

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

LETTÍCIA GABRIELLA CARVALHO DE OLIVEIRA

PROTAGONISMO EM UMA CULTURA DE QUADRINHOS?

As facetas de Jane Foster e a representação feminina para além das páginas

Belo Horizonte

2021

LETTÍCIA GABRIELLA CARVALHO DE OLIVEIRA

PROTAGONISMO EM UMA CULTURA DE QUADRINHOS?

As facetas de Jane Foster e a representação feminina para além das páginas

Versão Final

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais na linha de pesquisa Textualidades Midiáticas como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientadora: Prof. Dra. Fernanda Maurício Silva.

Belo Horizonte

2021

301.16	Oliveira, Letticia Gabriella Carvalho de.
O48p	Protagonismo em uma cultura de quadrinhos?
2022	[manuscrito] : as facetas de Jane Foster e a representação feminina para além das páginas / Letticia Gabriella Carvalho de Oliveira. - 2022.
	250 f. : il.
	Orientadora: Fernanda Mauricio da Silva.
	 Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.
	Inclui bibliografia.
	 1.Comunicação – Teses. 2. Feminismo -. 3.Cultura - Teses. 4.Histórias em quadrinhos - Teses. I. Silva, Fernanda Mauricio da. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

Ata da Defesa de Dissertação de LETTÍCIA GABRIELLA CARVALHO DE OLIVEIRA

Número de Registro na UFMG: 2019661580

Às quatorze horas e trinta minutos do dia dezoito de janeiro de 2022, na Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais reuniu-se a comissão examinadora, constituída pelo professor doutor Bruno Souza Leal (UFMG) e pelas professoras doutoras Fernanda Maurício da Silva (Orientadora - UFMG) e Valéria Maria Sampaio Vilas Boas Araújo (UFS). A comissão reuniu-se para julgar o trabalho final da aluna do mestrado Lettícia Gabriella Carvalho de Oliveira, intitulado "**PROTAGONISMO EM UMA CULTURA DE QUADRINHOS? As facetas de Jane Foster e a representação feminina para além das páginas**", requisito final para obtenção do Grau de Mestre em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, área de concentração Comunicação e Sociabilidade Contemporânea, linha de pesquisa Textualidades Midiáticas. Abrindo a sessão, a orientadora e presidente da comissão, professora Fernanda Maurício da Silva apresentou a banca, e em seguida passou a palavra à candidata para apresentação de seu trabalho final. Após a apresentação, seguiu-se a arguição pelos examinadores, com a respectiva defesa de Lettícia Gabriella Carvalho de Oliveira. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença da candidata e do público, para julgamento e expedição do resultado final. A Comissão Examinadora julgou a candidata **apta a receber o grau de Mestre em Comunicação Social**. O resultado final foi comunicado publicamente à candidata pela Presidente da Comissão que encerrou a sessão, lavrando assim, o presente documento, que será assinado por todos os membros participantes da Comissão Examinadora. Belo Horizonte, 18 de janeiro de 2022.

Profª. Drª. Fernanda Maurício da Silva (Orientadora - UFMG)

Prof. Dr. Bruno Souza Leal (UFMG)

Profª. Drª. Valéria Maria Sampaio Vilas Boas Araújo (UFS)

Assinatura dos membros da banca examinadora:



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Souza Leal, Professor do Magistério Superior**, em 18/01/2022, às 16:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Valéria Maria Sampaio Vilas Bôas Araújo, Usuário Externo**, em 18/01/2022, às 16:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

18/01/2022 16:50

SEI/UFMG - 1193011 - Ata de defesa de Dissertação/Tese



Documento assinado eletronicamente por **Fernanda Mauricio da Silva, Professora do Magistério Superior**, em 18/01/2022, às 16:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1193011** e o código CRC **0F10046B**.

Referência: Processo nº 23072.202243/2022-56

SEI nº 1193011

À minha mãe, minha eterna *Jane Foster*.

AGRADECIMENTOS

Um grupo musical do qual gosto muito tem uma música que diz que “*todos nós queremos ser alguém. Queremos ser o alguém de alguém, com alguém que não podemos viver sem*” (MONSTA X, 2019). Ao longo destes três anos de caminhada no mestrado, atravessados por idas e vindas, muitas foram as pessoas que estiveram ao meu lado, que foram alguém para mim e para quem também sou alguém. Pessoas as quais preciso agradecer. Primeiramente agradeço à minha família por me apoiar nesta trajetória, fazendo dos meus objetivos os seus e me fornecendo amor e sustento incondicionais. À minha avó Lêda, minha tia Patrícia, meu tio Humberto e ao meu irmão, João Gabriel, muito obrigada. Agradeço também à minha mãe, Leila Paula que, por mais que infelizmente tenha nos deixado, sempre acreditou em mim e me amou incondicionalmente. Você me inspirou a realizar esta pesquisa, guiada pelo desejo de que a conquista de Jane Foster também fosse a sua.

Agradeço também às amizades que conquistei nestes anos e sem as quais não seria a mesma. À Érica Trichez, Maria Alice Machado, Helena Rigoni, Angelica do Carmo Santos, Luana Simão, Clara Manuella, Geovanna Mota, Tatiane Santana, Michelli Íris, Thieli Vicenci Wildgrube, Júlia Etcheverry, Juliana Araújo de Oliveira, Andreza Toledo Chrispim, Juliana Mussel e as demais amigas que o Monsta X me trouxe; à Mariah Gonzalez, Iuri Rodrigues e aos amigos que fiz na Moradia Ouro Preto; e a todos os meus colegas de turma no mestrado e aos pesquisadores e pesquisadoras dos grupos de pesquisa Tramas e ACTO. Muito obrigada pelo apoio, as conversas, os conselhos e as experiências compartilhadas – e, sobretudo, por me aguentarem falando incessantemente sobre esta pesquisa, sobre as histórias em quadrinhos e, em especial, sobre *Jane Foster*.

Por fim agradeço à minha orientadora, Fernanda Maurício Silva, pela paciência em ouvir sobre o gênero de super-heróis e suas heroínas e por aceitar o desafio de orientar este trabalho; à Bruno de Souza Leal e Valéria Maria Vilas Bôas pela disponibilidade em participar da banca avaliadora desta pesquisa; aos demais docentes da linha de pesquisa Textualidades Midiáticas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, pelos conhecimentos transmitidos; e à Universidade Federal de Minas Gerais, por permitir que eu fizesse dela minha segunda casa ao longo dos últimos anos. A todos os *alguéns* determinantes para a conclusão desta dissertação de mestrado, meus mais sinceros agradecimentos.

“Meu nome é Jane Foster. Sou uma médica e sobrevivente de câncer. Por um tempo, também uma super-heroína. Possuía um martelo mágico e um nome heroico. Cumpri a boa luta e encarei a morte face a face. A vida era incrível, excitante, divertida e de tirar o fôlego. Calhava que eu só empunhava o martelo por um amigo. O nome, também. Uma hora, tive de desistir de ambos. Pois, um pouco depois, a vida foi apenas...vida. Quando se encara a morte, vida já é o suficiente. Quando se encara a morte, isso não basta. Precisava de mais. De todo modo, houve uma guerra. Fui chamada e respondi. Sou Jane Foster, a última das Valquírias. Estou de volta...e a vida é boa”

(Jane Foster, Valkyrie – nº 01, Marvel Comics, 2019).

RESUMO

Mesmo que suponham um rompimento com a realidade devido ao seu caráter ficcional, as histórias em quadrinhos carregam formas de representação do meio, podendo indicar relações de poder e percepções sobre gênero e papéis sociais. Considerando a cultura como um modo integral de vida, onde o material e o cultural não podem ser dissociados, esta pesquisa visa analisar as relações dominantes, residuais e emergentes na Cultura de Quadrinhos, visto que esta pode engendrar disputas pela hegemonia ao se organizar como indústria e ativar repertórios de leitura, dando origem a uma ampla rede textual. Tendo como objeto empírico a personagem Jane Foster, da *Marvel Comics*, a proposta discute os tensionamentos provocados por ela ao longo de sua trajetória, uma vez que, ao dissociar-se do estigma de mocinha em perigo, tornou-se portadora dos títulos de *Poderosa Thor* e *Valquíria*, alçando o protagonismo das tramas. Tendo como principal aporte teórico os Estudos Culturais e a proposta da estrutura de sentimento discutida por Raymond Williams, observaremos aspectos que permeiam o protagonismo feminino no gênero de super-heróis, aludindo a presença feminina dentro e fora das páginas e como esta contribui para delinear a forma como a mulher foi e ainda é vista e representada culturalmente.

Palavras-chave: Protagonismo feminino; Cultura; Textualidade; Histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

Even if they suppose a rupture with reality due to their fictional character, comics carry forms of representation of the medium, and may indicate power relations and perceptions about gender and social roles. Considering culture as an integral way of life, where the material and the cultural cannot be dissociated, this research aims to analyze the dominant, residual, and emerging relations in comic book culture, since it can engender disputes for hegemony by organizing itself as an industry and activating reading repertoires, giving rise to a wide textual network. Having as empirical object the character Jane Foster, from *Marvel Comics*, the proposal discusses the tensions provoked by her throughout her trajectory, once she dissociated herself from the stigma of being a damsel in distress and became the bearer of the titles of *Mighty Thor* and *Valkyrie*, taking the lead in the plots. Having Cultural Studies as the main theoretical basis and the proposal of the structure of feeling discussed by Raymond Williams, we will observe aspects that permeate the female protagonism in the superhero genre, alluding to the female presence inside and outside the pages and how this contributes to delineate the way women were and still are seen and represented culturally.

Keywords: Female protagonism; Culture; Textuality; Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Trecho da tira “The Kewpies” Sunday comic strip, 28 de março de 1936 (Tradução disponível no apêndice C).....	60
Figura 2 As personagens de Nell Brinkley estampam a capa do Sunday Dayton Journal de 26 de julho de 1936 (Tradução disponível no apêndice C).....	62
Figura 3 Trecho da tira Little Lulu, de Marjorie Henderson Buell, 1935 (Tradução disponível no apêndice C). 69	
Figura 4 The first 'Brenda Starr' comic, created by Dale Messick, that was used in a trial run in a Chicago Tribune comic book insert on June 30, 1940 (Tradução disponível no apêndice C).	73
Figura 5 Trecho de uma das histórias de Miss Fury, June Tarpé Mills,1941 (Tradução disponível no apêndice C).	75
Figura 6 Wonder Woman page from All-Star Comics #8 by Harry G. Peter, 1941 (Tradução disponível no apêndice C).....	79
Figura 7 Capa da revista Wonder Woman #1 (DC Comics, 1942) (Tradução disponível no apêndice C).....	82
Figura 8 Diana Prince renuncia aos poderes em roteiro de Denny O'Neill (Wonder Woman #179, 1968) (Tradução disponível no apêndice C).	90
Figura 9 Trecho da história A noite que Gwen Stacy Morreu (Amazing Spiderman #121, 1973) (Tradução disponível no apêndice C).	92
Figura 10 A heroína Tempestade estréia nos quadrinhos (Giant Size X-Men #1, Marvel Comics, 1975) (Tradução disponível no apêndice C).	93
Figura 11 Página da primeira edição da antologia It Ain't Me Babe por Carole Kalish e Trina Robbins (1970) (Tradução disponível no apêndice C).	100
Figura 12 Capa da edição de número 4 da antologia Gay Comix (1983) (Tradução disponível no apêndice C).	103
Figura 13 Capa da edição de número 2 da revista Action Girl (1994) (Tradução disponível no apêndice C). ..	108
Figura 14 O herói Lanterna Verde encontra sua namorada assassinada em uma geladeira (Green Lantern #54, DC Comics, 1994) (Tradução disponível no apêndice C).....	111
Figura 15 Uma das intervenções mais populares publicadas no site do projeto faz referência à capa do artista Milo Manara para a revista Spider-Woman #1 (Marvel Comics, 2014).	113
Figura 16 A personagem Alysia Yeoh revela à Barbara Gordon que é uma mulher trans (Batgirl #19, DC Comics, 2011) (Tradução disponível no apêndice C).....	115
Figura 17 Capa da primeira edição do título solo da heroína América Chavez (Marvel Comics, 2017).	121
Figura 18 O Dr. Donald Blake e a enfermeira Jane Foster descobrem acerca da situação em San Diablo (Journey Into Mystery #84, Marvel Comics, 1962) (Tradução disponível no apêndice C).....	127
Figura 19 Jane Foster nutre sentimentos por Thor sem saber que ele e Blake são a mesma pessoa (Journey Into Mystery #84, Marvel Comics, 1962) (Tradução disponível no apêndice C).	127
Figura 20 Após confrontar o Desconhecido, Jane é julgada por Odin (Thor #132, Marvel Comics, 1966) (Tradução disponível no apêndice C).	129
Figura 21 Madame Natasha e Tony Stark (Tales of Suspense #52, Marvel Comics, abril de 1964) (Tradução disponível no apêndice C).	131

Figura 22 O herói Mar-Vell resgata Carol Danvers (Captain Marvel #13, Marvel Comics, 1968) (Tradução disponível no apêndice C).	132
Figura 23 Carol discute com o editor Mr. Jameson sobre seu trabalho e remuneração (Ms. Marvel #1, Marvel Comics, 1977) (Tradução disponível no apêndice C).	133
Figura 24 Carol Danvers e Mary Jane Watson conversam sobre o Movimento de Liberação Feminina (Ms. Marvel #2, Marvel Comics, 1977) (Tradução disponível no apêndice C).	134
Figura 25 Ao ver o quanto Thor ama Jane Foster, a deusa Sif decide salvá-la (Thor #231, Marvel Comics, 1975) (Tradução disponível no apêndice C).	136
Figura 26 Thor, Sif e o Dr. Kincaid resgatam Jane Foster (Thor #335, Marvel Comics, 1983) (Tradução disponível no apêndice C).	137
Figura 27 Jane Foster se torna Thordis, a deusa do trovão (What If? #10, Marvel Comics, 1978) (Tradução disponível no apêndice C).	138
Figura 28 Jane encontra Jake Olsen, nova identidade mortal de Thor (Thor Volume 2 #5, Marvel Comics, 1998) (Tradução disponível no apêndice C).	143
Figura 29 Jake Olsen / Thor questiona as ordens da Dra. Jane Foster (Thor: Volume 2 #5, Marvel Comics, 1998) (Tradução disponível no apêndice C).	144
Figura 30 Jessica Jones, como a heroína Safira, ao lado de Ms. Marvel (Alias #1, Marvel MAX, 2001) (Tradução disponível no apêndice C).	147
Figura 31 A jovem heroína Safira é controlada e raptada pelo vilão Killgrave (Alias #25, Marvel MAX, 2003) (Tradução disponível no apêndice C).	148
Figura 32 O vilão Killgrave humilha Safira e a envia para matar o herói Demolidor (Alias #25, Marvel MAX, 2003) (Tradução disponível no apêndice C).	149
Figura 33 Jean Grey ajuda Jessica Jones a se recuperar (Alias #26, Marvel MAX, 2003) (Tradução disponível no apêndice C).	150
Figura 34 O Dr. Blake reencontra Jane Foster (Thor: Volume 3 #8, Marvel Comics, 2008) (Tradução disponível no apêndice C).	152
Figura 35 A Dra. Foster se ressentida com Blake / Thor por abandoná-la (Thor: Volume 3 #8, Marvel Comics, 2008) (Tradução disponível no apêndice C).	153
Figura 36 Thor restaura a forma divina de Sif (Thor: Volume 3 #602, Marvel Comics, 2009) (Tradução disponível no apêndice C).	154
Figura 37 Trecho do primeiro volume de Os Supremos (The Ultimates #1, Marvel Comics, 2002) (Tradução disponível no apêndice C).	156
Figura 38 Jane Foster (Natalie Portman) e Thor (Chris Hemsworth) em cena do filme lançado em 2011 (Divulgação Marvel Studios).	158
Figura 39 Jane Foster, já como Valquíria, relembra a morte do filho e do ex-marido (Jane Foster: Valkyrie #7, Marvel Comics, 2020).	161
Figura 40 Thor torna-se indigno e não é mais capaz de levantar o martelo mágico (Thor: God of Thunder #25, Marvel Comics, 2014).	162
Figura 41 Thor relembra o momento em que tornou-se indigno (The Unworthy Thor #5, Marvel Comics, 2016) (Tradução disponível no apêndice C).	163

Figura 42 Uma mulher não identificada ergue o martelo (Thor: Volume 4 #1, Marvel Comics, 2014) (Tradução disponível no apêndice C).	164
Figura 43 Odinson reconhece que não é mais digno de portar o título de Thor (Thor: Volume 4 #4, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	165
Figura 44 Os Gigantes de Gelo zombam da nova Thor (Thor: Volume 4 #1, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	166
Figura 45 Odinson e um exército de heroínas se unem em auxílio à Thor (Thor: Volume 4 #7, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	166
Figura 46 A dúvida sobre a identidade da heroína representada na capa da edição #6 (Thor: Volume 4 #6, Marvel Comics, 2015)	167
Figura 47 A nova Thor se revela como sendo Jane Foster (Thor: Volume 4 #8, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	168
Figura 48 Thor e Odinson se enfrentam pela posse do martelo (Thor: Volume 4 #4, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	169
Figura 49 Odinson expressa preocupação em relação à saúde de Jane Foster (Thor: Volume 4 #6, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	170
Figura 50 Thor enfrenta o vilão Absorbing Man (Revista Thor #5, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	171
Figura 51 Thor enfrenta o vilão Absorbing Man (Revista Thor #5, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	172
Figura 52 A Poderosa Thor convence outros Thor a se juntarem à ela na batalha (Revista Guerras Secretas #7, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	174
Figura 53 Jane Foster como Thor em Mighty Thor #1 (Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).	175
Figura 54 Thor enfrenta várias versões do deus da trapaça Loki (Mighty Thor #3, Marvel Comics, 2016) (Tradução disponível no apêndice C).	176
Figura 55 Capa da primeira edição de Captain America: Sam Wilson (Marvel Comics, 2015).	177
Figura 56 Ao descobrir seus poderes, Kamala deseja tornar-se Ms. Marvel (Ms. Marvel #1: No Normal, Marvel Comics, 2014) (Tradução disponível no apêndice C).	180
Figura 57 Sessões de cartas / e-mails do título Mighty Thor (Mighty Thor #5 e #6, Marvel Comics, 2015). ...	183
Figura 58 Sam Wilson, o Capitão América, descobre a verdadeira identidade da Poderosa Thor (Revista All-New, All-Different Avengers #5, Marvel Comics, 2016) (Tradução disponível no apêndice C).	184
Figura 59 Jane Foster é convencida pelos demais a não se tornar Thor (Mighty Thor #703, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	185
Figura 60 Jane Foster se vê diante de uma escolha (Mighty Thor #703, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	186
Figura 61 Thor revela à Mangog o que a impele à lutar (Mighty Thor #705, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	187
Figura 62 A fim de derrotar Mangog, Thor lança Mjolnir no sol (Mighty Thor #705, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	188

