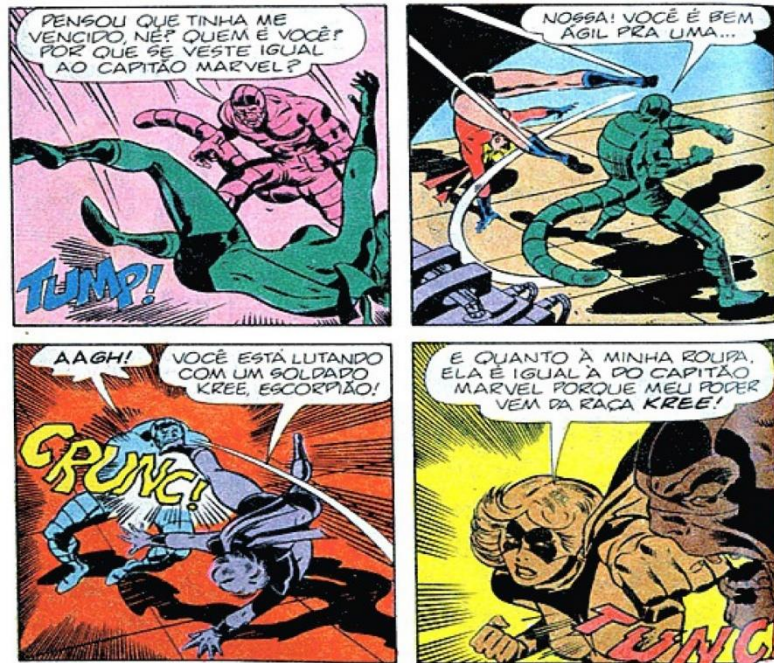


Figura 22 - CONWAY, Gerry e BUSCEMA, John. Ms Marvel #1. 1977. Arquivo PDF.

Terminando a história a personagem volta a ser Carol Davers, ainda sem fazer ideia de que também é a Miss Marvel, com comportamentos corporais de alguém preocupada, tentando desvendar mistérios. Logo, é possível perceber a clara diferença da performance da personagem de acordo com quem ela é em cada situação: como Carol Danvers ela é madura, centrada, decidida, algo que apesar de demonstrar profissionalismo em primeiro lugar, ainda é uma pessoa agradável e simpática. Se relacionarmos com o passado que ela comenta onde trabalhou nas forças aéreas, mas sua paixão era escrever é um comportamento que se encaixa nessa narrativa; enquanto isso, como Miss Marvel ela demonstra ser agitada, ágil, forte, porém sem muita preocupação ou esforço para lutar, como algo bastante natural e simples para ela. Seu uniforme e seus movimentos da maneira que são expostos nos enquadramentos dão destaque a quadris, pernas, peitos e barriga, como uma maneira de desviar a atenção do leitor da força dela e focar no corpo feminino da heroína de uma maneira sexual. A personagem se mantém o tempo todo nos dois momentos: a da recatada e séria Carol Danvers, a da sensual e intrépida Miss Marvel.

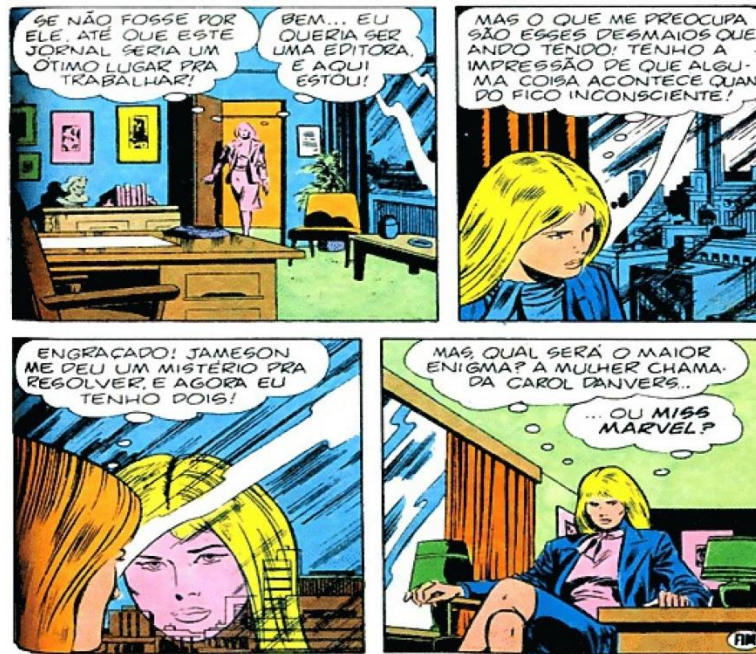


Figura 23 - CONWAY, Gerry e BUSCEMA, John. *Ms Marvel #1*. 1977. Arquivo PDF.

Trinta e cinco anos depois é lançada a primeira edição com o nome Capitã Marvel, recuperando o legado e construindo uma nova narrativa sobre a personagem. Na capa ela se posiciona numa das conhecidas “poses de poder”, vista de baixo para cima, demonstrando sua superioridade e prestígio.



Figura 24 - DECONNICK, Kelly Sue e SOY, Dexter. *Capitã Marvel #1*. 2012. Arquivo PDF.

Suas curvas ainda são bem acentuadas pelo uniforme, porém agora ele está mais apto a suas necessidades, protegendo grande parte do seu corpo para as batalhas. Seu cabelo e suas feições também mudaram, dando a entender que a personagem está mais centrada em sua

missão e em suas responsabilidades como ex Miss Marvel, atual Capitã Marvel. Sua primeira aparição na história, a capa fictícia do Clarim anunciando a volta da personagem, já traz em si um resumo rápido ao leitor de seu antigo uniforme e aparência, para sua nova forma, e novamente, assim como na primeira edição, ela começa sua narrativa em meio a uma luta.

Seus traços estão mais fortes e robustos, ao contrário das curvas delicadas de 1977, e seus movimentos, ainda que acrobáticos, passam a impressão de mais adeptos à uma batalha corporal. Ainda assim, o foco visual ainda consiste em pernas, cintura e peitos, agora bem mais avantajados pelo seu novo traço. Alguns enquadramentos abusam da ideia do collant como uniforme e levam o leitor diretamente do foco dos quadris da personagem, sem nenhum pudor em sua apresentação.



Figura 25 - DECONNICK, Kelly Sue e SOY, Dexter. Capitã Marvel #1. 2012. Arquivo PDF.

Carol Danvers continua firme em seu combate, inteligente e hábil, fazendo uso de táticas elaboradas para vencer. Não somente seu físico, mas sua capacidade de estratégias são claramente novas habilidades que ela traz consigo em sua nova era. Os enquadramentos levam o leitor não somente aos novos atributos corporais, muitas vezes de maneiras sem qualquer pudor, mas a outros recursos comumente conhecidos dentro do mercado de ilustração que remetem a sexualidade como olhos semicerrados e bocas “carnudas”. Quando ela não está ferozmente lutando, ela está inconscientemente seduzindo.



Figura 26 - DECONNICK, Kelly Sue e SOY, Dexter. Capitã Marvel #1. 2012. Arquivo PDF.

Novamente em seu treinamento dentro da Torre dos Vingadores, o foco torna-se seu corpo, extremamente musculoso (pernas, músculos, coxa, quadris, costas e braços), e não mais suas feições sensuais. Já bem destacado esses dois momentos da narrativa visual, é apresentado o uso do uniforme e seus acessórios em ambientes fora do espaço comum humano. Ela parte em direção ao espaço, enquanto lida com dilemas pessoais, e utiliza-se do capacete para sobreviver a tal atmosfera.