Figura 63 Thor e Odinson compartilham um último momento antes da morte da heroína (Mighty Thor #705, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	188
Figura 64 Jane é confrontada por Odin nos portões de Valhalla (Mighty Thor #706, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	189
Figura 65 Jane encoraja Odinson a retomar o título de Thor (Mighty Thor #706, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	190
Figura 66 Jane encoraja Odinson a retomar o título de Thor (Mighty Thor #706, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	190
Figura 67 Página final do arco da deusa do trovão (Mighty Thor #706, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).	191
Figura 68 A Tempestade de Thors avança contra Malekith (War of the Realms #6, Marvel Comics, 2019) (Tradução disponível no apêndice C).	193
Figura 69 Jane Foster torna-se a heroína Valquíria (War of The Realms: Omega, Marvel Comics, 2019) (Tradução disponível no apêndice C).	193
Figura 70 Jane é apresentada como a nova heroína Valquíria (Jane Foster: Valquíria #1, Marvel Comics, 2019).	194
Figura 71 A Valquíria sacrifica a espada para derrotar o vilão Mercenário (Jane Foster: Valkyrie #2, Marvel Comics, 2019).	195
Figura 72 Jane Foster e a última das Valquírias se encontram (Return of The Valkyries #1, Marvel Comics, 2021) (Tradução disponível no apêndice C).	198
Figura 73 Brunhilde convencem as demais Valquírias mortas a lutarem ao lado do novo Valkyrior de Jane Foster (King In Black: Return of The Valkyries #4, Marvel Comics, 2021) (Tradução disponível no apêndice C).	199

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
1 GRANDES PODERES, GRANDES RESPONSABILIDADES: QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS COMO GÊNERO MIDIÁTICO	27
1.1 SER OU NÃO SER SUPER-HERÓI: CONFIGURAÇÕES DE UM GÊNERO MIDIÁTICO	32
1.2 DESESTABILIZANDO O GÊNERO? SUPER-HEROÍNAS E TENSIONAMENTOS NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS	41
2 O FEMININO E OS COMICS: MATRIZES HISTÓRICAS PARA ALÉM DAS PÁGINAS	58
2.1 DAS TIRAS AOS COMIC BOOKS: SURGEM OS SUPER-HERÓIS E HEROÍNAS	67
2.2 UMA AMAZONA NO MUNDO DOS HOMENS: AS HEROÍNAS VÃO À LUTA.....	77
2.3 CÓDIGO DE ÉTICA DOS QUADRINHOS: DECLÍNIO E RENASCIMENTO DOS HERÓIS	86
2.4 MOVIMENTO UNDERGROUND E OS COMIX FEMININOS	98
2.5 WEBCOMICS E RESISTÊNCIA: AS SUPERMULHERES VÃO ÀS TELAS?	109
3 AS FACETAS DE JANE FOSTER: PROTAGONISMO FEMININO EM UMA CULTURA DE QUADRINHOS?	122
3.1 FLERTANDO COM A DIVINDADE: AMOR E TROVÃO	124
3.2 ENTRE PÁGINAS E TELAS: ALL NEW, ALL DIFFERENT	145
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	200
BIBLIOGRAFIA	207
APÊNDICES.....	229

INTRODUÇÃO

Faz tempo que passei a me questionar o porquê me identifico com histórias de super-heróis e heroínas. Acredito que o primeiro contato com os enredos foi ainda aos seis anos de idade, através do filme *Batman e Robin* (1997), do misterioso vigilante da *DC Comics*. O assisti inúmeras vezes durante a infância, ainda em fita cassete e, mesmo que hoje os figurinos e efeitos possam parecer obsoletos e cômicos, à época me fascinavam e faziam com que eu desejasse tanto ser corajosa e descolada como a heroína *Batgirl* (Alicia Silverstone) quanto poderosa como a vilã *Hera Venenosa* (Uma Thurman). Já em 2002 a animação *X-Men: Evolution* (2000) passou a compor a programação televisiva matinal – e eu a acompanhar as aventuras religiosamente, afinal, era a primeira vez que via tantas mulheres como super-heroínas. As personagens do famoso grupo de mutantes da *Marvel Comics* me inspiravam, e minhas favoritas eram *Tempestade*, *Vampira* e *Jean Grey*. Enquanto a primeira era imponente e forte, as outras, mesmo que extremamente poderosas, possuíam dificuldades em conciliar o heroísmo com questões do dia-a-dia, de forma que, mesmo que eu não possuísse poderes ou lutasse contra vilões e seus planos mirabolantes, compartilhava com elas problemas inerentes à juventude.

Indo além, com uma mãe professora que utilizava as histórias em quadrinhos como método para a alfabetização de crianças e uma tia que coleciona as revistas da *Turma da Mônica*, do quadrinista Maurício de Souza, há mais de três décadas, em nossa casa sempre houveram gibis por toda parte. Com o passar dos anos meu interesse pelo universo dos *comics*¹ só aumentou e, das histórias da turminha do Bairro do Limoeiro e também da garotinha *Mafalda*, do cartunista argentino Quino, parti para as narrativas impressas de super-heróis. Não me recordo qual o primeiro quadrinho do gênero com o qual tive contato, mas quando dei por mim já era uma leitora assídua, em especial de títulos como *Homem-Aranha*, *X-Men* e *Os Vingadores*, da *Marvel Comics*; e *Mulher-Maravilha* e *Liga da Justiça*, ambos da *DC Comics*. Não me ocorreu que as HQs² de super-heróis eram tidas por muitos como algo estritamente masculino até o fim do ensino fundamental, uma vez que animações como *X-Men: Evolution* e *Liga da Justiça sem Limites* (2004) eram populares entre meninas e meninos. As revistas, entretanto, pareciam pertencer exclusivamente a eles.

Posteriormente, mesmo que a pouca remuneração por trabalhos de meio-período e estágios não me permitisse comprar os títulos regularmente, todos os meses investia em pelo

¹ Quadrinhos, em tradução livre.

² Abreviação de Histórias em Quadrinhos.

menos uma revista dos meus heróis favoritos. Também descobri os *webcomics*³ e passei a consumir conteúdo online gratuito relacionado às principais editoras, mas sem deixar de ir ocasionalmente às bancas de jornal, lojas de quadrinhos e eventos voltados aos fãs de super-heróis. Nestes espaços o predomínio masculino se tornava mais evidente e, mesmo que não fosse hostilizada, tampouco era bem-vinda: as disputas sobre quem detinha o direito de consumir e pertencer à Cultura de Quadrinhos, a qual conceituarei adiante, tornavam-se cada vez mais frequentes. Em contrapartida as histórias contidas nas páginas seguiam me intrigando, inspirando e suscitando inúmeros questionamentos, o que levou à escolha das mesmas como objeto de análise na graduação em Comunicação Social (Jornalismo). Na época me dediquei a olhar criticamente para o uso da arte sequencial como instrumento ideológico do governo estadunidense durante quatro períodos de conflito através das HQs do herói *Capitão América*, da *Marvel Comics* (OLIVEIRA, 2016).

Em minha trajetória os enredos também foram refúgio em momentos difíceis e quando, ainda em 2011, minha mãe descobriu o primeiro câncer, os *comics* me fizeram companhia em inúmeras salas de espera enquanto a acompanhava no tratamento. No mesmo ano chegava aos cinemas o filme *Thor* (*Marvel Studios*, 2011) e, com ele, conheci *Jane Foster*. Quando estreou nas páginas, em 1962, a personagem trabalhava como enfermeira no consultório do *Dr. Donald Blake*, a faceta mortal do deus nórdico e, enquanto o médico nutria fortes sentimentos por ela, *Jane* estava apaixonada por *Thor* – sem saber que ambos eram a mesma pessoa. Antes dedicado a histórias de criaturas monstruosas, o título *Journey Into Mystery* (*Marvel Comics*) passou a publicar nos anos de 1960 as aventuras do médico manco que, após encontrar um cajado mágico em uma viagem à Escandinávia, transforma-se no antigo deus nórdico⁴. Os primeiros enredos revelavam que, ao avistar naves espaciais tripuladas por seres que desejavam escravizar a humanidade, *Blake* se esconde e acaba preso em uma caverna. E, ao utilizar o cajado de madeira como alavanca para escapar, torna-se o primeiro hospedeiro mortal de *Thor Odinson* quando o bastão assume a forma de um martelo de metal elaborado, com as seguintes inscrições: “*Aquele que conseguir erguer este martelo, se for digno, poderá possuir o poder de Thor*”⁵.

Jane Foster (inicialmente *Jane Nelson*) passou a fazer parte das histórias apenas um mês após a estreia do próprio herói e era alvo recorrente das armadilhas dos vilões. Condenada

³ Histórias em quadrinhos publicadas online, em sites, blogs ou plataformas especializadas.

⁴ Revista *Journey Into Mystery* #83 (*Marvel Comics*, 1962).

⁵ “*Whoever holds this hammer, if he be worthy, shall possess the power of...Thor!*” (*Journey Into Mystery* #83, *Marvel Comics*, 1962), no original em inglês

aos papéis de mocinha em perigo e eterna namorada de *Thor*, *Foster* ainda enfrentaria anos extremamente difíceis, mesmo para os padrões dos quadrinhos de super-heróis (SIMS, 2019). Num enredo da revista *Thor: Deus do Trovão* (*Marvel Comics*), em 2013, foi diagnosticada com câncer de mama e, no ano seguinte, quando infelizmente minha mãe partiu por conta da mesma doença, inconscientemente passei a torcer para que *Jane* se curasse, como uma forma de escapar da realidade que se mostrava extremamente sombria. Assim, a heroína tornou-se para mim lugar de identificação e afeto.

Ela viria a chamar mais atenção nos quadrinhos a partir de 2014, quando foi publicada a trama que mudou em definitivo sua trajetória tanto nas páginas quanto nos cinemas. Em *O Pecado Original* (*Marvel Comics*, 2014) o agente *Nick Fury* sussurra um segredo inicialmente não revelado à *Thor* fazendo com que o deus se torne indigno, perdendo então a habilidade de empunhar seu martelo mágico, *Mjöltnir*. E quando nem mesmo o deus *Odin* consegue empunhá-lo, uma mulher assume a arma, tornando-se a nova *Deusa do Trovão*⁶. A identidade da nova heroína foi mantida em segredo de todos, inclusive dos leitores, até maio do ano seguinte, até que em *Thor: Volume 4 #8* (*Marvel Comics*, 2015) a deusa revelou-se *Jane Foster*⁷. Mesmo que o anúncio tenha sido recebido com entusiasmo pelo público, fazendo com que a história vendesse mais do que o arco *Thor: Deus do Trovão* (*Marvel Comics*, 2012) que a antecedeu (ÁVILA, 2019), este também gerou controvérsias entre fãs masculinos mais conservadores. De todo modo, à época o editor Will Moss afirmou que a nova *Thor* continuava uma orgulhosa tradição da *Marvel* de personagens femininas fortes como *Capitã Marvel*, *Tempestade*, *Viúva Negra* e outras (GRASER, 2014). Ela então passou a portar o título de *Poderosa Thor*, consolidando-se como heroína nas páginas de quadrinhos de variados títulos da editora até meados de 2019. Contudo, mesmo que possuísse habilidades extraordinárias ao empunhar *Mjöltnir*, o uso do martelo por *Jane* perpetuou o câncer, visto que a transformação expurgava todas as toxinas de seu corpo mortal, incluindo as utilizadas na quimioterapia.

Já nos cinemas, no *Universo Cinematográfico Marvel* (UCM)⁸, a *Dra. Jane Foster* (Natalie Portman) é apresentada como uma pesquisadora e astrofísica especializada em pontes de *Einstein-Rosen*, que supostamente conectariam a Terra à outras dimensões. Ela encontra *Thor* (Chris Hemsworth) em meio a uma de suas expedições de pesquisa em campo e, assim

⁶ Revista *Thor Volume 4 #1* (*Marvel Comics*, 2014).

⁷ O conceito de *Jane Foster* ganhando os poderes de *Thor* já havia sido explorado em “*What If? #10*” (*Marvel Comics*, 1978).

⁸ *Marvel Cinematic Universe* (MCU), no original em inglês.

como nas primeiras tramas de quadrinhos, um romance logo se desenvolve entre os dois. Sua segunda aparição ocorreria na sequência *Thor: Mundo Sombrio* (Marvel Studios, 2013) onde, embora com mais tempo de tela e algum desenvolvimento narrativo, ocupa os papéis de mocinha em perigo e interesse amoroso do herói: com a vida de *Jane* em perigo devido a uma das poderosas *Jóias do Infinito*, *Thor* precisa contar até mesmo com a ajuda de *Loki*, seu vilanesco irmão e deus da trapaça, para salvar a amada e, consequentemente, o mundo⁹.

No âmbito paratextual¹⁰ (SILVA e GUTMANN, 2018) a personagem passou a ser assunto de interesse justamente com o lançamento das produções cinematográficas, em especial devido à escolha de Natalie Portman para o papel. Ganhadora do Oscar de Melhor Atriz (2011) por sua atuação no terror psicológico *Black Swan* (2010) onde interpretou a bailarina *Nina Sayers*, a escalção da atriz como *Jane Foster* em *Thor* (Marvel Studios, 2011) também causou controvérsias. Através de comentários publicados no site *Rotten Tomatoes* é possível perceber que em grande parte das postagens os espectadores questionam a presença e relevância da personagem no longa, além de julgarem a interpretação da atriz: “[...] É óbvio que Natalie Portman se arrepende de ter assumido esse papel unidimensional, é uma vergonha para ela depois do *Cisne Negro*”¹¹; “Nat Portman foi erroneamente escalada. Talvez eu simplesmente não consiga vê-la entregar menos do que no épico *Cisne Negro* agora... Mas ela simplesmente não entregou neste filme”¹²; e “[...] P.S. Natalie Portman? O que diabos você está fazendo nisso?”¹³ (H. CLINT et al., 2011, online). Mediante as colocações, faz-se notar que através de mudanças empreendidas tanto nos quadrinhos quanto nas telas, em sua jornada *Jane Foster* enfrentou as críticas, a doença, as perdas, a perseguição, o machismo, as dores e os sacrifícios – isto me incomodava, e o incômodo deu vida a esta pesquisa.

Mesmo que grande parte das referências relacionadas às HQs, sobretudo no meio *mainstream* dominado por editoras como *Marvel* e *DC Comics*, tenha como origem uma visada masculinista que frequentemente contribui para o apagamento de mulheres (VILELA, 2019), é

⁹ Acredita-se que o enredo remonta à história publicada em 1975, onde Jane é manipulada por uma perigosa entidade e encontra-se à beira da morte.

¹⁰ Conforme explicam Silva e Gutmann (2018, p. 242), o termo, originalmente desenvolvido por Gerard Genette (2009), diz respeito à “[...] discursos que circunscrevem um texto”. A ideia de paratextos permite que observemos as definições acerca do protagonismo feminino em uma cultura de quadrinhos através de comentários, críticas, entrevistas e reportagens para além do objeto empírico.

¹¹ “It’s obvious that Natalie Portman regrets taking on her one dimensional role, it’s a disgrace to her after *Black Swan*” (Brandon G.), no original em inglês.

¹² “Nat Portman was miscast. Maybe I just can’t see her as less than “*Black Swan*” epic now...but she just did not deliver in this movie” (Tanisha Y.), no original em inglês.

¹³ “P.S. Natalie Portman? What in the world are you doing in this?” (Andy S.), no original em inglês.

preciso reconhecer a presença feminina de forma permanente tanto nas páginas, enquanto personagens, quanto nos processos de produção e consumo de quadrinhos, seja através de quadrinistas pioneiras como Nell Brinkley, June Tarpé Mills¹⁴ e Trina Robbins ou de criadoras populares do século XXI, como Gail Simone e G. Willow Wilson – além de uma miríade de artistas independentes. Howe (2013) argumenta que as personagens femininas começaram a tomar as páginas paralelamente aos heróis uniformizados, sendo *Sheena*, criação do quadrinista W. Morgan Thomas¹⁵, considerada a primeira mulher aventureira dos quadrinhos. A personagem estreou apenas três meses após o *Superman*, em setembro de 1938, como uma adaptação da protagonista do *pulp She*, de H. Rider Haggard, publicado em 1886. Todavia, diferentemente da criação de Haggard, *Sheena* era uma mulher da selva que resolvia tudo com as próprias mãos, fugindo do estereótipo das mocinhas que precisavam ser salvas por seus parceiros superpoderosos, como *Lois Lane (Superman)* e *Dale Arden (Flash Gordon)*.

Pressupõe-se que a partir de debates empreendidos por mulheres ao longo dos últimos três séculos conjecturas sobre feminilidades e o símbolo do feminino têm sido questionadas (BUTLER, 2003), de modo que a representação superficial da mulher como inferior ao homem seja deslocada e tensionada, gradualmente perdendo espaço frente à complexidade de temas, como questões de gênero e sexualidade. Paralelamente, acredita-se que a representação de mulheres nos *comics* também venha sofrendo alterações para refletir novas necessidades e corresponder a questionamentos. Contudo, ao voltarmos o olhar ao gênero de super-heróis e à trajetória de personagens de coadjuvantes a protagonistas, torna-se pertinente a discussão acerca do papel das tramas na disseminação de valores, normas e construções sociais. Boff (2014) destaca que por mais que suponham um rompimento com a realidade devido seu caráter ficcional, os quadrinhos como mídia e, assim, elementos que possibilitam a interação, absorvem e reproduzem elementos identitários do mundo social ao utilizá-los em suas criações, reforçando estereótipos da vida em sociedade.

A mudança de status das personagens representaria então mais do que uma configuração social, mas também uma fonte rica de análise e compreensão da sociedade em que vivemos. Como salientam Carmo e Faria (2017, p. 373), “[...] as formas de representação feminina construídas nos meios de comunicação de massa auxiliam no reforço e reprodução de estereótipos e convenções sobre o que é ser mulher”. Neste sentido, é pertinente que

¹⁴ June Tarpé Mills é responsável pela criação da primeira super-heroína escrita por uma mulher, *Miss Fury*, que obteve grande repercussão desde em sua estreia, em abril de 1941.

¹⁵ W. Morgan Thomas é, na verdade, é o pseudônimo da parceria entre os artistas Will Eisner e Jerry Inger.

questionemos as formas como mulheres, ou o que tal gênero midiático propõe como mulher, são vistas e representadas culturalmente, e quais os tensionamentos provocados não apenas pelas histórias em quadrinhos e suas personagens, mas também pelos diversos elementos outros que compõem a tessitura do meio, podendo engendrar disputas pela hegemonia ao se organizar como indústria e ativar repertórios de leitura. A esta tessitura, dou o nome de Cultura de Quadrinhos.

Em suas elaborações sobre a “centralidade da cultura” Stuart Hall (1997, p. 16) propõe que, como seres interpretativos e instituidores de sentido, nossa ação social é duplamente significativa, tanto para os que a praticam quanto para os que a observam: “[...] não em si mesma, mas em razão dos muitos e variados sistemas de significado que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros”. Tais conjuntos diferenciados de significados, regras, metas internalizadas, expectativas e procedimentos normativos constituíram nossas “culturas”, contribuindo “[...] para assegurar que toda ação social é “cultural”, que todas as nossas práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação” (idem). Ao citar como exemplo uma “cultura” das corporações ou “cultura” empresarial, o autor refere-se à forma como a cultura acaba por embrenhar-se em diferentes esferas da vida social contemporânea, como um modo integral de vida, de forma que sua expansão a espectros mais abrangentes de instituições e condutas sugere “[...] que cada instituição ou atividade social gera e requer seu próprio universo distinto de significados e práticas – sua própria cultura” (idem, p. 32).

Ao propor uma cultura das séries de televisão, Marcel Vieira (2014) explica que esta resultaria de novas dinâmicas espectatoriais, especialmente relacionadas às séries de matriz norte-americana. O autor indica três condições – forma, contexto e consumo – que, em conjunto, buscariam “[...] reunir o movimento cultural mais amplo em torno desses programas, dentro das particularidades dos contextos específicos de produção” (idem, p. 243). Assim sendo, uma cultura das séries seria “[...] o resultado da intensa atuação desses vetores, definindo-se como um cenário cultural singular com suas próprias e específicas dinâmicas de produção, circulação e consumo” (idem, p. 251). De modo semelhante, o que aqui proponho como Cultura de Quadrinhos também se firma em três eixos principais, sendo *produção*, *texto* e *consumo*, onde este conjunto de significados e práticas perpassa e abarca as dimensões

analisadas não registrando-se apenas ao suporte (as histórias em quadrinhos em si), mas transbordando-o.

Fazendo alusão especificamente ao gênero de super-heróis de origem estadunidense, neste trabalho o primeiro eixo está ligado às matrizes históricas de produção de *comics*, a concepções e normas narrativas que caracterizam o gênero e aos tensionamentos que emergem da presença de mulheres na criação de quadrinhos, fomentando rupturas ou continuidades. O segundo, *texto*, refere-se tanto à manutenção quanto ao deslocamento de modelos, papéis, categorias e estereótipos dentro do que se propõe como protagonismo feminino nas histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis, sendo nossa leitura conduzida através da personagem *Jane Foster*, suas tramas, as matrizes históricas às quais se refere e ainda os paratextos tramados em sua trajetória. Já o terceiro eixo, *consumo*, diz respeito às disputas sobre para quem se direcionam as produções (dos pontos de vista institucional e narrativo) e a quem é permitido consumir e pertencer à Cultura de Quadrinhos, seja através de estratégias de engajamento, comunidades de fãs e formas de apropriação e releitura (como *cosplays*¹⁶, *fanarts* e *fanfics*¹⁷, e a criação de espaços de notícias e críticas, por exemplo).

Barbara Postema (2018) aponta que por mais que as histórias em quadrinhos compartilhem o mesmo suporte que a literatura e que ambas sejam predominantemente narrativas, suas formas artísticas se diferem, afinal, nos *comics* para além do verbal o pictórico também contribui para a criação de representações. Definidos por Eisner (2004, p. 8) como “arte sequencial”, os quadrinhos são um meio de comunicação presente na sociedade há mais de um século, e alguns estudiosos acreditam até mesmo que esta forma artística teria surgido ainda na pré-história, tendo como origem mais remota as inscrições deixadas nas cavernas por nossos antepassados (LANNONE, 1994). Ao direcionarmos o olhar para o desenvolvimento de tais histórias na América do Norte, considera-se que o modelo moderno surgiu ao final do século XIX, devido a popularidade das tiras de jornal publicadas ao longo dos anos de 1890. O sucesso foi atribuído principalmente ao teor cômico e episódico, bem como à periodicidade de publicação, uma vez que as tiras eram incluídas diariamente nos jornais estadunidenses de

¹⁶ O *cosplay*, abreviação para *costume play* é uma atividade e arte performativa, onde os indivíduos utilizam roupas e acessórios aliados à performance para a representação de um personagem específico. O termo foi cunhado em meados de 1939 em convenções de ficção científica realizadas na cidade de Nova Iorque.

¹⁷ Os termos têm origem na língua inglesa e fazem referência à trabalhos feitos por fãs baseando-se em uma obra original. As *fanarts* são ilustrações, desenhos ou pinturas frequentemente relacionadas à personagens de livros, filmes, animações, jogos ou histórias em quadrinhos, enquanto as *fanfics* ou *fanfiction*, são narrativas ficcionais que se apropriam de personagens e enredos de outros produtos midiáticos a fim de criar universos paralelos aos originais.

grande circulação. As revistas propriamente ditas teriam surgido apenas em meados de 1930, inicialmente como um compilado de tiras reeditadas para venda e, segundo Postema (2018, p. 178) “[...] os editores abraçaram essas revistas do tamanho de panfletos, com capas desajeitadas, como uma porta para a propaganda e, rapidamente, os estúdios estavam prontos para criar histórias originais para preenche-las”.

Entende-se que o formato revista foi influenciado em especial pela *pulp fiction*, obras feitas em papel de qualidade inferior e mais barato, muito populares no início do século XX e comumente de teor sensacionalista. Em seus primeiros anos, as revistas em quadrinhos traziam enredos essencialmente de aventura e apresentavam muitas similaridades com obras da cultura *pulp*, e o fato de que muitos editores, escritores e artistas deste nicho passaram a investir na produção de HQs explica tais semelhanças. As publicações prosperaram principalmente da metade dos anos de 1930 a 1950, período marcado pela Segunda Guerra Mundial (1939-1945) e pela ascensão do gênero de quadrinhos de super-heróis. Knowles (2003) alude que, em 1940, mais da metade da população estadunidense consumia as revistas e cerca de noventa por cento dos títulos das principais editoras em atividade traziam personagens uniformizados. Ao debater sobre o período de maior popularidade das histórias de super-heróis, Brian J. Robb (2017, p. 11) observa que “a apresentação do *Super-Homem* foi um momento sísmico na cultura pop americana”, posto que, apesar de remontar a antigos mitos e lendas e buscar inspiração nas tramas dos heróis de sucesso da *pulp fiction*, o personagem criado pela dupla Jerry Siegel e Joe Shuster, em 1938, deu origem a um gênero triunfante, marcando o início da ascensão dos heróis das histórias em quadrinhos aos protagonistas das grandes produções audiovisuais que hoje dominam as telas – dos cinemas e serviços de *streaming*.

É partindo destas considerações e valendo-se da proposta de estruturas de sentimento de Raymond Williams (2011), que discute aspectos residuais, dominantes e emergentes na cultura, que esta pesquisa pretende investigar sentidos que permeiam o que se propõe como protagonismo feminino nas histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis. *Jane Foster* figura como objeto empírico por permitir a observação de aspectos disputados historicamente, onde, num processo constante de idas e vindas, é possível perceber em sua trajetória certas “brechas” (grifo nosso), como elementos dominantes em transformação, elementos que reiteram o dominante e também formas alternativas que disputam o lugar do hegemônico. Isto porque a personagem criada pelos roteiristas Stan Lee e Larry Lieber e o ilustrador Jack Kirby abandonou gradualmente seus papéis como coadjuvante, mocinha em perigo e interesse

amoroso para tornar-se protagonista através das super-heroínas *Thor* (2014) e *Valquíria* (2019). Tendo isto em vista, proponho o seguinte problema: como a personagem *Jane Foster* desestabiliza as convenções atribuídas às heroínas das histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis ao longo de sua trajetória?

Como objetivo geral buscarei compreender o que há de residual, dominante e emergente em *Jane Foster* (WILLIAMS, 2011). Já meus objetivos específicos visam explorar de que forma sua trajetória contribui para evidenciar lugares de ruptura e continuidade no que diz respeito aos papéis atribuídos às mulheres na Cultura de Quadrinhos e investigar como o que se entende por protagonismo feminino nos quadrinhos do gênero de super-heróis nos fornece meios para que possamos questionar a forma como certas brechas desconstroem ou reforçam estereótipos de gênero e papéis sociais ou contribuem para o estabelecimento de um novo lugar do feminino nesta Cultura¹⁸. Também é pressuposto desta pesquisa evidenciar as matrizes históricas do feminino nos comics estadunidenses, promovendo o resgate dos espaços ocupados pelas mulheres na indústria ao longo das décadas. Aqui leva-se em consideração personagens e criadoras, numa tentativa de elucidar e reverter o apagamento por elas sofrido. Como corpus serão utilizadas revistas em quadrinhos, antologias, coletâneas e produções independentes publicadas entre os anos de 1939 e 2021, além de filmes, entrevistas, comentários em fóruns, reportagens (paratextos) e artigos acadêmicos.

O número de investigações voltadas ao protagonismo feminino nos quadrinhos do gênero de super-heróis, em especial que privilegiem dimensões para além das páginas, ainda é pequeno no campo da Comunicação no Brasil – em contrapartida, segue em constante crescimento nos Estados Unidos desde meados de 1980, assim como no continente europeu. Em pesquisa no repositório de teses e dissertações da CAPES¹⁹ e nos anais da Compós²⁰ dos últimos quatro anos, buscaram-se as expressões “quadrinhos”, “feminino”, “protagonismo” e “representação” e, como resultado, foram encontrados apenas dois trabalhos em que o protagonismo feminino nos *comics* é objeto de análise, mas onde os (as) autores (as) voltam o olhar apenas para a construção da representação dentro das páginas. O termo Cultura de Quadrinhos, aqui proposto para representar a tessitura composta pelas dimensões analisadas, tampouco figura nos repositórios. Indo além, dentre as pesquisas que abordam a representação feminina nos quadrinhos podemos citar artigos publicados nos anais do congresso

¹⁸ Ao longo do texto a palavra Cultura, com letra maiúscula, corresponderá ao termo Cultura de Quadrinhos.

¹⁹ Disponível em < <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>> Acesso em 02/08/2020.

²⁰ Disponível em < <https://www.compos.org.br/anais.php>> Acesso em 02/08/2020.

INTERCOM²¹ e em periódicos da UNISINOS e ESPM, como *As representações femininas da personagem Iron Heart*, de Carmo e Faria (2017)²², *De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos*, de Siqueira e Vieira (2008)²³ e *Representações femininas nas histórias em quadrinhos: da ficção à realidade*, de Nogueira (2008)²⁴.

Já em pesquisa no portal de periódicos da CAPES²⁵ foi possível encontrar produções em inglês e francês acerca da presença das mulheres nos quadrinhos, como os artigos *J. Andrew Deman, The Margins of Comics: The Construction of Women, Minorities, and the Geek in Graphic Narrative*²⁶, de Chris Reynolds-Chikuma (2017); *Oh My Goddess: Anthropological Thoughts On the Representation of Marvel's Storm and the Legacy of Black Women in Comics*²⁷, de autoria de Lucas do Carmo Dalbeto e Ana Paula Oliveira (2015); *Representation and Diversity in Comics Studies*²⁸, de Ellen Kirkpatrick e Suzanne Scott (2015); e *A 21st Century British Comics Community that Ensures Gender Balance*²⁹, de Nicola Streeten (2016). Em minha investigação também identifiquei dossiês e revistas em língua inglesa totalmente dedicados ao estudo de quadrinhos, como o livro *A Comics Studies Reader*³⁰ e o artigo *If She Be Worthy: The Illusion of Change in American Superhero Comics*³¹, parte do periódico *Project Muse*, que conta com outras publicações sobre o assunto. É importante citar ainda que uma das produções norte-americanas de maior influência no que diz respeito ao resgate da participação feminina na indústria dos quadrinhos é de autoria da quadrinista e pesquisadora Trina Robbins, que desde o fim da década de 1970 dedica-se a documentar a presença de cartunistas e quadrinistas mulheres, confrontando o apagamento imposto pela indústria e movendo criadoras femininas das margens para o centro do já estabelecido cenário das HQs. Suas publicações mais populares são os livros *Pretty In Ink: North American Women Cartoonists 1896-2013* (2013) e *The Complete Wimmen's Comix* (2016).

²¹ Disponível em <<https://www.portalintercom.org.br/>> Acesso em 02/08/2020.

²² Disponível em <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteras/article/view/fem.2017.193.09>> Acesso em 21/08/2020.

²³ Disponível em <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/viewFile/132/133>> Acesso em 21/08/2020.

²⁴ Disponível em <<http://encurtador.com.br/vBN39>> Acesso em 20/08/2020.

²⁵ Disponível em <<http://www.periodicos-capes.gov.br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php?>> Acesso em 22/11/2020.

²⁶ Disponível em <<https://journals.openedition.org/belphegor/1035?lang=en>> Acesso em 22/11/2020.

²⁷ Disponível em <<https://www.comicsgrid.com/articles/10.5334/cg.bd/>> Acesso em 22/11/2020.

²⁸ Disponível em <<https://muse.jhu.edu/article/595609>> Acesso em 22/11/2020.

²⁹ Disponível em <<https://journals.openedition.org/rrca/777>> Acesso em 22/11/2020.

³⁰ Disponível em <<https://bit.ly/38W5LJz>> Acesso em 16/03/2021.

³¹ Disponível em <<https://muse.jhu.edu/article/689783>> Acesso em 16/03/2021.

Sendo parte de um percurso teórico e metodológico, esta pesquisa se propõe como uma investigação transversal sobre os diferentes processos que a compõe desde o princípio, de modo que cada movimento acaba por incidir sobre o outro a fim de deslocar nossa perspectiva acerca do fenômeno constantemente. O presente trabalho foi desenvolvido em três capítulos principais, sendo os dois primeiros eixos temáticos e o terceiro uma leitura da trajetória de *Jane Foster* nos quadrinhos a partir de uma abordagem cultural. No primeiro eixo discorremos acerca dos quadrinhos de super-heróis como gênero midiático e suas matrizes na cultura pop, trazendo à tona movimentos que corroboram para a análise do protagonismo feminino na Cultura de Quadrinhos. Este também é composto pela apresentação de conceitos e apontamentos acerca da abordagem utilizada para o desenvolvimento da pesquisa, uma vez que os Estudos Culturais, onde nos firmamos, não se caracterizam como uma metodologia propriamente dita. No segundo eixo buscamos promover o resgate da participação feminina na indústria dos *comics* estadunidense desde o marco de sua consolidação aos dias atuais, discutindo rupturas e continuidades nas trajetórias de mulheres. Já no terceiro eixo nos utilizamos de conceitos que se mostram relevantes para a construção pretendida, buscando elucidar questões acerca do protagonismo em disputa, apontando o que as rupturas e / ou continuidades que emergem das textualidades que perpassam *Jane Foster* podem nos dizer acerca do protagonismo feminino na Cultura de Quadrinhos do gênero de super-heróis.

1 GRANDES PODERES, GRANDES RESPONSABILIDADES: QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS COMO GÊNERO MIDIÁTICO

Raymond Williams (1961) aponta que é necessário pensar a cultura como um modo integral de vida, de forma que o material e o cultural não podem ser dissociados – evidenciando assim o lastro popular da cultura. Nesta perspectiva, um modo de vida implicaria não apenas aspectos como habitação, vestimenta ou lazer, mas, sobretudo, formas de compreensão da natureza das relações sociais. Aqui a cultura tem duas faces: a que se refere ao conjunto de valores e normas intrínsecos aos processos de educação dos indivíduos e a permeada por novos sentidos que surgem e porventura são testados. O autor coloca em xeque o conceito marxista ortodoxo de cultura, defendendo que “[...] os marxistas deveriam empregar o termo “cultura” no sentido de um processo integral de vida ou de um processo de caráter social” (idem, 1969, p. 291), não reduzindo a cultura a artefatos ou a um corpo de trabalho imaginativo. Conforme salienta Gomes (2012, p. 33) “[...] a cultura é sempre, ao mesmo tempo, tradição e criatividade; é sempre exterioridade e interioridade”, e sua importância é condicionada à conjunção destes aspectos. Emergentes desde meados dos anos 1950, os Estudos Culturais se preocupam em “[...] descrever e intervir nos modos como as práticas culturais se desenrolam na vida quotidiana dos seres humanos e das formações sociais, na forma como se inserem e operam nela e na forma como reproduzem, combatem e, talvez, transformam as estruturas de poder existentes” (GROSSBERG, 2012, p. 22), de modo que as análises exploram como os processos de produção da história são atravessados pelas práticas culturais e quais os lugares ocupados por elas em formações históricas específicas, observando como o cotidiano é articulado com e através da cultura. Nas palavras de Grossberg (idem) os EC³²

[...] exploram as possibilidades históricas de transformar as realidades que as pessoas vivem e as relações de poder em que essas realidades são construídas, na medida em que reafirmam a contribuição vital do trabalho cultural (e intelectual) para a imaginação e realização de tais possibilidades. Eles estão interessados na construção de contextos de vida como matrizes de poder, porque entendem que as práticas discursivas estão inextricavelmente ligadas à organização das relações de poder [...]. Ou seja, buscam entender não só as formas de organização do poder, mas também as possibilidades de sobrevivência, luta, resistência e mudança.

Não necessariamente pensados como uma metodologia, mas como um projeto político e acadêmico, os Estudos Culturais se voltam para o presente com o intuito de sanar questionamentos quanto a conjuntura contemporânea, buscando compreender de que forma atua a serviço do futuro, posto que ao examinar como o mundo contemporâneo se tornou o que

³² Abreviação para Estudos Culturais.

é buscam ainda a criação de formas visíveis de transformá-lo noutra coisa. Não como “[...] uma tentativa de encontrar o universal no concreto” (GROSSBERG, 2012, p. 16), mas na visada de que “[...] a teoria está sempre a serviço do concreto, e nos permite apresentar o concreto de formas mais produtivas” (idem). Por conseguinte, a cultura poderia ser descrita como um modo de vida específico que expressa sentidos e valores, “[...] não apenas na arte e educação, mas também nas instituições e comportamentos” (GOMES, 2012, p. 38), e analisa-la é tornar claros “[...] os sentidos e valores implícitos e explícitos de um específico modo de vida, uma específica cultura” (WILLIAMS, 1961, p. 41). Esta compreensão evidenciaria que qualquer alteração em um sistema complexo afeta profundamente o conjunto, de modo que a mudança social nunca é parcial.