Os enquadramentos nesse momento são principalmente frontais, passando a sensação do impulso do voo, o que proporciona uma visão dos peitos da personagem em primeiro momento, e alternativamente, as coxas. Em um último instante, é possível ver todo o corpo da personagem, apesar da posição pouco propícia ao voo, em um enquadramento parecido, mas nesse momento, além dos peitos e coxas, também é percebido sua cintura e quadris.

Após esta cena, pela primeira vez, Carol aparece fora de seu uniforme de Capitã Marvel e fora do ambiente cheio de heróis que estava até então. Ela está na casa de uma amiga, que está fazendo um tratamento de quimioterapia e, de acordo com a própria tem 60 anos e está inválida por causa de sua doença, porém ainda assim, é apresentada com uma aparência de não mais de 40 anos, cabelos sedosos e curtos com mechas grisalhas e esbelta.





Figura 27 - DECONNICK, Kelly Sue e SOY, Dexter. Capitã Marvel #1. 2012. Arquivo PDF.

Danvers também aparece de trajes casuais, uma camisa ou camisola preta curta. É quando novamente artifícios como olhos semicerrados, bocas semiabertas e cabelos caindo pelo rosto são utilizados, fazendo uma mediação entre o sensual e o naturalmente inocente. Esse momento íntimo logo é cortado para uma cena de “flashback”, onde Carol se lembra de quando conheceu uma piloto da força aérea, que havia acabado de falecer. Posto que era necessário apresentar uma Carol mais nova, ela aparece com tranças e camisa xadrez, levando o pensamento do leitor a uma menina do interior, ainda assim, o decote é avantajado e proeminente contrastando com suas feições tipicamente inocentes.



Figura 28 - DECONNICK, Kelly Sue e SOY, Dexter. Capitã Marvel #1. 2012. Arquivo PDF.

Em momentos da narrativa visual suas feições tornam-se mais rígidas mostrando que apesar de nova e inocente, ela estava decidida a seguir a carreira nas forças aéreas, uma motivação que foi incentivada por Helen Cobb, a então piloto que Carol era fã e estava conhecendo graças a seu irmão.

Voltando ao presente, a Capitã Marvel está no funeral de Helen Cobb e os enquadramentos tomam um ar completamente diferente do que foi visto até então. Diferente das cenas de luta, de convívio com os Vingadores ou de momentos íntimos da personagem, agora é exibido um plano geral onde a personagem sempre aparece no centro. Cenas vistas de longe onde a silhueta de corpos humanos (inclusive da personagem) não tem curvas exageradas, assim como o momento em que ela voa para distribuir as cinzas da pilota pelo espaço, os enquadramentos são focados em seu rosto, suas expressões e na vastidão do espaço. Em nenhuma parte desta página qualquer atributo físico é destacado, devido ao peso da cena.



Figura 29 - DECONNICK, Kelly Sue e SOY, Dexter. Capitã Marvel #1. 2012. Arquivo PDF.

Na última página da história, em uma imagem apenas, a Capitã Marvel aparece em pose de ataque, utilizando de uma visão de baixo para cima do leitor, onde demonstra estar pronta para um possível embate e por uma última vez nesta edição, destacando seus atributos físicos e feições cerradas com o planeta Terra de fundo, finalizando a narrativa passando a mensagem de que ela é mais uma heroína que irá fazer seu papel com todas as forças.

## 5.2 A NARRATIVA E A IMAGEM

Uma vez que tanto a maneira narrativa que a personagem foi apresentada do leitor, quanto a denotação visual, é válido debater uma conjunção de como as duas ideias se articulam em cada momento.

A primeira Miss Marvel oscila entre a leveza e inocência quando em posse de seus poderes, e a dúvida e profissionalismo enquanto Carol Danvers. Porém a narrativa se torna fraca e previsível com a falta de embasamento. Sua história de origem não é bem explicada e não é algo que incomode a própria vista que está sofrendo de um tipo de amnésia seletiva. Apesar de forte ela aparenta uma certa futilidade sobre seu papel de heroína, não há nenhuma menção a suas responsabilidades ou deveres como tal. Visualmente ela é bem explorada em suas capacidades sexuais quando está com seu uniforme, e não tanto quando está com sua roupa de civil, editora de revista, o que pode se relacionar justamente a mudança de atitudes de uma para a outra, sendo essa tendo uma personalidade mais recatada.

Na sua volta em 2012 temos uma personagem bem melhor construída psicologicamente. Seu uniforme já é antes de tudo a primeira impressão de uma heroína mais capacitada, para bem além de uma mulher de maiô. Mas de acordo com o passar da história muitos enquadramentos dão destaque a poses hiper sexualizadas, posições pouco prováveis para situações e comportamentos impossíveis para materiais como o collant. Técnicas artísticas para destacar partes do corpo da mulher. Sua história, porém, se mantém bem mais trabalhada. Ela sabe quem é, o que quer, o que precisa sacrificar para conseguir. Não há diferença de personalidade entre Carol Danvers e Capitã Marvel, e isso é uma constante nessa narrativa. Terminando com uma mensagem de motivação e uma possível continuação interessante ao leitor, ao contrário do final da edição de 1977, onde o mistério de quem é a Miss Marvel não se sustenta como gancho para novas histórias.

Roteiristas e ilustradores trabalham individualmente, apesar de precisarem coexistir, e seus traços podem variar de artista para artista. Em 1977 temos um traço simples, porém mais detalhados e uma narrativa fraca, em 2012 temos um traço mais solto e uma narrativa mais forte. É possível supor que na sua primeira edição o apelo visual era bem mais forte do que a história em si, enquanto em sua reedição a história se destaca muito mais do que a parte visual como apelo aos consumidores. Sendo assim, passamos de uma era onde a personagem era fútil, sem importância e mal construída, para uma mulher decidida, com sinais de liderança, tendo total controle de sua vida pessoal e profissional e disposta a carregar os fardos e glórias de sua condição como heroína.

## 6. CONCLUSÃO

Falar de representatividade em produções da cultura de massa ainda será um tópico extenso e muito debatido por vários anos, visto que é um questionamento relativamente novo na sociedade. Ainda que fosse algo que incomodasse algumas mulheres em épocas passadas, não era algo questionado e nem ao menos ensinado a ser questionado pelas mesmas. Empoderamento, a palavra que tem tomado uma importância crescente nos últimos anos, é principalmente algo a ser ensinado a adultos e crianças, no que diz respeito a várias vertentes, incluindo as mulheres.

Quando aplicamos essa ideia a produções midiáticas, é preciso entender a importância delas no desenvolvimento da sociedade. A maior parte da produção da cultura pop é destinada a momentos de lazer: livros, filmes, séries, jogos, quadrinhos, entre outros. É a hora que o consumidor não está necessariamente em ambientes destinados a ensinar regras sociais (pais, escola, trabalho), então os estímulos são recebidos com mais facilidade por ser um momento descontraído. Na hora que é apresentada a princesa indefesa, a inocência sensual, a importância do corpo como objeto sexual, a violência de gênero, a falta de diversidade, os estereótipos predestinados, tudo isso são aprendizados absorvidos e reafirmados em diversos momentos da vida. Muitos produtores de conteúdo, no caso dos quadrinhos por exemplo, representavam mulheres da maneira com que aprenderam que elas deviam ser representadas, já que eles não podiam ter a perspectiva de uma vivência feminina na sociedade.

Nas histórias em quadrinhos temos alguns exemplos de como a resistência e quebra de padrões aos poucos foram construindo um ambiente favorável para o crescimento do debate sobre empoderamento. Miss Fury e Mulher Maravilha são ótimos ícones para categorizar uma época em que as personagens femininas estavam lutando pelo seu papel de protagonismo, porém, diferente das demais, Miss Fury foi criada por uma mulher e sua personagem difere em vários momentos da fórmula da narrativa comum da época, dando mais força a sua personagem, e a Mulher Maravilha, criada por um homem que teve uma intensa presença feminina em sua vida, da infância até o ambiente acadêmico e político, sendo assim, não apenas o fato de mulheres produzirem o conteúdo é algo que claramente modifica a sociedade, mas também todo o papel social da mulher, com mais possibilidades de liderança e oportunidade, é capaz de influenciar positivamente ambientes onde os meninos são criados, transformando-se em homens livres de preconceitos injetados naturalmente na sociedade.