Williams (1977) apresenta a estrutura de sentimento como uma hipótese cultural que permitiria a análise da relação entre os diferentes aspectos de um modo de vida, articulada a pelo menos três elementos de distintas temporalidades e origens que configuram qualquer processo cultural: dominante, residual e emergente. A discussão acerca de tais concepções é recorrente na obra do autor e enfatiza outra noção de cultura e a relação entre esta e a sociedade. Gomes (2012, p. 44) explica que a temática surge nas argumentações de Raymond Williams “[...] sempre como um modo de analisar o processo de incorporação, tão fundamental para compreendermos como valores e sentidos do hegemônico são ativamente vividos e configuram práticas e expectativas de sujeitos em situações sociais concretas”, concebendo uma cultura como hegemônica. Para o teórico tudo o que é produzido numa comunidade num determinado período está essencialmente relacionado – ainda que tal relação não seja tão evidente –, de forma que por mais que na análise de um período passado torne-se possível separar aspectos específicos da vida e observá-los como não se contivessem em si mesmos, este não é de fato o modo como são vividos, uma vez que tomamos a cultura como um modo integral de vida. Significa pensar que mudanças numa estrutura de sentimento suscitam novos modos de expressão que certamente encontram resistência e podem vir a ser rejeitados pela cultura dominante, visto que uma estrutura de sentimento “[...] é o que resulta da relação entre, por um lado, a criatividade individual, com sua capacidade de perceber as mudanças na estrutura [...] e, por outro, a capacidade de resistência da cultura dominante” (idem, p. 40). Nas palavras de Williams (1979 apud GOMES, 2012, p. 43),

[...] o que importa, finalmente, no entendimento da cultura emergente, em distinção da cultura dominante e residual, é que ela não é nunca apenas uma questão de prática imediata. Na verdade, depende crucialmente de descobrir novas formas ou adaptações da forma. Repetidamente, o que temos de observar é, com efeito, uma emergência preliminar, atuante

e pressionante, mas ainda não perfeitamente articulado, e o não aparecimento evidente que pode ser identificado com maior confiança. É para compreender melhor essa condição de emergência preliminar, bem como as formas mais evidentes do emergente, do residual e do dominante, que devemos explorar o conceito de estruturas de sentimento.

A análise da cultura não tem como propósito compreender estritamente o passado, “[...] mas descobrir novas tendências, identificar as leis que regem a mudança” (GOMES, 2012, p. 42), delineando tramas possíveis. Neste aspecto, faz-se necessário compreender a complexidade da hegemonia e os processos de incorporação através dos quais os sujeitos sociais estabelecem valores e sentidos que configuram práticas e, conseqüentemente, uma cultura como dominante. Em *Cultura e Materialismo* Williams (2011, p. 51 e 52) propõe que “[...] a hegemonia supõe a existência de algo verdadeiramente total, não apenas secundário ou superestrutural [...], mas que é vivido em tal profundidade, que satura a sociedade a tal ponto que, como Gramsci o coloca, constitui mesmo a substância e o limite do senso comum para muitas pessoas sob sua influência”, correspondendo de forma nítida à realidade da experiência social e enfatizando, paralelamente, a realidade da dominação. O autor também enfatiza que “[...] a hegemonia não é única; ao contrário, suas próprias estruturas internas são muito complexas e devem ser renovadas, recriadas e defendidas de forma contínua; pelo mesmo motivo, podem ser constantemente desafiadas e, em certos aspectos, modificadas” (idem, p. 52). Em consonância, Gomes (2012, p. 37) aponta que a hegemonia é “[...] um conjunto de práticas e expectativas, é um sistema vivido – constitutivo e constituinte – de significados e valores, o que implica uma nova maneira de compreensão da atividade cultural”.

Pensar a complexidade da hegemonia seria compreender que “[...] em qualquer sociedade e em qualquer período específico há um sistema central de práticas, significados e valores que podemos chamar apropriadamente de dominante e eficaz” (WILLIAMS, 2011, p. 53) e que tal centralidade implica que estas práticas, significados e valores não são meramente abstratos, mas organizados e vividos por indivíduos e organizações. Conforme explica Williams (idem) “[...] trata-se de todo um conjunto de práticas e expectativas; [...] a nossa compreensão corriqueira da natureza do homem e do seu mundo [...], um conjunto de significados e valores que, do modo que são experimentados enquanto práticas, aparecem confirmando-se mutuamente”. Por conseguinte, seria possível dizer que a hegemonia constitui um sentido de realidade comum à maioria dos sujeitos em uma determinada sociedade e que, por se tratar de uma realidade por eles vivida e que abrange muitas áreas de suas vidas, compreende um sentido absoluto que torna difícil sua evasão. Todavia, “[...] não se trata, de forma alguma, de um sistema estático [...]. Ao contrário, só podemos entender uma cultura efetiva e dominante se

compreendermos o processo social real do qual ela depende: refiro-me ao processo de incorporação” (idem, p. 53 e 54).

Os modos de incorporação seriam perpetrados em especial por processos inerentes às instituições educacionais e à família, responsáveis pela transmissão de uma cultura dominante eficaz, “[...] uma atividade tanto econômica quanto cultural prioritária” (WILLIAMS, 2011, p. 54) onde, através de uma seleção, “[...] certos significados e práticas são escolhidos e enfatizados, enquanto outros significados e práticas são negligenciados e excluídos” (idem). Outros seriam ainda diluídos, reinterpretados, cooptados ou alocados em formas que dão suporte ou, amiúde, não contradizem os demais significados e práticas intrínsecos à cultura dominante eficaz. Williams (idem, p. 54 e 55) esclarece que “[...] todas essas forças estão envolvidas no contínuo fazer e refazer de uma cultura dominante eficaz cuja realidade, como algo vivido e construído em nossa vida, delas depende”, um processo continuamente ativo e em adaptação. Ainda segundo o autor,

[...] não se trata apenas do passado, de embalagens vazias de uma ideologia que pode ser mais facilmente descartada. O processo só pode funcionar, em uma sociedade complexa, se for algo mais substancial e flexível do que qualquer ideologia abstrata imposta. Assim, temos de reconhecer os significados e valores alternativos, as opiniões e atitudes alternativas, até mesmo alguns sentidos alternativos do mundo, que podem ser acomodados e tolerados dentro de uma determinada cultura efetiva e dominante (idem)

Uma estrutura de sentimento configura-se, portanto, como um recurso mobilizado por Williams para a compreensão da forma como vivemos individualmente “[...], mas sempre de modo profundamente social, a complexidade das relações entre materialidades econômicas, estruturas sociais e políticas e produção de sentido” (GOMES, 2012, p. 38). É preciso considerar a existência de sentidos e valores opostos tolerados ou acomodados em uma determinada cultura dominante e efetiva, mas que não são parte desta mesma cultura, de modo que a relação entre valores e sentidos dominantes e alternativos (residuais e opositores) contribuiria para a compreensão de um “[...] processo contínuo de renovação, recriação, tensionamento, conflito, resistência que caracteriza a hegemonia e que nos possibilita pensar que, ao menos em tese, uma hegemonia pode ser modificada” (idem, p. 41). Williams propõe que o residual se refere a experiências, significados e valores não necessariamente expressos nas marcas da cultura dominante, mas que correspondem a resíduos culturais e sociais de formações anteriores que podem, porventura, serem incorporados à dominante a fim de atribuir sentidos, “[...] sobretudo se o resíduo é proveniente de alguma área importante do passado” (WILLIAMS, 2011, p. 56). O emergente, por sua vez, corresponderia a novos valores, práticas, sentidos, significados e experiências continuamente criados, de modo que haveria “[...] uma

tentativa muito anterior de incorporá-los, apenas por fazerem parte – embora essa seja uma parte não definida – da prática contemporânea efetiva” (idem, p. 57). Aqui evidencia-se a importância da tentativa de incorporação de novas práticas e “[...] o quão alerta a cultura dominante está hoje em relação a tudo o que pode ser visto como emergente” (idem). Ao chamar a atenção para a relação temporal entre a cultura dominante e a residual ou emergente, Williams (idem, p. 58) esclarece que

[...] há uma distinção teórica simples entre o alternativo e o opositor, isto é, entre alguém que meramente encontra um jeito diferente de viver e quer ser deixado só e alguém que encontra uma maneira de viver e quer mudar a sociedade. Essa é geralmente a diferença entre as soluções individuais e de pequenos grupos para a crise social e as soluções que pertencem à prática política e, sobretudo, revolucionária. Frequentemente, contudo, a linha entre o alternativo e o opositor é, na realidade, muito estreita. Um significado ou uma prática pode ser tolerado como um desvio e, ainda assim, ser visto apenas como mais um modo particular de viver. Mas à medida que a área necessária de dominação efetiva se estende, esse mesmo significado ou prática pode ser visto pela cultura dominante não apenas como desrespeitando-a ou desprezando-a, mas como um modo de contestá-la.

Partindo das noções de Williams (1961, p. 42) acerca da cultura como um modo integral de vida, estudar seus sentidos e valores significaria pensar “[...] seus modos de mudança para descobrir certas “leis” ou “tendências” gerais, através das quais o desenvolvimento social e cultural pode ser melhor compreendido”. À vista disto, por mais que as histórias em quadrinhos sejam usualmente consideradas como parte de uma cultura de escalão inferior, autores como Umberto Eco, Moacyr Cirne, Álvaro de Moya, Will Eisner, Scott McCloud e Trina Robbins vêm dirigindo um olhar aprofundado às obras há décadas, compreendendo-as não apenas como entretenimento, mas como importantes instrumentos para o registro e análise de culturas. E, ao discorrermos brevemente sobre a legitimidade dos *comics* do gênero de super-heróis como produtos da cultura popular massiva, podemos recorrer ao conceito de popular como proposto por Stuart Hall (2006), que ressalta três possibilidades: o que é referente ao senso comum, onde algo é popular pois é apreciado pelas massas numa perspectiva mercadológica; o que se configura como todas as coisas feitas pelo povo, numa visada mais antropológica do termo e que elucida seu modo característico de vida como “[...] um inventário que se expande infinitamente” (HALL, 2006, p. 239 e 240); e onde definir o popular seria dizer das “[...] formas e atividades cujas raízes se situam nas condições sociais e materiais de classes específicas, que estiveram incorporadas nas tradições e práticas populares” (idem, p. 241). Conforme explica o teórico, “como uma área de investigação histórica, o estudo da cultura popular é como o estudo da história do trabalho e de suas instituições”, portanto, as mudanças nas relações das forças sociais são acompanhadas de disputas “[...] em torno da cultura, das tradições e formas de vida das classes populares” (idem, p. 231 e 235), fazendo com que os conflitos de classe sejam

intrínsecos às manifestações culturais e promovendo embates entre vivências e formas de ver o mundo.

1.1 SER OU NÃO SER SUPER-HERÓI: CONFIGURAÇÕES DE UM GÊNERO MIDIÁTICO

Em *Superhero: The Secret Origin of a Genre*³³ Peter Coogan (2006, p. 23) argumenta que o gênero de super-heróis “[...] é um gênero em si, com sua própria definição e pré-história, e que segue o ciclo de evolução genérica comum a outros gêneros bem estabelecidos”³⁴. Para o autor, proeminente nos estudos sobre histórias em quadrinhos, a confusão entre o gênero de super-heróis e outros gêneros seria originária de uma percepção equivocada da distinção e definição do que é gênero midiático dentro de produções da cultura popular. Na obra *Gêneros de Hollywood* Thomas Schatz (1981) apresenta uma sequência evolutiva de quatro estágios para a criação e identificação de um gênero onde, de modo geral, uma forma passaria por uma fase experimental, período em que as convenções seriam isoladas e estabelecidas; uma fase clássica, onde tais convenções atingem certo equilíbrio e passam a ser compreendidas mutuamente por criadores e pela audiência; uma era de refinamento, durante a qual certas formas estilísticas e formais são agregadas; e um estágio barroco ou auto reflexivo, quando a forma e seus elementos são acentuados de modo a se tornarem eles mesmos o conteúdo da obra. Nenhuma das proposições, entretanto, pressupõe resistência ou ruptura e, assim, figuram como descrições do dominante.

Schatz (1981) aponta que um gênero é uma forma narrativa privilegiada devido suas qualidades sociais e/ou estéticas únicas, além de carregado de valores que emergem por meio de um processo de seleção comercial e de repetição, tornando-o significativamente familiar. Neste sentido seria possível identifica-lo devido a uma “[...] gramática específica ou sistemas de regras de expressão e construção”³⁵ que fornece tanto um conjunto de expressões aos produtores quanto um conjunto de experiências aos consumidores (idem, p. 19). Este conjunto seria determinado e identificado através do contexto cultural de um gênero e “[...] sua comunidade de tipos de personagens inter-relacionados cujas atitudes, valores e ações dão

³³ *Super-Herói: A Origem Secreta de um Gênero*, em tradução livre.

³⁴ “It is my argument that the superhero genre is a genre unto itself, with its own definition and prehistory, and which follows the cycle of generic evolution common to other well-established genres” (COOGAN, 2006, p. 23), no original em inglês.

³⁵ “[...] specific grammar or system of rules of expression and construction” (SCHATZ, 1981, p.19), no original em inglês.

corpo a conflitos dramáticos dentro dessa comunidade”³⁶ (idem, p. 21 e 22). Deste modo, para definir um gênero seria necessário reduzir este contexto, evidenciando “[...] as convenções que estão no centro [...] e que devem estar presentes para que uma história ou personagem específico seja considerado um exemplo do gênero”³⁷ (COOGAN, 2006, p. 25).

Coogan (2006) alude que é da combinação de convenções como personagem, enredo, ícone, tema e cenário que advém os gêneros e que, “uma vez que as convenções de um gênero são enumeradas, isoladas e reduzidas ao mínimo, a definição de um gênero e de seu herói pode ser aduzida” (idem, p. 24)³⁸. No gênero de super-heróis, assim como nas histórias de detetives e romances policiais, a identificação do personagem figura como um elemento central, visto que o gênero leva o nome de seus protagonistas, enquanto outros, como o mistério e o faroeste, tendem a ser designados por elementos como cenário ou enredo. Indo além, o autor indica ainda mais preceitos que auxiliariam em tal definição, sendo nomenclatura, paródia, imitação e repetição. No caso da nomenclatura afirma que, “uma vez que estabelecemos quando o super-herói se tornou moeda comum entre os criadores e leitores de quadrinhos, podemos trabalhar no sentido inverso para encontrar a origem do gênero e construir sua definição”³⁹ (idem, p.25). O exemplo mais claro de uso da nomenclatura *super-herói* para identificar uma história em quadrinhos dataria de abril de 1958, na revista *Adventure Comics #227 (DC Comics)*, que traz a primeira aparição da *Legião de Super-Heróis* (idem).

Para John Cawelti (1976, p. 8 apud COOGAN, 2006, p. 25) um gênero “[...] existirá por um período considerável de tempo antes de ser concebido por seus criadores e pelo público como um gênero”⁴⁰ e, de fato, uma identificação específica do gênero de super-heróis viria apenas em agosto de 1962, com a revista *Journey Into Mystery #83 (Marvel Comics)*, cuja capa identifica *Thor* como “*O Super-Herói mais emocionante de todos os tempos!*”⁴¹. Coogan (2006) chama a atenção para o fato de que personagens como o *Homem de Ferro* e as equipes *Os Vingadores* e *X-Men* receberam títulos semelhantes em suas capas de estreia, sugerindo que

³⁶ “[...] cultural context, its community of interrelated character types whose attitudes, values and actions flesh out dramatic conflicts within that community” (SCHATZ, 1981, p. 21 e 22), no original em inglês.

³⁷ “[...] the conventions that lie the center of a genre and that must be present for a specific story or character to be considered an example of the genre” (COOGAN, 2006, p. 25), no original em inglês.

³⁸ “Once the conventions of a genre are enumerated, isolated, and reduced to their minimum, the definition of a genre, and its hero, can be adduced” (COOGAN, 2006, p. 24), no original em inglês.

³⁹ “Once we have established when superhero became common currency among comics creators and readers, we can work backwards to find the genre’s origin and construct its definition” (COOGAN, 2006, p. 25), no original em inglês.

⁴⁰ “[...] will be in existence for a considerable period of time before it is conceived of by its creators and audience as a genre” (CAWELTI, 1976, p. 8 apud COOGAN, 2006, p. 25), no original em inglês.

⁴¹ “The Most Exciting Superhero of All Time!” (Marvel Comics, 1962), no original em inglês.

a *Marvel Comics* pretendia que eles fossem vistos como super-heróis, crendo que o público conhecia tal nomenclatura e que estava procurando ativamente por histórias que trouxessem esses personagens. Tal evidência de marketing indicaria que as convenções do gênero “[...] se impuseram sobre a consciência geral e se tornaram o veículo aceito de um conjunto particular de atitudes e de um determinado efeito estético”⁴² (WARSHOW, 1964, p. 85 apud COOGAN, 2006, p. 26).

Um segundo aspecto que evidenciaria a existência de um gênero é a paródia de sucesso e, conforme explica Schatz (1981), esta seria um sinal de que a mensagem direta e as convenções de um gênero saturaram o público de modo a estabelecê-lo totalmente na mente de produtores e consumidores. Para Peter Coogan (2006) a primeira paródia de super-herói seria *Tornado Vermelho*, do cartunista Sheldon Mayer, publicada na *All-American Comics #20* (novembro de 1940). A personagem aparece em uma tira “[...] vestida com uma cueca longa de flanela vermelha e um capacete feito com uma panela. As aventuras que se seguem zombam de todos os elementos do gênero de super-herói, especialmente a convenção de identidade”⁴³ (idem, p. 28) sobre a qual falaremos adiante. Frequentemente referido como *Tomate Vermelho*, em sua identidade secreta o herói é na verdade a dona de casa *Sra. Hunkel*, e os vilões que enfrenta são frequentemente comerciantes que cobram caro no valor dos produtos e ladrões.

Richard Slotkin (1985, p. 30 e 31 apud COOGAN, 2006, p. 28) aponta que “o público principal para qualquer produção cultural na sociedade moderna consiste naqueles que fazem o mesmo trabalho [criando produtos culturais], ou que participam de sua produção, reprodução, marketing ou distribuição”⁴⁴, de modo que outro elemento importante na definição de gêneros da cultura popular seria a imitação e a repetição. Tal ideia se baseia no fato de que um personagem, filme, história em quadrinhos, etc. que apresenta potencial de vendas passa a ser imitado por outros profissionais da área, criando mais ofertas para que os consumidores possam aceitar ou rejeitar. Coogan (2006, p. 28) explica que “os produtos do gênero em estágio inicial experimental podem ser facilmente imitados, mas sem a repetição subsequente não pode haver

⁴² “[...] imposed themselves upon the general consciousness and become the accepted vehicle of a particular set of attitudes and a particular aesthetic effect”, (WARSHOW, 1964, p. 85 apud COOGAN, 2006, p. 26), no original em inglês.

⁴³ “[...] dressed in red flannel long underwear and a helmet made from a stockpot. The ensuing adventures make fun of every element of the superhero genre, particularly the identity convention” (COOGAN, 2006, p. 28), no original em inglês.

⁴⁴ “The primary audience for any cultural production in modern society consists of those who do the same work [creating cultural products], or who participate in its production, reproduction, marketing, or distribution” (SLOTKIN, 1985, p. 30 e 31 apud COOGAN, 2006, p. 28), no original em inglês.

gênero”⁴⁵, e que os gêneros deixam de surgir quando produções de sucesso não são mais imitadas ou quando o público não responde positivamente a tais imitações. No caso do gênero de super-heróis, após sua estreia, em 1938, o *Superman* foi rapidamente imitado e suas características repetidas em inúmeros outros personagens que tomariam as páginas nos dois anos seguintes, como *Wonder Man*⁴⁶.

Com base nestes apontamentos, para o autor “parece claro que o gênero do super-herói é um gênero em si mesmo, como os gêneros faroeste, ficção científica, comédia romântica, musical, e os gêneros de detetive e gangster”⁴⁷ (COOGAN, 2006, p. 29), visto que aduz que a identificação de histórias com estes personagens torna-se possível através do reconhecimento das convenções citadas. Isto posto, acaba também por suscitar um outro questionamento: “como saber quais desses personagens são super-heróis e quais não são?”⁴⁸ (idem, p. 24). No capítulo *The Definition of the Superhero*⁴⁹ ele busca elaborar um perfil fixo que englobe todos os super-heróis de quadrinhos através da tríade missão, poderes e identidade, argumentando que tais marcas textuais seriam indispensáveis para o reconhecimento de um personagem como super-herói. De modo geral, um super-herói seria “um personagem heroico com uma missão altruísta e pró-social; com superpoderes [...]; que tem uma identidade de super-herói corporificada em um codinome e traje icônico, que tipicamente expressa sua biografia, personagem, poderes ou origem [...]”⁵⁰ (idem, p. 30), e que também é genericamente distinto, podendo ser diferenciado de outros personagens de gêneros relacionados, como a fantasia, ficção científica, histórias de detetive, etc., pela preponderância de convenções genéricas.

Umberto Eco (1975) chama a atenção para a importância da figura do mito, cuja função primordial seria representar através de referências simbólicas elementos que constituem a cultura de um indivíduo ou de um povo. Estas referências seriam responsáveis por traduzir sentimentos de universalidade, tornando comuns seus valores encarnados e gerando identificação com aqueles que nelas acreditam. A criação de heróis traduziria assim uma

⁴⁵ “Early experimental-stage genre products can easily be imitated, but without subsequent repetition there can be no genre” (COOGAN, 2006, p. 28), no original em inglês.

⁴⁶ A primeira e última aparição do personagem ocorreu na revista *Wonder Man* #1, de maio de 1939.

⁴⁷ “It seems plain that the superhero genre is a genre unto itself, like the Western, Science fiction, romantic comedy, the musical, and the detective and gangster genres” (COOGAN, 2006, p. 29), no original em inglês.

⁴⁸ “[...] how do we know which of these characters are superheroes and which are not?” (COOGAN, 2006, p. 24), no original em inglês.

⁴⁹ A Definição do Super-Herói, em tradução livre.

⁵⁰ “A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers [...]; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin [...]” (COOGAN, 2006, p. 30), no original em inglês.

tendência do homem de mitificar o mundo à sua volta, e os mitos seriam ainda modificados diversas vezes em culturas e épocas diferentes. Neste sentido, as histórias em quadrinhos realizam uma constante releitura mítica, personificando-os na figura do super-herói. Nas palavras de Vieira (2007, p. 82) esta figura surge nos produtos da cultura popular como um “[...] guardião de seus valores mais nobres e justos e como responsável, não só pela defesa dos homens, mas pela transmissão, através de suas narrativas, de ensinamentos para gerações futuras”. O super-herói seria, portanto, “aquele que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, que se sacrifica por uma causa, um ideal, por um mundo justo onde o bem comum está acima de tudo” (idem, p. 82). Em anuência, a missão figura como o primeiro preceito da tríade criada por Coogan (2006) para a acepção de um super-herói e seria essencial para a definição do gênero, visto que alguém que não age de forma abnegada para ajudar os outros não é heroico. Para o autor, “[...] sua luta contra o mal deve se ajustar aos costumes existentes e professos da sociedade e não deve ter como objetivo beneficiar ou promover sua própria agenda” (idem, p. 31)⁵¹.

Edgar Morin (1977) discute o que chama de olímpianos modernos, as vedetes da grande imprensa que se situam no encontro do real para o imaginário e do imaginário para o real. O teórico usa como exemplo as estrelas de cinema, mas o conceito serve também às histórias em quadrinhos, uma vez que, por mais que os personagens se mostrem como divindades, a cultura de massa acaba por humaniza-los, promovendo uma relação mais próxima com o público. Para o teórico a cultura popular passa a ser dominada por um “Olimpo de vedetes”, mas que também “se comunica [...] com a humanidade corrente. Os olímpianos, por meio de sua dupla natureza, divina e humana, efetuam a circulação permanente entre o mundo da projeção e o mundo da identificação” (idem, p. 107). O herói simpático, diferente do trágico ou lastimável, cria uma ligação com o público onde “pode ser admirado e até mesmo lastimado, mas deve sempre ser amado” (OLIVEIRA, 2016, p. 74). Tal humanização parece se convencionar no gênero de super-heróis a partir dos anos sessenta, quando questões cotidianas, como problemas sentimentais e de sobrevivência, foram incorporadas à narrativa heroica, sendo o *Homem-Aranha* o principal personagem a encarnar tal característica (diferindo de nomes que o precederam, como *Batman* e *Superman*). Depois de receber seus poderes através da picada de uma aranha geneticamente modificada, *Peter Parker*, alter ego do super-herói, os transforma

⁵¹ “The superhero’s mission is prosocial and selfless, which means that his fight against evil must fit in with the existing, professed mores of society and must not be intended to benefit or further his own agenda” (COOGAN, 2006, p. 31), no original em inglês.

em lucro⁵² ao se tornar um artista marcial e, ao sair de um estúdio de televisão, se recusa a usá-los para impedir um ladrão em fuga. Entretanto, ele logo se arrependeria e seria levado a aceitar sua missão heroica, posto que o mesmo ladrão causa a morte de seu tio, fazendo-o perceber que “com um grande poder também deve vir uma grande responsabilidade”⁵³ (LEE, 1974, p. 147). Para Coogan (2006, p. 25) “histórias de super-heróis como a da origem do *Homem-Aranha* exploram o conflito entre o eu e a sociedade e mostram os perigos de se retirar egoisticamente do grupo e se recusar a usar suas habilidades para ajudar os outros”⁵⁴.

Joseph Campbell (1997) propõe a noção de jornada do herói ou monomito, uma campanha cíclica caracterizada pela mescla de três outros conceitos literários, sendo o junguiano de arquétipos (JUNG, 1980), as forças inconscientes da concepção propostas por Freud (1987) e a estruturação dos ritos de passagem por Arnald Van Gennep (2011). Tal jornada é concebida em três pontos: a Partida (ou Separação), a Iniciação e o Retorno, onde no primeiro momento o herói lida com a ideia de iniciar a jornada para, em seguida, viver aventuras e desventuras no caminho que percorre. O Retorno, por fim, é a volta para o lugar de onde partiu, comumente trazendo consigo conhecimentos e poderes adquiridos. Na tríade de Coogan (2006) os poderes aparecem como o segundo aspecto preponderante, e são um dos elementos mais facilmente identificáveis do gênero de super-heróis. Podendo advir de tecnologia avançada ou habilidades físicas, mentais ou místicas (natas ou adquiridas), os superpoderes seriam “[...] a primeira área de real diferença entre *Superman* e seus antecessores do *pulp* e ficção científica”⁵⁵ (idem, p. 31 e 32).

O terceiro preceito apontado pelo autor como essencial para a identificação de um super-herói é a identidade, que acaba por abarcar outras três convenções: traje, codinome e distinção genérica. A convenção de identidade seria uma herança dos predecessores misteriosos, como *Zorro* e *Pimpinela Escarlata*, mas com a diferença de que, aplicada aos super-heróis, as identidades heroicas exporiam de forma mais evidente o caráter interno do alter ego ou a biografia destes personagens, norteados pela composição do traje e a escolha de um codinome. Em *Desvendando os Quadrinhos* Scott McCloud (1995, p. 30) argumenta que a iconicidade do

⁵² Inicialmente Peter participa de lutas amadoras como forma de ganhar dinheiro com os poderes recém adquiridos e, posteriormente, vende fotos de sua faceta heroica, o *Homem-Aranha*, para um jornal, trabalhando como fotógrafo freelancer.

⁵³ “With great power there must also come great responsibility” (LEE, 1974, p. 147), no original em inglês.

⁵⁴ “Superhero stories like that of Spider-Man’s origin explore the conflict between self and society and show the dangers of selfishly withdrawing from the group and refusing to use one’s abilities to help others” (COOGAN, 2006, p. 25), no original em inglês.

⁵⁵ “[...] they are the first area of real difference between Superman and his pulp and science fiction predecessors” (COOGAN, 2006, p. 31 e 32), no original em inglês.

traje dos super-heróis segue a lógica da “amplificação por meio da simplificação” onde, ao abstrair uma imagem focando em detalhes específicos, o artista acaba por reduzi-la ao seu significado essencial. De outro modo, “a capacidade que o cartum tem de concentrar nossa atenção numa ideia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos quanto no desenho em geral” (idem, p. 31).

Para Coogan (2006, p. 33) “o traje do super-herói remove os detalhes específicos da aparência comum de um personagem, deixando apenas uma ideia simplificada que é representada nas cores e no design”⁵⁶, o que acaba por enfatizar seu codinome e personificar uma declaração de sua identidade. À título de exemplo, os trajes de *Batman* e *Homem-Aranha* os identificam como, respectivamente, um homem-morcego⁵⁷ e um homem com habilidades de aranha, sendo assim representações icônicas da biografia destes super-heróis. Tendo em vista tal iconicidade, as cores desempenham um papel importante, posto que como “[...] permaneceram exatamente as mesmas, painel após painel, passaram a simbolizar os personagens na mente do leitor” (MCCLLOUD, 1995, p. 188). Neste sentido “o traje então, como elemento de identificação, separou o super-herói dos tipos de heróis anteriores e ajudou a estabelecer o gênero”⁵⁸ (COOGAN, 2006, p. 35). Já o codinome identifica a faceta heroica dos superpoderosos, preservando seus alter egos e concedendo aos personagens uma distinção entre a vida comum e o heroísmo (*Clark Kent / Superman; Bruce Wayne / Batman; Peter Parker / Homem-Aranha; etc.*).

Para além da tríade evidenciada, Coogan (2006) ainda alude um quarto preceito para o reconhecimento de um personagem como super-herói: a distinção genérica. Mesmo que a concatenação de missão, poderes e identidade (MPI) possa estabelecer o núcleo do gênero, o autor chama a atenção para a existência de super-heróis específicos que não demonstram totalmente tais elementos, além de heróis de outros gêneros que os incorporem em algum grau, mas que não devem ser considerados super-heróis. A distinção genérica seria responsável por resolver certas disputas, de modo que “se um personagem basicamente se encaixa na definição de missão-poderes-identidade, [...] e não pode ser facilmente colocado em outro gênero devido

⁵⁶ “*The superhero costume removes the specific details of a character’s ordinary appearance, leaving only a simplified idea that is represented in the colors and design of the costume*” (COOGAN, 2006, p. 33), no original em inglês.

⁵⁷ O personagem *Batman*, da *DC Comics*, usa parte de sua biografia para dar sentido a seu traje e codinome, visto que tem medo de morcegos. As histórias apontam que a escolha teria como principal intuito usar seus temores contra os vilões de suas histórias, como uma forma do herói de superá-los (tanto os medos quanto os inimigos).

⁵⁸ “*The costume then, as an element of identify, marked the superhero off from previous hero types and helped to establish the genre*” (COOGAN, 2006, p. 35), no original em inglês.

à preponderância das convenções do gênero super-herói, o personagem é um super-herói”⁵⁹ (idem, p. 40). Do mesmo modo, tal distinção poderia ser usada para estabelecer personagens que não podem ser considerados super-heróis mesmo aludindo à tríade MPI e, segundo o autor, “normalmente a convenção de identidade (codinome e traje) desempenha o maior papel dos três elementos em ajudar a governar personagens dentro ou fora do gênero”⁶⁰ (idem, p. 47). Há ainda o apontamento de uma categoria limítrofe, que inclui personagens que cruzam gêneros ou apresentam elementos significativos do gênero de super-heróis mas flertam com outros, como no caso de *Buffy, a Caça Vampiros*. Sobre tal categoria limítrofe, chama atenção ainda para personagens como *Constantine*, “claramente identificados com outros gêneros ou que são excluídos de serem super-heróis, mas que operam em um universo de super-heróis” (idem, p. 56 e 57)⁶¹.

Ao discutirem sobre as dimensões de apropriação do gênero dentro de produções da cultura popular, Silva e Oliveira (2021, p. 7) argumentam que “quando o objetivo da noção de gênero midiático é funcionar meramente como método para classificação de produtos, abre-se a possibilidade para um desgaste de seus limites quando eles se borram com outros, ou quando se desconectam de suas implicações sociais”. Para as autoras é no âmbito da cultura que as disputas acerca do ser super-herói / super-heroína se travam e acabam por provocar alterações, visto que não é predisposto aos personagens se definirem como super-heróis. Deste modo, por mais que os apontamentos de Coogan (2006) se mostrem pertinentes para a discussão acerca do gênero de super-heróis como um gênero em si, é preciso pensar numa dimensão de texto midiático que ultrapasse a classificação de produtos e suas marcas textuais e assimile disputas culturais em torno do que é ser um super-herói ou heroína, de modo a compreender e dar sentido às mudanças efetivadas nos produtos da cultura.

Em seus apontamentos sobre gêneros televisivos, Jason Mittell (2004) reconhece que o gênero categoriza textos, bem como práticas industriais (como canais específicos para desenhos ou esportes) e da recepção (fãs de séries ou musicais). Todavia, argumenta que essas categorizações não se esgotam nos textos, mas sim acabam por atravessá-los, fazendo com que

⁵⁹ “If a character basically fits the mission-powers-identity definition, even with significant qualifications, and cannot be easily placed into another genre because of the preponderance of superhero-genre conventions, the character is a superhero” (COOGAN, 2006, p. 40), no original em inglês.

⁶⁰ “Typically the identity convention (codename and costume) plays the greatest role of the three elements in helping to rule characters in or out of the genre” (COOGAN, 2006, p. 47), no original em inglês.

⁶¹ “Another way to clarify the issue of cross-genre borderline category is to look at characters clearly identified with other genres or who are otherwise excluded from being superheroes, but who operate in a superhero universe” (COOGAN, 2006, p. 56 e 57), no original em inglês.

materializem convenções formadas no âmbito da cultura. Neste sentido o gênero midiático figura como um componente cultural: as marcas textuais se fazem presentes e podem ser usadas para distinção, mas é a cultura a responsável por ditar quais são relevantes, quais se tornarão dominantes e quais devem ser ignoradas – motivo este pelo qual, amiúde, as convenções que definem um gênero se alteram conforme o contexto histórico. E ao voltarmos o olhar às histórias em quadrinhos de super-heróis é possível observar transformações históricas que alteram as formas de compreensão de personagens, como a supracitada humanização por meio da inserção de questões do cotidiano nos enredos, por exemplo. Mesmo que o autor desenvolva um trabalho voltado apenas para a televisão – do mesmo modo que Schatz (1981) se volta para o cinema –, tomaremos emprestada a definição de Mittell, visto que pensar o gênero como categoria cultural nos permite estender tal noção a outras mídias, como as histórias em quadrinhos.

Mittell (2004) enfatiza três práticas discursivas que atuam conjuntamente para a formulação dos gêneros midiáticos, sendo definição (onde se estabelecem as marcas textuais que um produto precisa abranger para que seja considerado parte de um gênero), avaliação (onde se distingue a qualidade dos produtos) e interpretação (onde relacionam-se os valores sociais comumente associados ao gênero, como dizer que histórias em quadrinhos são exclusivamente masculinas). Conforme explicam Silva e Oliveira (2021, p. 7) “essas práticas discursivas encontram-se, antes, em paratextos – críticas, textos especializados, entrevistas de produtores, discursos proferidos pela indústria, instituições de regulação, blogs, canais, páginas de fãs, etc. – mas se fazem notar nos textos midiáticos”. Ao abranger o âmbito das disputas discursivas, as proposições de Mittell se aproximam da noção foucaultiana de formação discursiva, “que busca dar conta dos regimes de possibilidade que dão condições para as definições de um gênero midiático” (idem). Os discursos, para Foucault (2010), seriam articulações da linguagem que se formam em correlação com o contexto, de modo que podem se alterar segundo as práticas dos sujeitos e também atuar diretamente sobre elas num sistema de dupla afetação.

Stuart Hall (1997, p. 44), pensando a noção foucaultiana a partir dos Estudos Culturais, sustenta que assim como um discurso é regulado por modos de dizer sobre um assunto (o que acaba por definir uma forma receptível e compreensível de falar, escrever ou agir), em consequente também regula, limita e restringe outros modos de falar ou comportar-se quanto a tal assunto ou a construção de um saber sobre ele. Assim, quando os discursos atingem certo grau de cristalização e se mostram a partir de uma relação com o hegemônico, estamos diante

de uma formação discursiva. Nas palavras de Gutmann e Silva (2018, p. 214) “esta [a formação discursiva] não existe em um lugar fora das relações sociais, mas está nelas concatenada, instituindo formas de poder distribuídas no tecido social”. Retomando Mittell (2004, p. 6), “a categoria emerge de uma relação entre os elementos que ela agrupa e o contexto cultural em que opera”, de modo que o texto é resultado de práticas de produção e recepção, sendo a produção usualmente uma reação a demandas da recepção. Deste modo, os gêneros se transformam, perdem ou ganham popularidade.

Schatz (1981) argumenta que definir um gênero pode servir de base para examinar como a narrativa do gênero anima e resolve sistematicamente conflitos e contradições culturais e, no caso do gênero de super-heróis, as histórias “[...] tradicionalmente cumprem essa função narrando aventuras de jovens que aprendem a aplicar sua força em benefício de seu grupo social”⁶² (COOGAN, 2006, p. 24). Neste sentido, a origem do super-herói seria, a priori, uma metáfora para a adolescência masculina, onde um menino se torna homem: tanto figurativamente, como no caso de *Peter Parker / Homem-Aranha*, quanto literalmente, como nas tramas de *Billy Batson / Shazam*, por exemplo. Uma vez que as marcas que definem o gênero se formam no contexto, é necessário compreender de que modo valores culturais emergem nas páginas de quadrinhos a fim de atender a mudanças de expectativas, e é na perspectiva da transformação do gênero midiático que esta pesquisa se fundamenta, a fim de discutir de que modo mudanças culturais nas formas de produção e leitura de super-heroínas provocam alterações no que se reconhece socialmente como quadrinhos de super-heróis. Afinal como salientam Silva e Oliveira (2021, p. 8) “é porque o gênero midiático é uma categoria cultural que as recentes discussões sobre representatividade e identidade de gênero (sexual) provocam e aceleram transformações nas páginas de quadrinhos e em toda a indústria em torno delas”.