Esta luta, por uma sociedade livre de barreiras de gênero capazes de prejudicar uma mulher em sua vida, é a base da luta do feminismo. Esse mesmo movimento foi capaz de causar tanto interesse e polêmica que não havia mais como manter as produções alienadas a isso, era

um novo possível mercado. Sendo assim, aproveitando a movimentação, o *girlpower* foi retirado do movimento punk feminista, reformulado e injetado na cultura de massa nos anos 90.

A tática teve seus pontos fracos e fortes ao “espalhar” a ideia do feminismo: se por um lado era o primeiro momento em larga escala que estavam sendo apresentadas personagens fortes, independentes, protagonistas, tanto em produções para jovens quanto em desenhos animados para crianças; por outro lado padrões de beleza continuavam a ser afirmados nesse mesmo contexto. Uma tática de aproveitar o momento de reboiço ideológico sem causar qualquer choque social que pudesse atrapalhar as vendas de seus produtos. É possível afirmar que esse momento era o começo do engatinhar do empoderamento feminino na cultura pop.

Mesmo sendo por muito tempo utilizado como fórmula básica de criação de personagens, foi a maneira com que muitas meninas dos anos 90 cresceram com personagens capazes de criar uma identificação, e quanto mais cresciam, mais queriam continuar encontrando esses padrões de reconhecimento nas mídias. Infelizmente, por muito tempo o mercado não se modificou, sua maior parte eram homens em posição de poder e decisão na criação, logo, elas eram representadas sempre da mesma maneira. Em sua maior parte sendo sexualizadas, quando em contextos de histórias infanto-juvenis e adultas. Porém, no que diz respeito a fãs, muitas não deixaram suas vozes caladas e reclamaram de atrocidades feitas a personagens femininas como se não fossem nada, como por exemplo, a situação da Woman In Refrigerators. A banalidade em que mulheres eram violentadas nas histórias, incomodava leitoras que só precisavam ter suas opiniões unificadas. A tecnologia veio e providenciou isso. Até hoje grupos, sites e fóruns com a temática nerd formados exclusivamente de mulheres são facilmente encontrados, e lá acontecem muitos debates sobre os mais diversos assuntos dentro dessa esfera.

É o momento em que toda a iniciação vinda pelo *girlpower* colide com as questões e pautas femininas e essa fórmula básica de criação de personagens já não é suficiente para manter uma narrativa. Não somente pela reivindicação das fãs, que já ultrapassaram os homens nos últimos anos no que diz respeito a porcentagem de leitores de quadrinhos, mas também na inserção de mulheres nesse mercado de trabalho.

O conceito da representatividade feminina pode ser analisado por diversos ângulos, como o da ideia do *male gaze*, *female gaze* e performance. O *male gaze* e a performance já são conceitos próximos bem discutidos no âmbito da cinegrafia, que facilmente pode ser aplicado nos quadrinhos, devido a base de quadros também utilizados nesse dispositivo. Sendo assim o corpo feminino pode ser (e na maior parte das produções foi e ainda é) representado apenas

como objeto de prazer sexual ao olhar do leitor. Os enquadramentos, poses, ângulos, tudo contribui para a objetificação feminina, mesmo sem contar os corpos e os uniformes absurdos criados para as personagens. Sendo assim, meninos e meninas aprendem desde cedo como uma mulher deve ser para ser considerada bonita e atraente, e o que eles devem esperar das mesmas. De outra maneira a performance também pode ser associada ao *female gaze*. A maneira com que a personagem é apresentada visualmente tem como função todo o resto da narrativa performática. Ela pode demonstrar liderança, determinação, foco, conceitos fortes para qualquer personagem bem desenvolvida e passar essa ideia também pelos enquadramentos, uniformes, poses. As mesmas ferramentas, porém, utilizadas por pessoas com diferentes vivências, que usam a produção de conteúdo como um meio de passar a frente aprendizados importantes a sociedade.

No caso desta pesquisa, de acordo com os dados coletados, a personagem de Carol Danvers (ex Miss Marvel, atual Capitã Marvel) se mostrou um bom exemplo para a aplicação de todos esses conceitos. Não somente na mudança do seu nome, que carrega o peso do nome de seus dois títulos, mas também pela sua mudança narrativa e visual, visto que ela passou por três uniformes até o atual.

Sua reformulação carrega todas as influências que houveram no que diz respeito a representação feminina. Como ela ficou anos sem ser publicada, no momento em que ela voltou, teve que ser completamente adaptada de maneira com que sua história agora fosse forte, bem trabalhada e assertiva em todos os detalhes possíveis para a ascensão de uma nova personagem de destaque.

Não somente nos quadrinhos, mas também nas outras áreas (filmes, séries, jogos, livros) também é perceptível essa busca por personagens femininas bem trabalhadas, diversificadas, onde tudo o que as faz diferente do padrão, também as tornam únicas e mais ricas narrativamente. Visto essa movimentação dentro da indústria dos quadrinhos, provocada pelo *girlpower*, que da mesma maneira com que foi confeccionado para adaptar a sociedade, hoje em dia ele é utilizado como símbolo de mudança e empoderamento dentro da mesma, a tendência é que nos próximos anos comece um “boom” de personagens femininas, sendo necessário e requisitado a inserção de mulheres nas áreas de trabalho para as produções, aumentando a participação no mercado e conseqüentemente aumentando o alcance das histórias possíveis a serem contadas por meio dos dispositivos.

## REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- BANET-WEISER, Sarah. **Girls Rule!:** Gender, Feminism, and Nickelodeon. *Critical Studies in Media Communication - CRIT STUD MEDIA COMM*. 2004
- BEIRAS, Adriano. **Gênero e super-heróis:** o traçado do corpo masculino pela norma. *Psicologia & Sociedade* [online], 2007.
- BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.
- BROWN, Jeffrey A. **Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture**. Mississippi: University Press of Mississippi, 1966.
- BROWN, Lyn Mikel. **Taking Back GirlPower**. Nova York, USA: TEDx 2012. Online (14 min.). Colorido, som original. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LCLz6OZnK5o>>. Acesso em: 24 jun. 2016.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 1997.  
 \_\_\_\_\_. **A Imagem Mítica**. Campinas: Papyrus, 1994.
- DOW, Bonnie J. **Prime Time Feminism**. Pennsylvania: Penn, 1996.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 1985
- FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna, 1997.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1979.  
 \_\_\_\_\_. **História da Sexualidade 1**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1985.  
 \_\_\_\_\_. **História da Sexualidade 2**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1984.  
 \_\_\_\_\_. **A Ordem do Discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.  
 \_\_\_\_\_. **Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- FREUD, Sigmund. **O Eu e o Id: Autobiografia e Outros Textos (1923-1925)**. São Paulo: Cia das Letras, 2011.  
 \_\_\_\_\_. **Novas Conferências Introdutórias Sobre Psicanálise e Outros Trabalhos (1932-1936)**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.  
 \_\_\_\_\_. **A Cabeça da Medusa**. *Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse*, 1940.  
 \_\_\_\_\_. **Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- FUQUA, Joy Van. **What Are Those Little Girls Made Of?: The Powerpuff Girls and Consumer Culture**. Londres, Routledge. *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*, 2003.
- GREER, Germaine. **A Mulher Eunuco**. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1971.