1.2 DESESTABILIZANDO O GÊNERO? SUPER-HEROÍNAS E TENSIONAMENTOS NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

No filme *Homem-Aranha 2* (2004, 01’24’18’’ – 01’24’32’’) a tia de *Peter Parker* diz ao sobrinho que ela acredita que “há um herói em todos nós, que nos mantém honestos, nos dá forças, nos enobrece e, finalmente, nos permite morrer com orgulho [...]”⁶³. Ao discutir sobre

⁶² “Hero stories traditionally have fulfilled this function by narrating the adventures of young men who learn to apply their strength to benefit their social group” (COOGAN, 2006, p. 24) no original em inglês.

⁶³ “I believe there’s a hero in all of us, that keeps us honest, gives us strength, makes us noble, and finally allows us to die with pride [...]” (*Spider-Man 2*, 2004, 01’24’18 – 01’24’32), no original em inglês.

as supermulheres na cultura popular, Jennifer K. Stuller (2010) contesta tal afirmação, afinal, “[...] se isso for verdade, o que acontece com nossa consciência social se a presença de nossos heróis míticos é – e sempre foi – esmagadoramente masculina?” (idem, p. 1)⁶⁴. Em um mundo onde muitas meninas preferem ser o *Homem-Aranha* ao invés de *Gwen Stacy* ou *Mary Jane Watson* (principais interesses românticos do herói), é necessário que questionemos “[...] onde estão nossas “Mulheres Maravilhas”⁶⁵ (idem). A autora argumenta que a falta de modelos femininos heroicos na cultura popular torna-se angustiante para as mulheres, tanto quando meninas como também já adultas, e que a repetição exaustiva de imagens como rainhas da beleza, megeras, mulheres fatais, mães ou mocinhas em perigo contribui para um certo desgaste, posto que “[...] podemos ser essas coisas, mas também podemos ser mais”⁶⁶ (idem, p. 3).

Em entrevista à série de documentários *Marvel's 616*, disponível na plataforma de streaming *Disney+*, a quadrinista Nilah Magruder (MAIS ALTO..., 2020, 11’04’’ – 11’44’’) aponta que as mulheres muitas vezes figuram como suporte emocional para os heróis em momentos de dúvida ou vulnerabilidade e que, como consequência, “não conseguimos ver muitas personagens femininas sendo vulneráveis e sendo desagradáveis e tendo profundidade”⁶⁷. Tais representações parecem dizer dos papéis que se espera que a mulher ocupe na sociedade, como o de cuidadora, dotada de delicadeza e ternura. A reprodução de estereótipos e um certo recorte nas práticas discursivas do gênero de super-heróis reflete então uma espécie de consenso pernicioso de que as histórias se voltam exclusivamente ao público masculino. Em consonância, Stuller (2010, p. 2) argumenta que “[...] os quadrinhos de super-heróis não são tradicionalmente escritos com o público feminino em mente”, uma vez que “os poderes que estão na indústria de quadrinhos presumem que as meninas não leem quadrinhos de super-heróis [...]”⁶⁸ (idem).

Angela Ndalians (2020) expõe que durante um evento promocional da série de documentários *Superheroes: The Never-Ending Battle* (CBS, 2013) os quadrinistas foram

⁶⁴ “If this is true, what happens to our social consciousness if the presence of our mythic heroes is – and has always been – overwhelmingly male?” (STULLER, 2010, p. 1), no original em inglês.

⁶⁵ “[...] I often wonder where our “Wonder Women” are” (STULLER, 2010, p. 1), no original em inglês.

⁶⁶ “We can be these things, but we can also be more” (STULLER, 2010, p. 3), no original em inglês.

⁶⁷ “[...] “we don’t get to see a lot of female characters being vulnerable and being nasty and having depth” (MAGRUDER, MAIS ALTO..., 2020, 11’04’’ – 11’44’’), no original em inglês.

⁶⁸ “But superhero comics have not traditionally been written with a female audience in mind. The powers that be in the comics industry assume that girls don’t read superhero comics, because they don’t typically buy superhero comics, and therefore publications in that genre aren’t typically made for girls” (STULLER, 2010, p. 2), no original em inglês.

questionados sobre a presença reduzida de mulheres nos *comics* e, enquanto Garry Conway, um dos criadores do personagem *Punisher* (DC Comics), afirmou que os leitores não estavam interessados em personagens femininos ou minoritários, Todd MacFarlane, criador de *Spawn* (Image Comics), disse que não indicaria suas filhas a lerem quadrinhos, visto que a indústria é ‘guiada por testosterona’ (*testosterone driven*). Em contrapartida, a autora também relata que em uma pesquisa publicada em 2015 sobre fãs de produções com super-heróis, identificou-se uma paridade de gênero entre espectadores e espectadoras das séries televisivas *Supergirl* (2015) e *Marvel’s Agents of Shield* (2013), e que até mesmo *The Flash* (2014), com maioria de público masculino, ainda possuía um número expressivo de espectadoras, em torno de 40% (NDALIANIS, 2020, p. 319). Já Siqueira e Vieira (2008, p. 189), em confronto a uma suposta exclusividade masculina no mercado editorial de quadrinhos, salientam que “mulheres de todos os tipos, idades e níveis sociais foram representadas nesse segmento, mas sua presença só começou a ser marcante ou significativa depois de muitas décadas de produção em massa de *comics*”.

Ao aludir ao desenvolvimento do gênero midiático e às marcas que definiriam um super-herói em *The Definition of the Superhero* Peter Coogan (2006) cita ao menos trinta e oito personagens masculinos, sendo as heroínas citadas apenas em três ocasiões: quando integram um grupo, como *Jean Grey*, *Tempestade (X-Men)* e *Sue Storm (Quarteto Fantástico)*; como contraexemplo do gênero ou parte de uma categoria limítrofe entre gêneros (como *Buffy, a Caça Vampiros*, que agrega características do gênero de super-heróis mas é classificada como terror); ou como desdobramento de um super-herói masculino existente, figurando como uma versão feminina do personagem (*Supergirl*, *Batwoman*, *Mulher-Aranha*, etc.). Silva e Oliveira (2021, p. 5) chamam a atenção para o fato de que no texto de Coogan “[...] os heróis são citados em suas versões mais recentes ou mais antigas, como se pouco houvessem mudado” e que para o autor “o pertencimento a um gênero midiático implica o distanciamento quase absoluto de outros [...]. Ele pode ser heroico em outro gênero, mas as fronteiras não podem se borrar” (idem). A ausência de mulheres na formação e definição do gênero evidencia o silenciamento de vozes femininas na Cultura de Quadrinhos, tanto dentro das páginas quanto fora delas, assim como a afirmação de um gênero midiático que se mantém há décadas como um dos principais elementos da cultura popular norte-americana e mundial, mobilizando formas midiáticas outras de produção e consumo da cultura popular massiva.

Para que sejam consideradas super-heroínas sob a perspectiva de Coogan (2006) as personagens femininas também se alinham à tríade de formação do gênero (missão, poderes e identidade), o que promoveria seu reconhecimento. Em títulos como *Mulher-Maravilha*, *Ms. Marvel* e *Tempestade*, por exemplo, tais convenções se fazem facilmente reconhecíveis, “[...] reproduzindo marcas dominantes e colocando-as em igualdade com o masculino” (SILVA e OLIVEIRA, 2021, p. 5). Certas especificidades, entretanto, não são abordadas nessa definição, como a representação do corpo, o que demonstra a necessidade de se pensar para além das marcas textuais aludidas pelo autor. Retomando Jennifer K. Stuller (2010), com o objetivo de delinear o que caracteriza as supermulheres na mitologia moderna a autora parte das proposições de Coogan (2006) e as desenvolve de modo a criar uma definição mais abrangente das super-heroínas baseada em quatro preceitos: mitologia, elemento fantástico, habilidade ou poder exclusivamente identificável e missão ou propósito que beneficia o bem maior.

Assim como Eco (1975) cita a importância da figura do mito, Stuller (2010) chama a atenção para o potencial do mito moderno, que cumpre a função de narrar histórias que nos ajudam a dar sentido às nossas vidas. Nesta perspectiva, as narrativas mitológicas “[...] refletem o mundo e comentam sobre ele à medida que documentam eventos e também os imaginam”⁶⁹ (idem, p. 3), posto que as histórias meditam sobre o comportamento humano e perscrutam o significado das grandes ideias. A autora se refere a temas que seriam contemplados por nossos ancestrais, como Bem e Mal, Moralidade, Espiritualidade, Relacionamentos, Justiça, Comunidade, Poder e Amor, elaborados de modo a serem relevantes para seus tempos, culturas e lugares específicos, sendo “continuamente revisitados [...], parte da busca sem fim da humanidade por um significado”⁷⁰ (idem). Os mitos podem ser reais ou ficcionais e, comumente envoltos em metáforas, figuram como instrumentos para a transmissão de valores, onde as “[...] histórias, imagens e representações refletem tendências culturais e também as influenciam”⁷¹ (idem, p. 29).

Stuller (2010) também salienta que os mitos modernos que alcançam um público de massa geralmente são pensados, manipulados e comercializados por indivíduos em posições de poder, sendo representativos de uma população ínfima, estereotipada ou mesmo imaginária.

⁶⁹ “*Narratives reflect the world and comment on it as they document events and also imagine them*” (STULLER, 2010, p. 3), no original em inglês.

⁷⁰ “*[...] are continually revisited through the ages, part of humanity’s endless search for meaning*” (STULLER, 2010, p. 3), no original em inglês.

⁷¹ “*[...] stories, images, and representations reflect cultural trends as well as influence them*” (STULLER, 2010, p. 29), no original em inglês.

Muitos produtos da cultura popular massiva, sejam filmes, séries, sagas de livros ou histórias em quadrinhos “[...] possuem mitologias complexas que se apropriam e mesclam tropos clássicos, buscas lendárias e arquétipos simbólicos”⁷² (idem, p. 5), onde tipos de personagens reconhecíveis, como o Herói, o Ajudante, o Vilão, a Mãe, o Pai e o Malandro⁷³, nos fornecem pistas sobre quem somos e quem queremos ou não ser. De outro modo, quando esses arquétipos são usados referem-se a nosso potencial humano, nossos papéis socialmente apropriados e a como nos encaixamos em nossas comunidades. Para a autora, “temas arquetípicos e grandes ideias podem manter seu significado para qualquer cultura, mas as maneiras como as histórias são contadas e os personagens apresentados devem evoluir como uma sociedade em particular”⁷⁴ (idem, p. 4). Como exemplo podemos pensar a forma como os mitos integravam a tradição oral, sendo posteriormente expressos por meios como o cinema, o rádio, a televisão e os quadrinhos – movimento este, segundo Stuller (2010), onde é possível identificar nossa mitologia moderna.

À luz destes apontamentos, mostra-se problemático que, embora os papéis femininos e masculinos tenham sofrido mudanças, as histórias de heróis modernos continuem a se concentrar em experiências e fantasias masculinas como as dos mitos clássicos, e que às mulheres mantenham-se os papéis unilaterais de coadjuvantes, mães, esposas, sedutoras, etc. O segundo preceito para a definição de uma supermulher seria “um elemento do fantástico”⁷⁵ (idem, p. 6), visto que as supermulheres geralmente estão envoltas por circunstâncias paranormais, míticas ou mágicas – sendo a magia frequentemente traduzida ou combinada com a ciência. Podemos citar como exemplo as personagens *Feiticeira Escarlata*, da *Marvel Comics* (1964), e *Hera Venenosa*, da *DC Comics* (1966), posto que ambas obtiveram seus poderes através de experimentos⁷⁶. Enquanto *Wanda Maximoff* flerta com o fantástico ao tornar-se uma feiticeira poderosa capaz até mesmo de alterar realidades, a *Dra. Pamela Isley*, vilã recorrente nas histórias do herói *Batman*, obteve suas habilidades ao ser convencida por um ex-professor

⁷² “Many serials, be they print, digital or film, have complex mythologies that appropriate and blend classic tropes, legendary quests, and symbolic archetypes” (STULLER, 2010, p. 5), no original em inglês.

⁷³ Segundo as formulações de Carl Jung (1980), tais personagens são fenômenos embutidos no inconsciente humano.

⁷⁴ “Archetypal themes and big ideas may retain their significance for any given culture, but the ways stories are told and characters presented must evolve as a particular society does” (STULLER, 2010, p. 4), no original em inglês.

⁷⁵ “An Element of the Fantastic” (STULLER, 2010, p. 6), no original em inglês.

⁷⁶ A personagem teve sua história de origem alterada algumas vezes ao longo dos anos, todavia, uma das abordagens mais populares (e que chegou a ser parcialmente adaptada nas produções cinematográficas) é a de que ela e seu irmão gêmeo, Pietro, teriam sido sequestrados ainda na infância pelo vilão Alto Evolucionário, que os submeteu à experimentos e conferiu-os poderes.

a ajuda-lo a roubar um artefato egípcio místico contendo ervas antigas e letais, pelas quais acaba sendo envenenada.

As habilidades ou poderes exclusivamente identificáveis figuram como o terceiro preceito de Stuller (2010), dado que as supermulheres comumente são extraordinariamente boas em algo e / ou possuem um conjunto de características que lhes permite realizar suas tarefas. No caso da personagem *Iron Heart* (Marvel Comics, 2016), por exemplo, sua inteligência avançada faz com que seja capaz de formular um protótipo de armadura próprio similar ao traje do herói *Homem de Ferro*, enquanto *Jane Foster*, a heroína *Valquíria* (Marvel Comics, 2019), possui um conjunto de atributos únicos provenientes de sua nova ocupação, como o poder que a permite saber quando cada ser vivo encontrará a morte. Tais capacidades / poderes podem ser alcançadas / adquiridos por meio de uma combinação entre habilidade inata e treinamento intenso, como no caso da *Viúva-Negra* (Marvel Comics, 1964), altamente treinada em combate e espionagem desde a infância⁷⁷.

A autora chama a atenção ainda para um grande número de super-heroínas ou heroínas de ação treinadas ou orientadas por um homem e não por uma mulher, e para o fato de que “algumas das supermulheres mais fortes, mais complexas e independentes da mitologia moderna são criadas por um único pai, enquanto a mãe quase sempre está fisicamente ausente e emocionalmente indisponível [...]”⁷⁸ (STULLER, 2010, p. 105) – neste caso, a *Mulher-Maravilha* (DC Comics, 1941) figura como exceção, na medida em que cresceu e foi treinada em uma sociedade inteiramente composta por mulheres. É interessante notar que tanto o elemento fantástico quanto as definições de habilidade e poder apresentadas pela autora abrangem a convenção de poderes de Coogan (2006), mas abrem possibilidades para que outras personagens femininas possam ser consideradas supermulheres – como *Buffy*, que integraria uma categoria limítrofe entre gêneros ou seria completamente excluída do gênero de super-heróis pelo autor.

Já o quarto e último preceito diz respeito à uma missão ou propósito que beneficie o bem maior, fator determinante para a divisão de supermulheres entre super-heroínas e super-vilãs. Roz Kaveney (2008, p. 4) defende que “a missão é uma característica definidora

⁷⁷ Algumas das histórias também indicam que ela teria sido biotecnologicamente e psicotecnologicamente modificada, uma justificativa para seu lento envelhecimento.

⁷⁸ “Some of the strongest, most complex, and independent superwomen in modern mythology are raised by a single father, while their mother is almost always physically absent, and at least emotionally unavailable—addicted, mentally ill, or outright clueless” (STULLER, 2010, p. 105), no original em inglês.

importante, tanto quanto os poderes”⁷⁹, afinal, mesmo personagens que não possuam poderes tradicionalmente associados aos super-heróis geralmente podem ser considerados super-heróicos caso compartilhem do compromisso de lutar pela “verdade, justiça e proteção dos inocentes”⁸⁰ (idem). Para Stuller (2010) uma vez que identificamos personagens que atendem a essas quatro características essenciais, torna-se possível fornecer uma definição mais abrangente de supermulheres, de meados dos anos quarenta aos dias atuais, elucidando eventos que teriam desencadeado sua chegada e ainda os efeitos que causaram – ou não – na cultura e consciência popular. Por fim, ao questionar sobre o que seria de fato uma supermulher, a autora expõe que

[...] ela pode ser uma espiã, uma agente secreta, uma assassina, uma detetive, uma repórter ou uma super-heroína. Ela se supera ao ultrapassar os limites do corpo e da mente humanos, seja por meio de treinamento rigoroso, seja por acidente industrial, por ser um alienígena, mutação ou evolução avançada. Às vezes, uma mulher está destinada a ser super. Ela pode ser profetizada e chamada ao dever, ou pode ser criada em um laboratório. Ela pode ser uma amazona manchada de tinta enfeitando as páginas dos quadrinhos, ou uma guerreira das telas digitais ou prateadas (STULLER, 2010, p. 5)⁸¹.

A construção binária dos sujeitos como homem e mulher é marcada de forma incisiva por um meio discursivo e cultural definido como gênero que, por sua vez, institui a seus atores determinados preceitos que ditam o que é estabelecido como masculino e feminino, “[...] cabendo a essa performance cisões, paródias de si, autocrítica e até apresentações hiperbólicas do que seria natural da heterossexualidade, revelando um status fantástico” (MIRANDA e OLIVEIRA, 2017, p. 3). D’Amorim (1997, p. 1) alude que o gênero seria “a soma de características psicossociais consideradas apropriadas a cada grupo sexual, sendo a identidade de gênero o conjunto destas expectativas, internalizado pelos indivíduos em resposta aos estímulos biológicos e sociais”. Nesta perspectiva, o constructo de identidade de gênero representaria a mescla das crenças, atitudes e estereótipos do indivíduo, “[...] individuais ou partilhadas” (idem, p. 2), suscitando interpretações dúbias do papel de gênero. A perspectiva hegemônica é responsável pela dicotomia masculino / feminino, onde aos homens é atribuído um ideal de competência masculina (competitividade, independência, decisão e autoconfiança) e nas mulheres predominaria a dimensão emocional (expressividade, afeição). Ao delimitar

⁷⁹ “The mission is an important defining characteristic, as much so as [a superhero’s] powers” (KAVENEY, 2008, p. 4), no original em inglês.

⁸⁰ [...] “truth, justice, and the protection of the innocent” (KAVENEY, 2008, p. 4), no original em inglês.