HAINS, Rebecca. **GirlPower: The Problematics of Reclaiming the Girlish**. Femspec, 2004.

INNESS, Sherrie A. **Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture**. New York. Palgrave, 2004.

LAURETIS, Tereza. **A Tecnologia do Gênero**. Rio de Janeiro, Rocco, 1994.

LEPORE, Jill. **The Secret History of Wonder Woman**. New York: Vintage Books, 2014.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LUYTEN, Sônia M. B. **O que é histórias em quadrinhos**. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MADRID, Mike. **Supergirls: Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines**. Minneapolis: EAP, 2013.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadrinhos**. Porto: Barcelos, 1978.

MASTERMAN, Len. **Teaching the Media**. Londres: Comedia, 1985

MAZUR, Dan; DANNER, Alexandre. **Quadrinhos: a história moderna de uma arte global**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MELO, Kelli Carvalho; RIBEIRO, Maria Ivanilse Calderón. **Vilãs, Mocinhas ou Heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos**. Revista Latino-americana de Geografia e Gênero, Ponta Grossa, v. 6, n. 2, p. 105 - 118, ago./dez. 2015

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MULVEY, Laura. **Visual Pleasure and Narrative Cinema**. New York: Oxford UP, 1975.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias, 1895-1990**. Brasília: Editora UnB, 2007.

ORLANI, Eni. **Análise do Discurso**. 2ª ed. Campinas: Pontes, 2000.

\_\_\_\_\_. **Discurso e Leitura**. São Paulo: Cortez, 1988.

\_\_\_\_\_. **A Linguagem e Seu Funcionamento: as formas do discurso**. Campinas: Pontes, 1987.

PATATI, Calos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. São Paulo: Ediouro, 2006.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e Discurso**. Uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

\_\_\_\_\_. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. Campinas: Pontes, 1990



RANDAZZO, Sal. **A Criação de Mitos na Publicidade**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

SECRET ORIGIN: **The Story of DC Comics**. Direção: Mac Carter. Nova York, USA: DC Entertainment, 2010. RMBV (90 min.). Colorido, som original.

TASKER, Yvonne. **Spectacular Bodies: Gender, Genre, and the Action Cinema**. New York: TJ Press, 1993

UNGER, Rhoda K. **Women and Gender: A Feminist Psychology**. New York. The McGraw-Hill Companies Inc, 1993.

VIEIRA GUERRA, Fábio. **Super-Heróis Marvel e os Conflitos Sociais e Políticos nos EUA (1961-1981)** Rio de Janeiro: WMF Martins Fontes, 2001

WOLF, Naomi. **Fire With Fire**. New York. Vintage, 1993.

**Women in refrigerators** - Geek Feminism Wiki Disponível em:

<[http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Women\\_in\\_refrigerators](http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Women_in_refrigerators)>. Acesso em: 10 jun. 2016.

ANEXOS

ANEXO A – Miss Marvel #1 (1977)



STAN LEE  
APRESENTA

# MISS MARVEL

DESENHO:  
JOHN  
BUSCEMA

ARTE FINAL:  
JOE  
SINNOT

LETRAS:  
NATAN

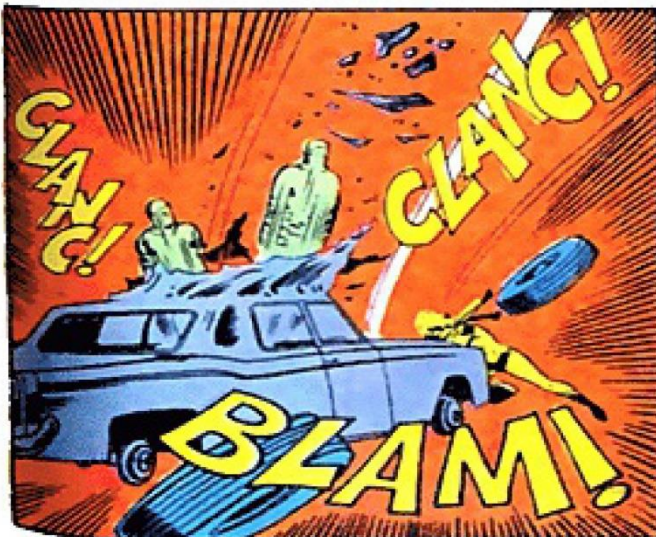
COR:  
RITA

## O ENIGMA DE UMA GUERREIRA

COMO UM PÁSSARO GRACIOSO  
ELA VOA PELOS CÉUS... SEMPRE  
PRONTA A COMBATER O MAL!  
SEU NOME? BEM... NÓS PODEMOS  
CHAMÁ-LA DE MISS MARVEL!



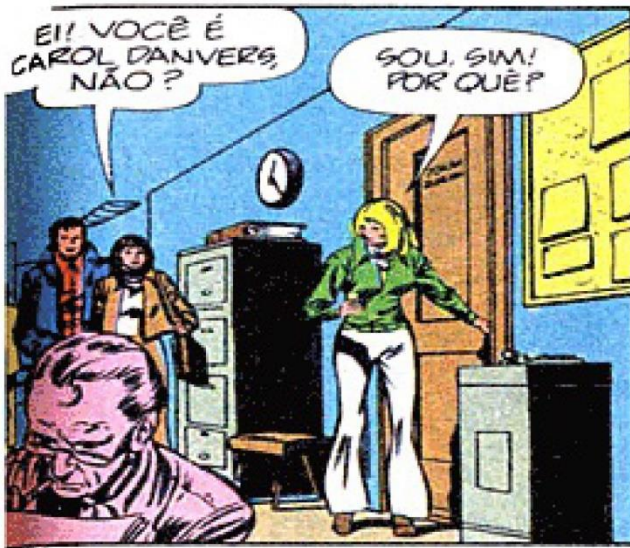
BY CIMERIAN SATAN, DUBINHO E VONDEWS!

















ENQUANTO ISSO, VAMOS VOLTAR A ESTRELA DE NOSSA HISTÓRIA...

SENHORITA DANVERS, UM TAL DE BARNETT VEIO À SUA PROCURA!

OBRIGADA! VOU TELEFONAR PRA ELE DO MEU APARTAMENTO!



E! VOCÊS EDITORES, GANHAM TÃO BEM ASSIM, PRA TER UM APARTAMENTO DESTES?

NÃO! TUDO ISTO EU DEVO AO QUE GANHEI COM MEU PRIMEIRO LIVRO!



VOCÊ TRABALHAVA NO CABO KENNEDY, NÃO? POR QUE SAIU DE LÁ?

POR UMA RAZÃO MUITO SIMPLES...



MINHA PAIXÃO SEMPRE FOI ESCREVER... E EU DECIDI ME DEDICAR TOTALMENTE A ELA!



AFINAL, EU... OOOHHH!

CAROL!

GRAS!



E-EU ESTOU BEM, MARY! É APENAS UMA DOR DE CABEÇA PASSAGEIRA...

QUER QUE EU CHAME UM MÉDICO?

NÃO! É... É MELHOR QUE VOCÊ SE VÁ!

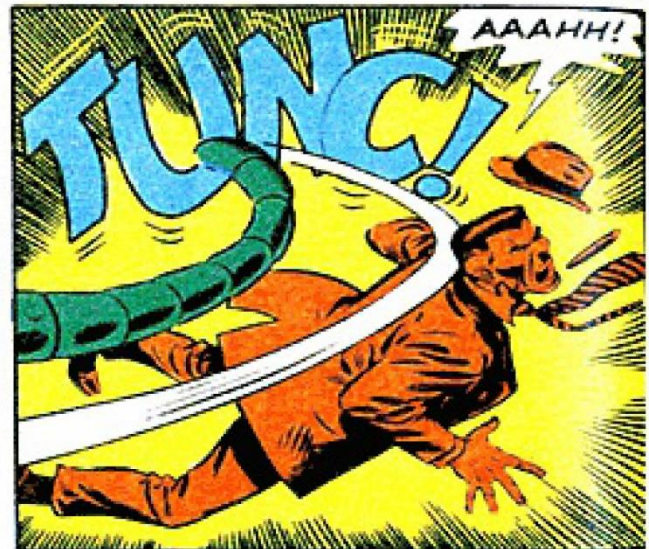


COM MUITO ESFORÇO, CAROL CONSEGUE CHEGAR ATÉ SEU QUARTO.



ENQUANTO ISSO NÃO MUITO LONGE DALI...

MOTORISTA IDIOTA! EU DISSE PRA ELE VIR ME BUSCAR ÀS SEIS! E JÁ SÃO QUASE SEIS E MEIA!



POR ANOS EU PLANEJEI MINHA VINGANÇA CONTRA VOCÊ... E, AGORA, FINALMENTE O MOMENTO CHEGOU!



E ELE VAI PAGAR BEM CARO POR ISSO!







UMA VIDA ESTÁ EM JOGO!



RAPIDAMENTE ELA VOA PELO CÉU, PASSANDO PELO LOCAL ONDE MORA CAROL DANVERS... CUJO APARTAMENTO SE ENCONTRA VAZIO!

BROOKLINI! UMA CASA VELHA E SOMBRIA... ATUAL MORADA DO ESCORPIÃO!



POR QUE QUER ME MATAR, SEU MALICO? POR QUÊ?



PORQUE EU ODEIO VOCÊ!

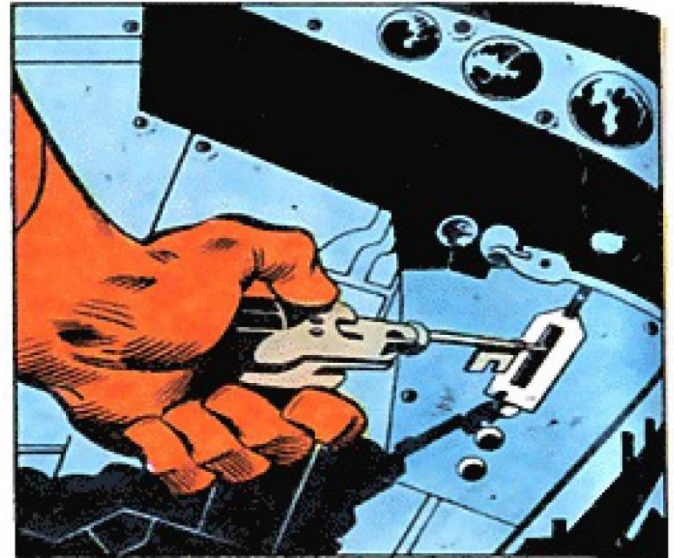
"LEMBRA-SE DE QUANDO EU ERA APENAS UM INVESTIGADOR PARTICULAR E VOCÊ ME ENGANOU, FAZENDO COM QUE EU FOSSE COBOIA DE UM CIENTISTA MALUCO?"



VOCÊ ME QUERIA SUPERFORTE PRA EU CAPTURAR O HOMEM-ARANHA, SEU INIMIGO... MAS QUANDO VI O QUANTO ERA FORTE, DESCOBRI QUE NÃO PRECISAVA OBEDECER NINGUÉM!



VOU LIGAR O DISPOSITIVO E VOCÊ VAI MERGULHAR LENTAMENTE NESSA TINA!



A PROPÓSITO... O LÍQUIDO DENTRO DELA É ÁCIDO! ADEUS!

AH!  
AH!

AH! AH!



ENQUANTO ISSO...

ESTE É O LUGAR QUE EU CAPTEI NO DIÁRIO!



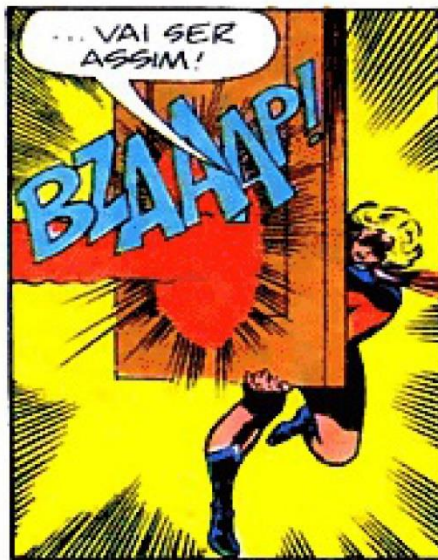
ESTOU SENTINDO A CASA CHEIA DE ARMADILHAS! AINDA BEM QUE POSSUO OS PODERES DA RAÇA KREE E...

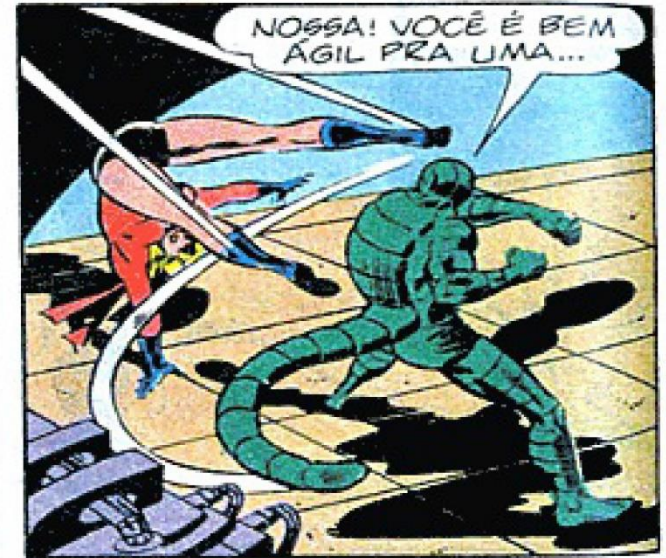
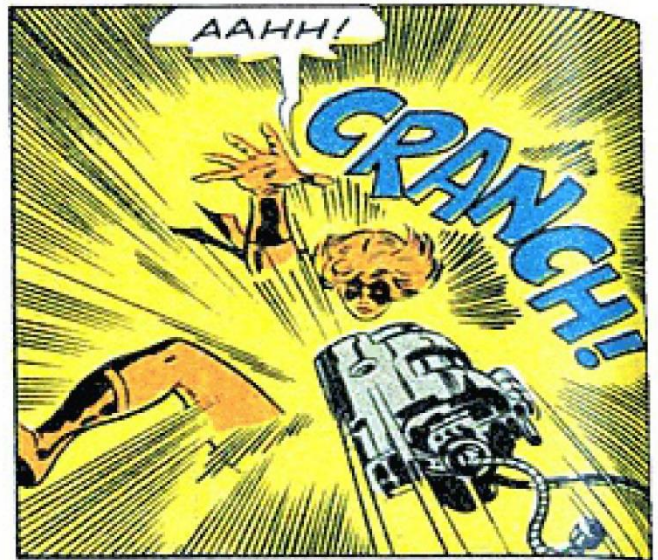
RAÇA KREE? MAS EU SOU HUMANA! POR QUE...



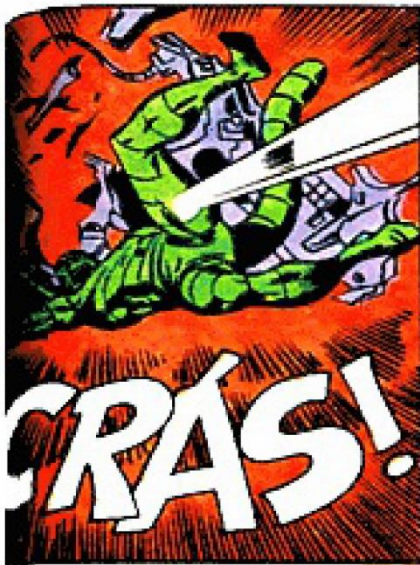
NOSSA! UM RAIOS LASER! ESTAS DIVAGACÕES QUASE CUSTARAM MINHA VIDA!