⁸¹ “So, what is a superwoman? She can be a spy, a secret agent, an assassin, a detective, a with, a reporter, or a superhero. She becomes super by surpassing the limits of the human body and mind, either through rigorous training, and industrial accident, by virtue of being an alien, mutation, or advanced evolution. Sometimes a woman is destined to be super. She can be prophesized and called to duty, or she can be created in a lab. She can be an Ink-stained Amazon gracing the pages of comics, or a warrior woman of the digital or silver screens” (STULLER, 2010, p. 5), no original em inglês.

estas alternativas, tal visada heteronormativa almeja responder a como o gênero acaba por definir os papéis sociais que o sujeito deverá exercer em troca da aprovação do grupo em que se insere.

Em *O Corpo Educado* Guacira Lopes Louro (2000, p. 7) chama a atenção para as “pedagogias da sexualidade” responsáveis por normatizar as relações de gênero, de forma que “[...] a sexualidade é “aprendida”, ou melhor, é construída, ao longo de toda a vida, de muitos modos, por todos os sujeitos” (idem, p. 8). Tal compreensão se ancora na afirmação de que a sexualidade não pode ser assimilada unicamente como uma questão pessoal, mas que é dotada ainda de uma dimensão social e política intrínseca a seu caráter construído, em oposição ao argumento de que seria algo natural à homens e mulheres – concepção que “[...] usualmente se ancora no corpo e na suposição de que todos vivemos nossos corpos, universalmente, da mesma forma” (idem). Em anuência, Judith Butler (2000, p. 153) expõe que “não se pode, de forma alguma, conceber o gênero como um constructo cultural que é simplesmente imposto sobre a superfície da matéria – quer se entenda essa como o “corpo”, quer como um suposto sexo”, posto que não se resumiria a um conjunto de características impostas aos sujeitos, mas seria “[...] uma das normas pelas quais o “alguém” simplesmente se torna viável, é aquilo que qualifica um corpo para a vida no interior do domínio da inteligibilidade cultural” (idem). Retomando Louro (2000, p. 8 e 9), a autora observa ainda que

[...] a sexualidade envolve rituais, linguagens, fantasias, representações, símbolos, convenções... Processos profundamente culturais e plurais [...]. Através de processos culturais, definimos o que é – ou não – natural; produzimos e transformamos a natureza e a biologia e, conseqüentemente, as tornamos históricas. Os corpos ganham sentido socialmente. A inscrição dos gêneros – feminino ou masculino – nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura.

É possível dizer então que as identidades de gênero são construídas e definidas por relações sociais, por sua vez moldadas pelas relações de poder de determinada sociedade. Foucault (1988) afirma que a sexualidade, como invenção social, é construída historicamente a partir de múltiplos discursos regulatórios, que normatizam e instauram saberes, produzindo verdades dentro de um escopo heterogêneo. A vista disto, Louro (2000, p. 9) alude que é “[...] no âmbito da cultura e da história que se definem as identidades sociais [...]”, não apenas as sexuais e de gênero, mas também de raça, classe, nacionalidade, etnia, etc., e que “essas múltiplas e distintas identidades constituem os sujeitos, na medida em que esses são interpelados a partir de diferentes situações, instituições ou agrupamentos sociais” (idem). Segundo a autora, as práticas de formação dos indivíduos são produtoras de marcas, onde homens e mulheres testemunham “[...] como determinados comportamentos ou modos de ser

parecem ter sido “gravados” em suas histórias pessoais” (idem, p. 19) de modo a identifica-los como sujeitos masculinos ou femininos. E, para a efetivação de tais marcas, distintas instâncias – como instituições de ensino, a família, a mídia, a lei e a religião – “[...] realizam uma pedagogia, fazem um investimento que, frequentemente, aparece de forma articulada, reiterando identidades e práticas hegemônicas enquanto subordina, nega ou recusa outras identidades e práticas” (idem, p. 19 e 20) – tal como proposto por Williams (2011) em sua discussão acerca dos processos de incorporação.

A despeito de todas as oscilações, contradições e fragilidades que marcam esse investimento cultural, a sociedade busca, intencionalmente, através de múltiplas estratégias e táticas, “fixar” uma identidade masculina ou feminina “normal” e duradoura. Esse intento articula, então, as identidades de gênero “normais” a um único modelo de identidade sexual: a identidade heterossexual” (LOURO, 2000, p. 20).

Louro (2000, p. 12) também argumenta que nos “[...] processos de reconhecimento de identidades inscreve-se, ao mesmo tempo, a atribuição de diferenças”, implicando a instituição de desigualdades e hierarquias perpassadas pelas relações de poder imbricadas numa sociedade. O reconhecimento do Outro seria atravessado pelo lugar social que ocupamos e, de modo mais amplo, por processos sociais que “[...] constroem os contornos demarcadores das fronteiras entre aqueles que representam a norma (que estão em consonância com seus padrões culturais) e aqueles que ficam fora dela, às suas margens” (idem). Para Simone de Beauvoir (1961) a questão de gênero é permeada por uma proposta que posiciona homens e mulheres como sujeitos de maneiras diferentes, onde o discurso dominante é proferido pelo homem (historicamente branco, supostamente heterossexual, cristão e de classe média), categorizando a mulher como o Outro em consideração a tal conjunto de atributos que constituiriam a dicotomia masculino / feminino. Ainda conforme expõe Guacira Louro (2000, p. 12), “ao classificar os sujeitos, toda a sociedade estabelece divisões e atribui rótulos que pretendem fixar as identidades. Ela define, separa e, de formas sutis ou violentas, também distingue e discrimina”. De outro modo, “[...] a construção do gênero atua através de meios excludentes, de forma que o humano é não apenas produzido sobre e contra o inumano, mas através de um conjunto de exclusões, de apagamentos radicais, os quais, estritamente falando, recusam a possibilidade de articulação cultural” (BUTLER, 2000, p. 160 e 161).

Mesmo que suponhamos que padrões de feminilidades e masculinidades tenham sofrido mudanças ao longo das últimas décadas, nos parece que o princípio do homem como dominante e da mulher como objeto de dominação permanece, sobretudo nos discursos e práticas regulatórias do corpo feminino, como a criminalização do aborto, representações objetificadas

de mulheres como desejo masculino, exploração da nudez, entre outros exemplos. O número expressivo de casos de violências contra mulheres, além de feminicídios propriamente ditos, também figuram como fortes indicativos e, conforme explica Caldeira (2015, p. 1), “[...] os abusos se diversificam nas formas de ocorrência, mas marcadamente constituem uma notável questão no que diz do pano de fundo das construções sociais e de papéis de gênero, bem como suas determinações hierárquicas estabelecidas em nossa sociedade”⁸². Louro (2000, p. 12) alude que “[...] inscrevemos nos corpos marcas de identidades e, conseqüentemente, de diferenciação” e que, diferentemente da visada equivocada de que uma identidade de gênero ou sexual pode ser aduzida apenas por ditas marcas biológicas, “os corpos são significados pela cultura e, continuamente, por ela alterados” (idem, p. 11) de modo que “[...] as identidades sexuais e de gênero (como todas as identidades sociais) têm o caráter fragmentado, instável, histórico e plural, afirmado pelos teóricos e teóricas culturais” (idem, p. 9).

A instância midiática, por meio do cinema, televisão, publicidade, revistas, etc. também exerce sua pedagogia em relação às identidades de gênero e, mesmo que suponhamos que as discussões oriundas de feminismos tenham suscitado questionamentos em relação à simbologia de gênero, solicitando uma representação mais coerente nos produtos da cultura popular massiva, certas dicotomias permanecem. Outras identidades sociais como as de raça, etnicidade, sexualidade e religião também são atravessadas por convenções normatizantes das construções acerca do ser homem e ser mulher, e observa-se que não apenas a figura do homem é posta sobre a da mulher, mas também à figura da mulher branca é concedido o primeiro plano, enquanto a mulher negra, latina, asiática, indígena, etc. figura em segundo – o que acaba por se repetir em relação a mulheres cisgênero e heterossexuais e transgênero, lésbicas, bissexuais, não binárias, etc. Na Cultura de Quadrinhos a normatização do masculino e feminino é traduzida frequentemente em valores estéticos, reflexo de normas do imaginário do cotidiano. Nas palavras de Guacira Louro (idem, p. 11) “as imposições de saúde, vigor, vitalidade, juventude, beleza, força são distintamente significadas, nas mais variadas culturas e são também, nas distintas culturas, diferentemente atribuídas aos corpos de homens ou de mulheres”.

Em relação às reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana presentes na arte sequencial, Eisner (2005, p. 21 e 22) aponta que “[...] os estereótipos são desenhados a

⁸² Barbara Caldeira é jornalista e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/UFMG), com pesquisas que abrangem a temática da violência de gênero e o testemunho jornalístico.

partir de características comumente aceitas e associadas a uma ocupação” e que “a arte de criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita” (idem, p. 23). Entretanto, determinados elementos transcenderiam as fronteiras culturais de modo que a seleção de estereótipos, retratação de violências e concepções acerca de masculino e feminino acabam por desmascarar o narrador, onde preconceitos e valores são revelados através das produções. A cultura popular massiva figura como um elemento importante para que construções sociais sejam difundidas, como as definições do homem como forte e dominante, logo, superior à mulher, que seria frágil e emotiva. Stuller (2010, p. 8 e 9) cita que “nossa relação com a forma como o gênero é representado na cultura popular provavelmente nunca será confortável – e não deveria ser”⁸³, posto que, mesmo que um personagem seja progressivamente satisfatório, “[...] isso não significa que ela, ou ele, não deva ser encarado com um engajamento crítico”⁸⁴ (idem).

Em *The Supergirls: fashion, feminism, fantasy and the history of comic book heroines*⁸⁵, Mike Madrid (2009) sugere a classificação das personagens femininas dos quadrinhos do gênero de super-heróis em quatro categorias a partir de alguns dos principais tropos acerca da representação de mulheres ao longo das décadas – Estreantes, Parceiras, Garotas da Vitória e Garotas Glamour –, levando em conta conjuntos de características convencionadas e reproduzidas por roteiristas e ilustradores. Em detrimento do subtítulo promissor, entretanto, Jeremy Estes (2009, online) aponta que o autor não tenciona aspectos inerentes à presença feminina nos *comics* do gênero, mas observa de forma breve, por exemplo, que as vestimentas das super-heroínas são impraticáveis, posto que seriam desconfortáveis e demasiadamente reveladoras em situações reais de conflito – características comuns à objetificação do corpo feminino em produtos midiáticos. Jeremy Estes (idem) também expõe que Madrid explora a trajetória das mulheres nos quadrinhos a partir dos anos quarenta, “[...] quando uma máscara e um vestido revelador eram tudo o que uma debutante rica farta do mundo dos coquetéis e pretendentes bem conectados precisava para entrar no mundo da luta contra o crime”⁸⁶, mas

⁸³ “Our relationship with how gender is represented in popular culture will probably never be comfortable – and it most likely shouldn’t be” (STULLER, 2010, p. 8 e 9), no original em inglês.

⁸⁴ “But just because an image isn’t progressively satisfying, it doesn’t mean there isn’t pleasure or empowerment to be found. Conversely, just because a character may have liberatory potential, it doesn’t mean she, or he, shouldn’t be met with critical engagement” (STULLER, 2010, p. 8 e 9), no original em inglês.

⁸⁵ *As Supergarotas: moda, feminismo, fantasia e a história das heroínas de quadrinhos*, em tradução livre.

⁸⁶ “Author Mike Madrid explores the history of the women of superhero comics beginning in the ‘40s, when a domino mask and revealing gown were all that was needed for a wealthy debutante fed up with the world of cocktail parties and well-connected suitors to enter the world of crime fighting. By 1947, Madrid writes,

não esclarece quem eram essas mulheres ou como seus criadores deveriam retratá-las, eximindo-as em seu texto de qualquer complexidade.

De outro modo, o autor não explora possíveis problemáticas relacionadas às personagens femininas e, em certa medida, reproduz convenções hegemônicas de uma indústria dominada pelo masculino. McManus (2015, online) alude que mesmo que Madrid reconheça certas diferenças entre a construção de personagens femininas e a dos super-heróis – como no caso da retirada dos poderes da *Mulher-Maravilha* nos anos sessenta e da transformação de *Lois Lane* em uma mulher afro-americana para que pudesse “descobrir como é ser negra” (idem)⁸⁷, salientando que *Batman* e *Superman* nunca passaram por reinvenções diretamente ligadas aos anseios dos leitores do sexo masculino, sua abordagem deixa a desejar em outros aspectos, chegando até mesmo a tecer comentários que podem ser lidos como transmisoginia⁸⁸. Uma das passagens mais questionáveis diz respeito à heroína *She-Hulk*, da *Marvel Comics*, onde ao discutir sobre a simplificação da personagem e sua transformação estética no início dos anos oitenta o autor descreve como o herói *Gavião-Arqueiro* reagiu ao novo visual: com nojo ou repulsa, o que, para McManus (idem) “[...] sugere que homens cis hétero sentiriam repulsa se descobrissem que sua namorada gostosa foi designada homem ao nascer”⁸⁹.

Já ao discorrer sobre a criação, em 1956, de *Kathy Kane* (a heroína *Batwoman*), Madrid indica que a personagem chegou às páginas apenas como uma forma de apaziguar os sentimentos do público leitor acerca da especulação de que *Batman* e seu ajudante *Robin* estariam em um relacionamento amoroso, e que o fato de *Kathy* ter sido reescrita como uma mulher lésbica nos anos 2000 seria uma espécie de ironia. Mesmo que Madrid (2009) pareça reconhecer parte das opressões vivenciadas por mulheres e pessoas *queer*, suas escolhas de palavras e uso revelam-se heteronormativas e ultrapassadas ao discutir sobre identidades de gênero e sexualidade. Para Nogueira (2008, p. 6) do mesmo modo que os quadrinhos faziam circular um modelo feminino padronizado, em especial nas décadas de quarenta e cinquenta, estes também traziam representações masculinas idealizadas de força e virilidade, refletindo “[...] os valores sociais de seus autores e mesmo as tendências políticas de toda uma sociedade”.

"women...put on scanty costumes and assumed disguises in order to act like themselves", but who these women were, how their creators should portray them, was nuclear" (ESTES, 2009, online), no original em inglês.

⁸⁷ Revista *Superman's Girlfriend Lois Lane*, nº 106 (DC Comics, 1970).

⁸⁸ O termo, cunhado por Julia Serano no livro *Whipping Girl* (2007), é uma interseção entre as palavras transfobia e misoginia, e refere-se à discriminação sofrida por mulheres trans e pessoas não binárias no espectro de gênero trans feminino.

⁸⁹ *"Madrid implies that cis-het men would be repulsed if they found out their hot girlfriend was designated male at birth. That is textbook transmisogyny and has led to countless trans women being assaulted or killed simply for existing"* (MCMANUS, 2015, online), no original em inglês.

Assim sendo, é importante que busquemos evidenciar rupturas e continuidades inerentes ao feminino no gênero de super-heróis, posto que, como pontua Guacira Louro (2000, p. 12), “distintas e divergentes representações podem, pois, circular e produzir efeitos sociais”.

A indústria do entretenimento e a cultura popular são dominadas pelo masculino e, embora reconheçamos que quadrinistas homens criem personagens femininas dinâmicas e complexas, “[...] é razoável supor que as mulheres que criam mitos irão colorir a jornada do herói com a experiência feminina, e talvez proporcionem um reflexo ainda mais autêntico das nossas vidas”⁹⁰ (STULLER, 2010, p. 137). Nos últimos anos é inegável que o cenário esteja se abrindo à novas possibilidades, onde as instâncias de produção e consumo se alinham na busca por representações mais satisfatórias. Jennifer K. Stuller (idem) expõe que as mulheres “[...] formam organizações para ajudar a aumentar a consciência sobre a representação de gênero na mídia e, como atrizes, incorporam personagens icônicos com responsabilidade, complexidade e vivacidade”⁹¹, como nos filmes *Mulher-Maravilha* (2017), *Capitã Marvel* (2019) e *Viúva Negra* (2021), todos dirigidos por mulheres. No âmbito dos quadrinhos a editora Sana Amanat e a escritora G. Willow Wilson, ambas mulheres muçulmanas, estão à frente das histórias de *Kamala Kahn*, atual *Ms. Marvel* e, entre os fãs, cada vez mais mulheres produzem conteúdos diversos e pesquisas acadêmicas sobre HQs, são assíduas frequentadoras de eventos e / ou fazem *cosplay* de suas personagens favoritas, usando o gênero como expressão de resistência e contracultura. Como salientam Silva e Oliveira (2021, p. 4) “essa presença implica transformações no gênero midiático, tensionando o papel e as características de um super-herói hoje”.

Então, para onde vamos a partir daqui? Pearson e Pope (1981, p. 5) expõem que “libertar a jornada heroica das suposições limitantes sobre o comportamento feminino e masculino adequado é um passo importante na definição de um padrão verdadeiramente humano de ação heroica”⁹², tendo em vista que à medida que homens e mulheres abraçam características convencionalmente tidas como masculinas e femininas as linhas de gênero passam a se fundir. Indo além, acrescentam que “até que a experiência heroica de todas as pessoas – minorias

⁹⁰ “[...] it’s reasonable to assume that women making myth will color the journey of the female hero with female experience and perhaps provide an even more authentic reflection of our lives” (STULLER, 2010, p. 137), no original em inglês.

⁹¹ “Women also form organizations to help raise consciousness about gender representation in the media, and as actresses, they embody iconic characters with responsibility, complexity, and verve” (STULLER, 2010, p. 137), no original em inglês.

⁹² “Freeing the heroic journey from the limiting assumptions about appropriate female and male behavior, then, is an important step in defining a truly human—and humane—pattern of heroic action” (PEARSON e POPE, 1981, p. 5), no original em inglês.

raciais e pobres, bem como mulheres – tenha sido completamente explorada, o mito do herói será sempre incompleto e impreciso”⁹³ (idem). Já Stuller (2010, p. 162) salienta que “[...] a presença de mais mulheres e outras minorias em posições [de poder] na indústria do entretenimento significa que veremos uma diversidade cada vez maior em nossos heróis”⁹⁴, afinal, “não há uma forma de ser heroico, e não deve haver representações limitadas ou conformativas de um herói”⁹⁵ (idem).