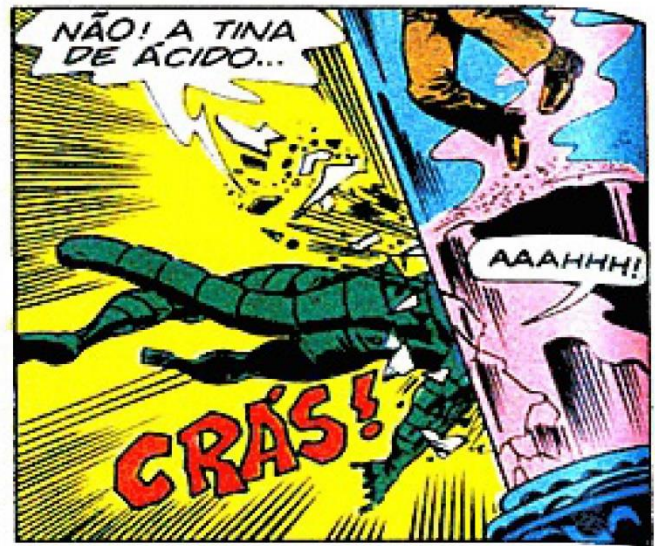
BAAP!



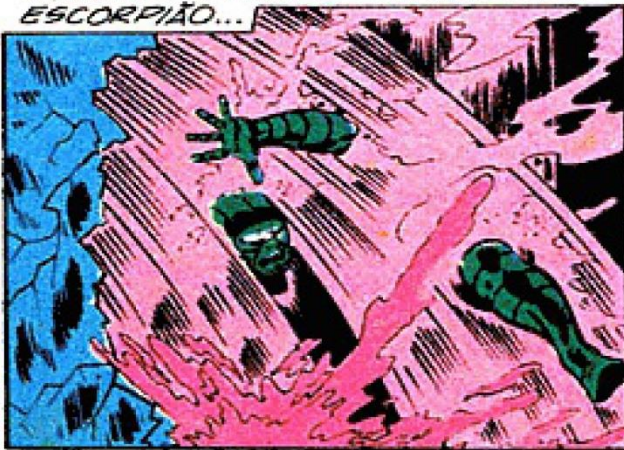








JORRANDO DA TINA QUEBRADA, O LÍQUIDO CORROSIVO BANHA IMPIEDOSAMENTE O CORPO DISFORME DO ESCORPIÃO...





ANEXO B – Capitã Marvel #1 (2012)



**MARVEL**  
VARIANT  
EDITION  
1

A MAIOR HEROINA DA TERRA  
**CAPITÃ**  
**MARVEL**



**IMPOSSÍVEL**  
IMPOSSÍVEL.BLOGSPOT.COM

41

FINAL

# CLARIM DIÁRIO

EDIÇÃO ESPECIAL COMEMORATIVA!

SINCE 1897  
☆☆☆☆  
\$1.00 (in NYC)  
\$1.50 (outside city)

**DENTRO:** LOIRAÇA DESBRAVA BOSTON! PISTA DO DEMOLIDOR CONFIRMADA NA LATVÉRIA! LAGARTO PERDE EM MANHATTAN! MAIS...

**MISS  
MARVEL  
DESMASCARADA!**  
**UMA EXCLUSIVA  
COM A MAIOR  
HEROÍNA DA  
TERRA!**

**UMA NOVA ATITUDE E  
UM NOVO UNIFORME;  
PORQUE ELA ESTÁ  
PREPARADA PARA  
O QUE VEM  
POR AÍ!**



**E MAIS: LEILOU O  
ANTIGO UNIFORME POR  
UMA BOA CAUSA!**



**KELLY SUE DeCONNICK**

ROTEIRO

**DEXTER SOY**

ARTE

**ED McGUINNESS, DEXTER VINES & JAVIER RODRIGUEZ**

CAPA

**ADI GRANOV/PAOLO RIVERA**

CAPAS VARIANTES

**STAN**

TRADUÇÃO

**EME\_VE**

REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO

**BLACKWELL**

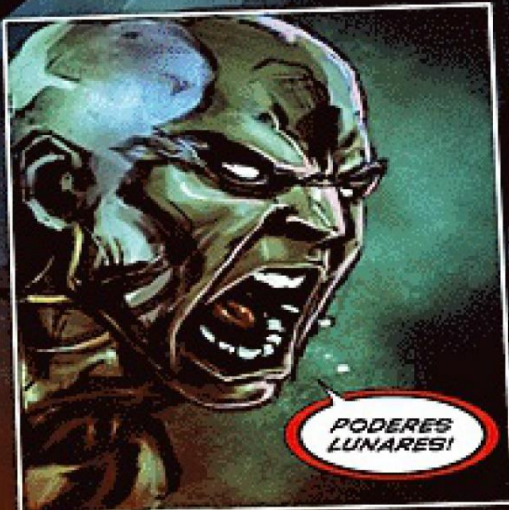
LETRAS

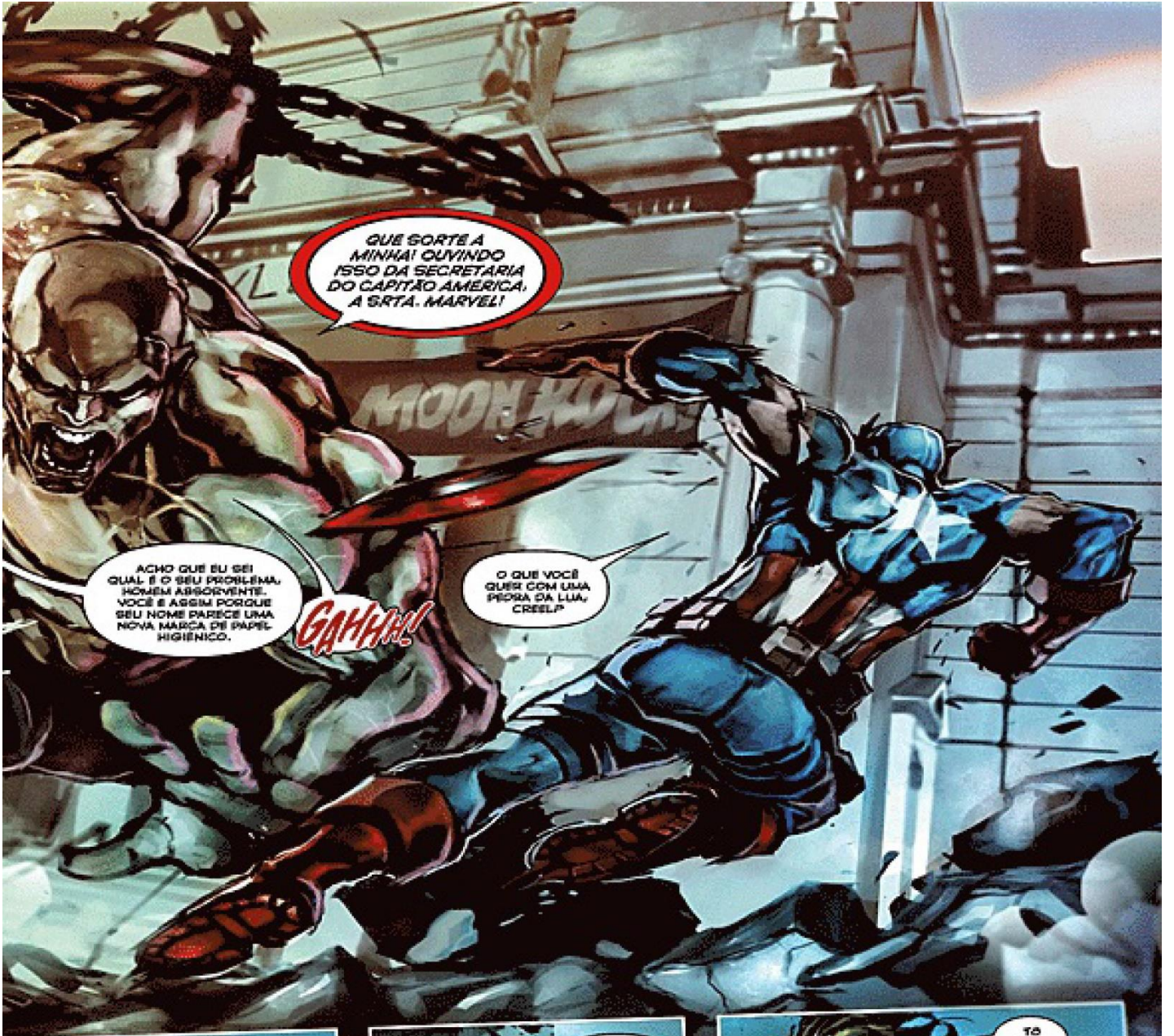
MELHOR É  
**IMPOSSÍVEIS!**

**IMPOSSIVEISBR**.BLOGSPOT.COM

FACEBOOK.COM/OSIMPOSSIVEISBR

**MUSEU  
DE HISTÓRIA  
NATURAL**  
NOVA YORK.











ESSA "MOCINHA" LARGOU A FORÇA AEREA COM PATENTE DE CORONEL.

ENTÃO, TÉCNICA-MENTE, EU O EXCEDO.



ESTOU TENTANDO TE RESAIXAR HA ANOS.

ACHA QUE NÃO SÊ?



SÉRIO, O QUEO BURRO VOCI ACHA QUE ELE É?

BEM, SE ELE ACHA QUE A PEDRA DA LUA VAI DAR A ELE PODERES LUNARES...

ELE É TÃO BURRO QUANTO PERIGOSO.



BOA.

DIGA, CAP, O QUE ACONTECERIA SE CRESSE COLOCASSE A MÃO NO SEU ESCUDO?

NÃO HA SUBSTANCIA MAIS FORTE NA TERRA... OU NA LUA!

NÃO CONSIGO IMAGINAR O QUEO FORTE ELE FICARIA... SENHORA.

HEH HEH HEH.



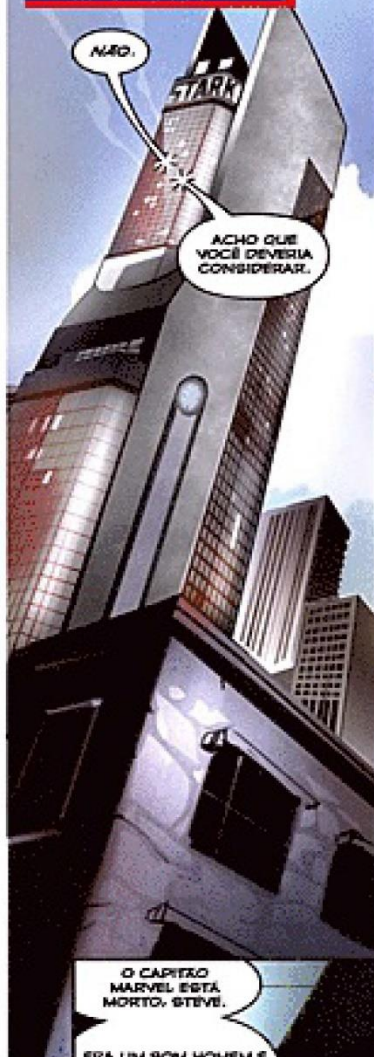
"HEH HEH HEH."







# TORRE DOS VINGADORES



NÃO.

ACHO QUE VOCÊ DEVERIA CONSIDERAR.



GAHHH...

NÃO ESTOU TE DIZENDO O QUE FAZER...

CLARO QUE ESTÁ.

NÃO, NÃO, NÃO ESTOU.



ESTOU TE DANDO UMA SUGESTÃO. UMA QUE JÁ DEI ANTES. E NESSE MOMENTO, COM ESSE UNIFORME...



NÃO É MEU NOME, STEVE.

NÃO, SEU NOME É CAROL DANVERS. CAPITÃ MARVEL É...

O CAPITÃO MARVEL ESTÁ MORTO, STEVE.

ERA UM BOM HOMEM E UM VERDADEIRO HERÓI. MUITAS COISAS FORAM TIRADAS DELE. NÃO QUERO TIRAR OUTRA...



O NOME DELE NÃO ERA CAPITÃO MARVEL.

SEU NOME ERA MAR-YELL. NÃO QUERO SER INDELICADO, MAS VOCE JÁ USOU ESSE NOME ANTES.







A MENOS QUE ACHE QUE NÃO DA CONTA.

ESPERA, TÁ ME DESAFIANDO?

VOCÊ É DA FORÇA AEREA. SEMPRE FUNCIONA.

CAPITÃO AMERICA, O PRESIDENTE ESTÁ TE LIGANDO NA LINHA FIXA.

PRECISO ATENDER ESSA.

MANDA UM 'OI' PRA MICHELLE!

VOCÊ ESTÁ... FEZ ALGO NO CABELO?

ESTOU TENTANDO.

TÁ...

VAI COM CALMA, CÔ TE VAPORIZO.

...DEMAIS!

ME SIGA.

OH-OH, AONDE VAMOS?

SÉRIO... AMEI O CABELO?

NÃO QUERO SER VAPORIZADO.





SEJA HONESTO.  
O QUE ACHA DE "MISS MARVEL"?

SE EU DIGER QUE NÃO GOSTO...



**WUHANNNN**

AI AI AI

...VOCE VAI ME VAPORIZAR?



TALVEZ.  
ENTÃO EU AMO.



**HAH!**

AH!

BELEZA, SABE DE UMA COISA? NÃO ACHO QUE VOCÊ PRECISE DE MAIS TREINO.

POR QUE EU E VOCÊ NÃO BELISCAMOS ALGO E DISCUTIMOS CIVILIZADAMENTE...

NÃO.

ESSENTAO TÁ!



ME DESCULPE. EU DEVI... VOU CUIDAR DE UMA AMIGA DOENTE HOJE E FALEI QUE IA LEVAR A COMIDA.



MAS VALEU PELO CONVITE.

Ai.



EU ERA UMA CRIANÇA SORTILIDA POR TER DOIS HERÓIS... MEU PAI É UMA PILOTO CHAMADA HELEN COBB.

HELEN TINHA 15 RECORDES DE VELOCIDADE QUANDO SE APOSENTOU.

QUINZE.



EU NÃO SOU DE INVEJAR, MAS ESSES RECORDES...



EU INVEJO ESSES RECORDES.

EU VOO RÁPIDO.

MUITO RÁPIDO.



MAS ESSAS "HABILIDADES" VIERAM COM UM CUSTO. POR ISSO, EU NUNCA VOU PODER TER RECORDES COMO A HELEN.

EU NÃO POSSO COMPETIR. NÃO SERIA UMA LUTA JUSTA.



EU MORRI QUANDO FUI PEGO POR UMA EXPLOÇÃO DE UMA MÁQUINA PROCELOSONE-TRÔNICA ALIENÍGENA.



O BOMBARDEIO DE PARTÍCULAS ENXERTOU EM MEU DNA A ESTRUTURA GÊNICA DE UM GUERREIRO KREE, MAR-VELL.



UMA PUTA RECOMPENSA, MAS ME TIROU O QUE EU MAIS AMAVA...

...O ARISCO.

UM MINUTO E CINQUENTA E OITO SEGUNDOS DA BROADWAY ATÉ O FIM DA NOSSA ATMOSFERA. UM NOVO RECORDE PESSOAL.

SORTE MINHA.



SEI QUE HELEN  
DARIA TODO O SEU  
MUNDO...



...PARA SER CAPAZ  
DE ALCANÇAR...



...E TOCAR O  
LIMITE DO  
ESPAÇO.

E SEI QUE ELA SE  
AGRADEARIA A MIM E  
ME SALARIA SEM  
AQUI E AGORA,  
QUALQUER PREÇO  
QUE EU PAGUEI...



...VALEU  
A PENHA.

HELEN TERIA  
CERTeza,  
NÃO ESTARIA  
ENCARANDO A  
ETERNIDADE E  
PENSANDO NO  
QUE ELA PERDEU.

ESTARIA DANDO  
SOCOS NO AR.



E UMA LONGA  
QUEDA.



EU ATINJO A  
ATMOSFERA  
EM MACH 9.



A PRIGUEO  
BOZINHA É O  
SUFICIENTE  
PARA TORNAR A  
ENERGIA  
CINÉTICA NUM  
CALOR DO  
INFERNO.



EU ABSORVO  
CALOR, EU  
O CONSUMO,  
A CORRIDA  
CONTINUA.



A  
ADRENALINA  
VEM.

ASSIM...



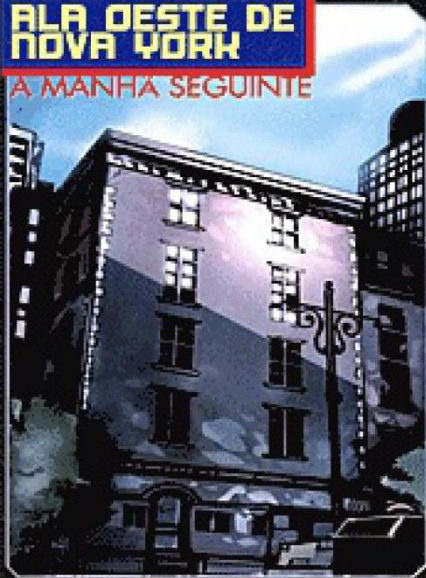
ASSIM É COMO  
"SORTE" SE  
PARECE.

DECISÃO  
TOMADA.



VOU ACEITAR  
O BENEDITO  
AWAKE.

**ALA OESTE DE  
NOVA YORK**  
A MANHÃ SEGUINTE





COSTA O PAPO, DANVERS.  
PAREÇO TÃO BEM QUANTO ME SINTO, E ME SINTO COMO A TIA FANNY MORTA.



ENTÃO O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO FORA DA CASA, BURKE?  
VOCÊ CRUZOU A CIDADE PRA BANCAR A ENFERMEIRA DE UMA INVÁLIDA DE 60 ANOS. O MÍNIMO QUE EU PODIA FAZER É O CAFÉ.  
O CAFÉ TÁ FEITO.



VOCÊ FEZ NA MÁQUINA? VAI TER GOSTO DE BOSTA. O AQUECIMENTO DELA TÁ RUIM. TEM QUE FERVER A ÁGUA A PARTE É...  
PROVE.



VOCÊ MANDOU ENTREGAR?



EU DEI MEU VOTO.



MALDITA GURMIO.  
PODE TÁ NO GRUPO LÁ FORA E EU Tô COM MINHAS BOLAS CONGELANDO.

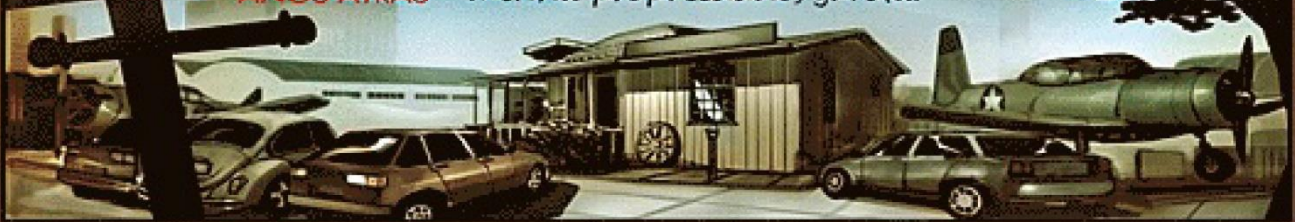


VOCÊ NÃO TEM BOLAS, TRACY.  
VOCÊ NÃO SABE DISSO.



**O CLUBE DE AVIAÇÃO  
WHISKEY TÊNOR**  
FRIENDSWOOD, TEXAS  
ANOS ATRÁS

Reconheci você no segundo que pisou em minha propriedade, garota.



Mesmo quando jovem, como eu não poderia?

SRTA. COBB...?

...STEVE DANVERS? NÃO ME CHAME ASSIM, GAROTO.

HELEN, ENTÃO. TEM ALGUÉM AQUI LOUCA PRA TE CONHECER.



E MELHOR EU ME VIRAR E DEIXAR MARTIN TER SAÍDO DA COVA AVIADOR.

As pessoas querem culpar alguém por garotas como nós. "Seu pai não carinhoso" ou "algum cara partiu seu coração"...  
Idiotas.

QUASE. MINHA IRMÃ.



QUIETA, ELA.

ELA É SEMPRE ASSIM COM AS PESSOAS?

DEMAIS, ATÉ.

CAROL, QUAL É? VOCÊ TÁ ENVERGONHANDO SEU IRMÃO-ZINHO.

Eu e você sempre fomos assim. Sempre fora do ar. Sempre...

DESCULPA, EU ESTAVA...

...sonhando.







Vimos pra esse mundo repleto de loucura, completamente entediante...

Pra quê, eu nunca fui capaz de dizer.



**CEMITÉRIO  
FOREST LAWN**

HOUSTON,  
TEXAS  
AGORA



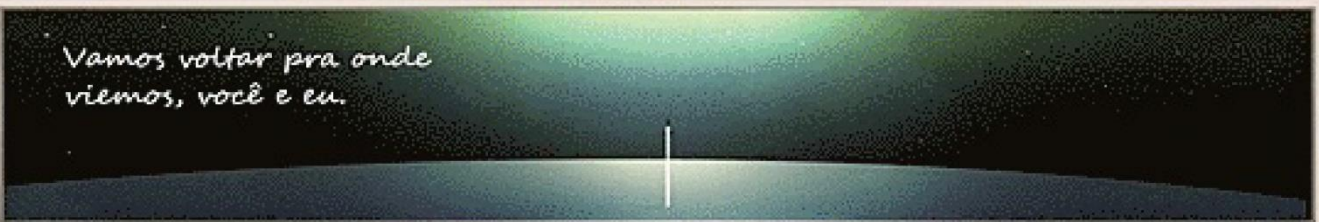
E quando uma  
alma nasceu com  
tal propósito...



Pode crer que  
ela vai encontrar  
seu caminho.



Vamos voltar pra onde  
viemos, você e eu.



A morte e a indignidade  
que se danem...



...nós  
chegaremos  
lá...



*...e seremos as estrelas que  
sempre desejamos ser.*

**PRÓXIMA EDIÇÃO:**

O LEGADO DE HELEN COBB!  
O DESAFIO DE CAROL:  
PODERIA ELA VENCER SUA RIVAL?  
PROTOCOLOS DE VIAGEM NO  
TEMPO DOS VINGADORES: LIGADOS!