Tomando emprestadas as definições dos autores e autoras abordados neste capítulo e em detrimento das categorias propostas por Mike Madrid (2009), proponho uma nova classificação ao analisar o que se convencionou nas trajetórias de personagens femininas nas histórias do gênero de super-heróis estadunidenses ao longo das últimas oito décadas. De modo geral, as personagens seriam elencadas em três categorias: Coadjuvantes, figurando como interesse amoroso e / ou mocinhas em perigo; Substitutas, versões femininas de heróis masculinos existentes; ou Protagonistas, sendo heroínas, vilãs ou parceiras no combate. As coadjuvantes personificam características como fragilidade, sentimentalismo e zelo e, frequentemente vulneráveis, são os principais alvos dos vilões, utilizadas como recursos para o estímulo ou desestabilização dos super-heróis dos quais são companheiras, como prêmios⁹⁶. Comumente também figuram como suporte emocional para a figura masculina em posição de poder ou momentaneamente destituída de poder, sendo ainda um tipo de elo com a humanidade, parte de um artifício narrativo que visa a aproximação dos superpoderosos com os leitores comuns. Tais personagens não possuem poderes, raramente apresentando complexidade e, quando apresentam, como *Lois Lane* (namorada de *Superman*), são constantemente deslegitimadas e postas à prova. Assim sendo, defendo que existem ao menos duas qualidades inerentes às coadjuvantes, ora mais passivas frente às situações impostas e ora mais ativas, onde mesmo que figurem como interesse amoroso ou sejam postas constantemente à prova como mocinhas em perigo, também contribuem para o desenrolar narrativo.

Stuller (2010) pontua que um dos arquétipos comuns às personagens femininas no início dos anos de 1940 era o da repórter intrépida ou jornalista investigativa, e que algumas das

⁹³ “Until the heroic experience of all people—racial minorities and the poor as well as women—has been thoroughly explored, the myth of the hero will always be incomplete and inaccurate” (PEARSON e POPE, 1981, p. 5), no original em inglês.

⁹⁴ “[...] the presence of more women and other minorities in entertainment industry positions means that we will see an ever-increasing diversity in our heroes” (STULLER, 2010, p. 162), no original em inglês.

⁹⁵ “There is no one way to be heroic, and there shouldn’t be limited or conformative representations of a hero” (STULLER, 2010, p. 162), no original em inglês.

⁹⁶ Ou até mesmo parentes, como no caso de *May Parker*, tia do herói *Homem-Aranha*.

primeiras representações reconhecíveis de personagens femininas marcantes no mito moderno vieram sob a forma de garotas ou mulheres repórteres, como *Brenda Starr* (1940), sobre a qual falarei adiante. Entretanto, desde sua criação, em 1938, *Lois Lane* foi pensada como coadjuvante e interesse amoroso das histórias de *Clark Kent / Superman* e, “[...] por causa disso, as tentativas de *Lois* de se provar como jornalista forçá-la-ão a fazer acrobacias cada vez mais perigosas que exigem que o *Homem de Aço* a salve”⁹⁷ (idem, p. 19 e 20). Quando superpoderosas, estas personagens comumente permanecem à sombra do herói como ajudantes, à exemplo de *Batgirl* (*Bárbara Gordon*) que em enredos como *A Piada Mortal* (DC Comics, 1988) figura ainda como interesse amoroso de *Batman* (consequentemente torna-se a mocinha em perigo da trama, sofrendo inúmeras violências por parte do vilão *Coringa*). Já as substitutas figuram como um conjunto adjacente entre coadjuvantes e protagonistas, posto que, mesmo que ocupem papéis de destaque, como *Supergirl*, *Batwoman* e *Mary Marvel* (DC Comics), e *Thor* (*Jane Foster*), *Capitã Marvel*, *She-Hulk* e *Mulher-Aranha* (Marvel Comics), por exemplo, têm sua origem condicionada à pré-existência de um super-herói masculino ao qual fazem referência ou prestam homenagem, com habilidades, poderes, mitologia e identidade (incluindo traje e codinome) iguais ou semelhantes.

Antes que possamos discorrer sobre a terceira categoria, a das protagonistas, cabe aludir brevemente ao que aqui convoco como protagonismo feminino nos quadrinhos do gênero de super-heróis. Stuller (2010, p. 4) argumenta que uma vez que “[...] o heroísmo muitas vezes se limita a fantasias de poder [masculinas], há pouco espaço para que experiências femininas sejam consideradas heroicas”⁹⁸, de modo que a construção de personagens complexas, com maior visibilidade e presença política, torna-se fundamental no questionamento das convenções que suscitam a manutenção das desigualdades de gênero. Nas histórias em quadrinhos a identificação de uma figura como heroica convencionalmente considera aspectos como missão, poderes e identidade (COOGAN, 2006), além de uma certa centralidade na trama, onde o personagem figura como principal foco da ação, aquele que executa o *plot*. As relações de poder historicamente desiguais entre mulheres e homens, intrínsecas também à Cultura de Quadrinhos, fazem com que a suposição do protagonismo seja usualmente atribuída ao homem, enquanto às figuras femininas caberia o papel de coadjuvantes. Para Cavalcanti (2005, p. 244) o processo de inserção da mulher nas práticas e experiências sociais é “[...] ritmado pelo

⁹⁷ “[...] and because of this, *Lois*’ attempts to prove herself as a journalist will force her into increasingly dangerous stunts that require the *Man of Steel* to save her” (STULLER, 2010, p. 19 e 20), no original em inglês.

⁹⁸ “Additionally, because heroism is often confined to power fantasies, there is little room for female experiences to be considered heroic” (STULLER, 2010, p. 4), no original em inglês.

enfrentamento e pela busca das mulheres em adquirir os direitos dos quais estavam privadas”, construindo uma dinâmica que difere “[...] da pretendida anteriormente, uma ordem exclusivista e de minorias ocultas” (idem). Isto posto, uma vez que as heroínas passam a ocupar lugares de centralidade no gênero antes concedidos apenas aos personagens masculinos, tornando-se assim principais executoras das ações nos enredos, as identifico como protagonistas.

Quando heroínas as personagens são plenamente protagonistas de suas tramas e sua origem não é condicionada à uma contraparte masculina. Alguns exemplos reconhecíveis são a *Mulher-Maravilha* (DC Comics, 1941), *Miss Fury* (1940), *Ms. Marvel / Kamala Kahn* (Marvel Comics, 2013) e *Valquíria* (Marvel Comics, 2019). Entretanto, ao integrarem grupos ou duplas como parceiras no combate, nem sempre ocupam a centralidade das tramas, como as heroínas *Tempestade* e *Jean Grey*, que integram os *X-Men* (Marvel Comics), e a *Vespa*, parceira do herói *Homem-Formiga* (Marvel Comics). Há ainda heroínas que se mantêm como interesse amoroso de outros heróis, como a *Mulher Invisível*, do *Quarteto Fantástico*, esposa do *Sr. Fantástico* (Marvel Comics), a própria *Mulher-Maravilha*, durante seu breve relacionamento com o *Superman* (DC Comics)⁹⁹ e mesmo *Tempestade*, que se casou com o herói *Pantera Negra* (Marvel Comics)¹⁰⁰. Já como vilãs podem protagonizar as próprias tramas, mas usualmente integram grupos ou organizações, como *Hera Venenosa* (1966) e *Arlequina* (1992), ambas da DC Comics, podendo ainda ser ou não interesse amoroso de outro personagem¹⁰¹. Um caso interessante é o da vilã *Mulher-Gato*, também do universo *Batman*, que vive um romance de idas e vindas com o herói.

Vale ressaltar que uma mesma personagem pode tanto transitar entre categorias quanto integrar mais de uma ao mesmo tempo ao apresentar certas características ao longo de sua trajetória, visto que tais categorias não figuram de forma linear ou temporalmente delimitada nas histórias, mas podem ser observadas no gênero de super-heróis do marco de sua consolidação aos dias atuais. Uma vez inseridas em processos e matrizes históricas que as criam e fomentam, e em diálogo com outros operadores analíticos, acredito que as categorias propostas oferecem possibilidades de leitura da representação de mulheres nos *comics* do gênero e de aspectos outros que permeiam o protagonismo feminino em uma Cultura de Quadrinhos. Conforme indica Williams (2011), as mudanças na estrutura social podem ser

⁹⁹ Revista *Action Comics* #600 (DC Comics, 1988).

¹⁰⁰ Revista *Black Panther* Volume 4 #18 (Marvel Comics, 2006).

¹⁰¹ No caso de *Arlequina*, sua história é intrinsecamente ligada à do vilão *Coringa*, por exemplo, mas em enredos mais recentes a personagem vive um romance com *Hera Venenosa*.

pensadas como emergentes, onde o hegemônico vai se colocando na sociedade de forma gradual. Posto que as mulheres se inserem no contexto analisado desde o princípio, como veremos no capítulo que se segue, argumentamos que o protagonismo feminino por vezes reitera o hegemônico através de continuidades e, por outras, questiona e propõe novos caminhos por meio de rupturas que emergem das redes textuais que o perpassam.

2 O FEMININO E OS COMICS: MATRIZES HISTÓRICAS PARA ALÉM DAS PÁGINAS

Conforme aponta Luiza Vilela (2019, online) na maior parte das referências relacionadas aos comics que consumimos ou utilizamos, sobretudo no meio *mainstream* dominado por grandes editoras, “[...] os conteúdos parecem pensados a partir de uma masculinidade que não só aborda comportamentos tóxicos e reproduz uma cultura machista, mas que também fecha portas às mulheres”, contribuindo para um processo que torna invisível tanto o público quanto a produção feminina. Deste modo, mesmo que as mulheres estejam presentes na indústria desde antes do marco da consolidação do gênero de super-heróis, em meados dos anos de 1930, a incompletude da história acaba por invisibilizá-las, reinterando uma dicotomia homem/mulher marcada por estereótipos, preconceitos e uma hierarquia de valores. A dominação masculina é tão intrínseca que mesmo as formas de arte sequencial consideradas precursoras do formato norte-americano de quadrinhos moderno são creditadas a homens, como aponto a seguir.

Eisner (1989, p. 13) destaca a popularização da prensa¹⁰², a partir de 1450, como crucial para o desenvolvimento dos quadrinhos, onde artistas que se dedicavam a contar histórias ao público de massa através da justaposição de imagens e palavras “[...] procuraram criar uma Gestalt, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros”. Para o autor a sofisticação das histórias com imagens teria atingido seu primeiro apogeu em meados do século XVIII, através dos esforços de artistas como o pintor e gravurista William Hogarth, que combinava imagens satíricas e legendas de texto para tecer comentários sobre política, moda e costumes sociais. Em 1732, Hogarth publicava sua “arte moralizadora” (MCCLLOUD, 1995, p. 16 e 17) na forma de uma história de seis cenas “rica em detalhes e motivada por fortes preocupações sociais” (idem) chamada *A Harlot's Progress* (O Progresso de uma Meretriz), onde retratava a vida desesperada de uma pobre moça do interior que se torna prostituta após mudar-se para Londres, onde acaba morrendo ao contrair doenças venéreas.

Neste contexto é interessante notar o papel que a obra de Hogarth atribui à mulher, principalmente ao considerar a forma que McCloud (1995) a define – como moralizadora. Sendo gênero (sexual) um fator característico das relações sociais constituídas dentro das

¹⁰² De acordo com Robb (2017), por mais que os tipos móveis tenham se desenvolvido na China no início do segundo milênio, apenas após vários séculos as técnicas viriam a se espalhar pela Europa, visto que a primeira prensa tipográfica surgiu em 1450, na Alemanha, introduzida por Johannes Gutenberg, e, posteriormente, por William Caxton, na Grã-Bretanha (p. 23).

relações de poder, o discurso histórico presente nas tramas acaba por instituir e legitimar hierarquias de gênero desde o princípio, de modo a negar visibilidade às mulheres e perpetuar “sua subordinação e sua imagem receptora passiva da ação dos demais sujeitos da História” (SIQUEIRA, 2008, p. 116). Assim, torna-se possível dizer que as formas de arte sequencial que antecedem o modelo de quadrinhos moderno acabam por instituir noções que viriam a se tornar hegemônicas no que diz respeito ao papel da mulher tanto dentro quanto fora das páginas, posto que, à época, o número de mulheres gravuristas conhecidas era ínfimo ou inexistente¹⁰³. Já no início do século XIX o artista suíço Rodolphe Töpffer contava suas histórias sequenciais na forma de imagens satíricas que “empregavam caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação independente de palavras e figuras” (ROBB, 2017, p. 17). Sua *littérature en estampes* (literatura em desenhos) publicada como álbuns e, comumente, com mais de cem páginas de conteúdo, tornou-se popular em toda a Europa e também nos Estados Unidos e, em detrimento das publicações de Hogarth, dava ênfase ao entretenimento, deixando de lado os pressupostos da edificação e progresso moral.

Robb (2017) afirma que, de muitas maneiras, Töpffer é considerado o pai dos quadrinhos modernos, chegando até mesmo a resumir a abordagem das histórias em desenhos em 1845 através do título *Essai de Physiognomie* (Ensaio Sobre a Fisionomia), onde salientou que “para construir uma história em desenhos [...] a pessoa tem que inventar uma espécie de jogo em que as partes formem um todo satisfatório” (TÖPFFER, 1845 apud ROBB, 2017, p. 25). E, embora considerasse o impacto potencialmente poderoso inerente ao formato, o autor também estava ciente da reação crítica às histórias em quadrinhos, mesmo no estágio inicial de sua evolução. Ele afirmou: “[...] a história em desenhos, que os críticos desconsideram e os estudiosos mal notam, têm uma influência maior em todos os momentos, talvez até mais que a literatura escrita” (TÖPFFER, 1845 apud ROBB, 2017, p. 25). Ainda segundo Robb (2017, p. 25) Töpffer reconhecia “o poder da combinação de imagens com texto em sequência, pois um sem o outro não conteria os mesmos significados que os leitores lhe atribuiriam combinados em interação”.

Ao tecer comentários sobre a dominação masculina na cultura de quadrinhos Nadja Sayej (2020, online) salienta que “o que é colocado em primeiro plano muitas vezes esconde

¹⁰³ Ao longo desta pesquisa não foi possível encontrar mulheres creditadas como gravuristas no âmbito norteamericano do período destacado.

uma riqueza de talentos femininos negligenciados”¹⁰⁴, o que se estende para além das páginas. Já a quadrinista e pesquisadora Trina Robbins (2014) explica que os estudiosos de arte sequencial datam o surgimento da história em quadrinhos moderna no ano de 1895 através da tira *The Yellow Kid* (A Criança Amarela), de autoria de Richard Felton Outcault, publicada pelo jornal *The New York World*. Outcault “começou como colaborador na revista semanal de humor *Truth*”¹⁰⁵ (idem, online), onde a tira foi impressa pela primeira vez e, já no ano seguinte, trabalhos da quadrinista Rose O’Neill passaram a ser publicados na mesma revista, o que comprova que as mulheres já estavam criando quadrinhos quando a indústria tinha apenas um ano de idade. Segundo Robbins (idem) “até que alguém encontre algo antes, é a primeira história em quadrinhos feminina publicada”¹⁰⁶ (Figura 01).



Figura 1 Trecho da tira “*The Kewpies*” Sunday comic strip, 28 de março de 1936¹⁰⁷ (Tradução disponível no apêndice C).

¹⁰⁴ “It’s an unavoidable gender skew yet what gets pushed to the forefront often hides a wealth of overlooked female talent” (SAYEJ, 2020, online), no original em inglês.

¹⁰⁵ “Outcault started as a contributor to the weekly humor magazine *Truth*” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

¹⁰⁶ “Until someone finds something before, it’s the first female comic published” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

¹⁰⁷ Disponível em: < <https://www.illustrationhistory.org/artists/rose-oneill> >.

Caitlin McCabe (2016, p. 16 e 17), ao discutir sobre O'Neill, destaca que em uma época em que "[...] a ilustração editorial era estritamente um negócio de homens, a artista autodidata e ativista do direito das mulheres [...] alcançaria a fama e se tornaria uma das artistas comerciais femininas mais conhecidas e bem pagas da virada do século XX"¹⁰⁸. Ainda aos dezenove anos a cartunista começou a procurar trabalho como ilustradora profissional em Nova Iorque e, com apenas sessenta ilustrações em seu portfólio, chamou a atenção de "estimados editores de revistas e executivos de publicidade, apesar de seu gênero"¹⁰⁹ (idem, p. 17). Em 1896 já havia produzido mais de 700 desenhos e ilustrações para a popular revista de sátira *Puck*, além de acumular uma diversificada lista de clientes, como as publicações estadunidenses voltadas ao público feminino *Harper's Life*, *Cosmopolitan*, *Collier's Ladies' Home Journal* e *Women's Home Companion* e as marcas *Kellogg's Cornflakes* e *Jell-O*.

O'Neill não ficou sozinha por muito tempo e, a partir de 1902, os jornais nacionais passaram a publicar tiras de outras artistas, como Louise Quarles, Jean Mohr, Kate Carew, Grace Drayton e Margaret Gebbie Hays. Mas apesar de contribuírem para desmistificar a concepção de um mercado totalmente masculino, as cartunistas ainda endossavam certas noções hegemônica em suas obras, visto que a maioria dava continuidade a convenções estabelecidas por homens, como o protagonismo de personagens masculinos. Em contrapartida, Robbins (2014) aponta que a cartunista de maior sucesso da década de 1910 ao início dos anos de 1930, Nell Brinkley, trazia trabalhos protagonizados apenas por mulheres. A cartunista começou sua carreira ainda aos dezesseis anos de idade, desenhando caricaturas para o jornal *Denver Post*, em 1905, e, posteriormente contratada pelo editor William Randolph Hearst, mudou-se para Nova Iorque para produzir caricaturas diárias e comentários para o periódico *The Evening Journal*.

Seus desenhos foram um sucesso instantâneo e Brinkley logo passou a criar tiras em quadrinhos originais, como *The Fortunes of Flossie* (A sorte de Flossie), *Romances of Gloriette* (Romances de Gloriette), *The Adventures of Prudence Prim* (As aventuras de Prudence Prim), e sua criação mais icônica e duradoura, *The Brinkley Girl* (A Garota Brinkley), uma garota com cachos saltitantes e um ar descuidado e caprichoso que, além de inspirar gerações de jovens mulheres, acabou se tornando um símbolo nacional nos anos de 1920, chegando a influenciar a

¹⁰⁸ "[...] at a time when editorial illustration was strictly a man's business, the self-taught artist and women's rights activist [...] would achieve fame and become one of the best-known and best-paid female commercial artists of the turn of the 20th century" (MCCABE, 2016, p. 16 e 17), no original em inglês.

¹⁰⁹ "[...] esteemed magazine editors and advertising executives, despite your gender" (MCCABE, 2016, p. 17), no original em inglês.

alta moda, o cenário musical e a publicidade¹¹⁰ (Figura 02). Ainda segundo Robbins (2014, online) “embora dificilmente pareça revolucionária hoje, Brinkley liderou a mudança nos quadrinhos femininos de preciosas crianças pós-vitorianas para mulheres solteiras e ativas que até tinham empregos”¹¹¹. Neste sentido, as tramas criadas pela cartunista rompiam com normas e convenções dominantes na indústria à época, em especial no que tange alçar mulheres ao protagonismo de suas próprias aventuras, mas também davam continuidade a outros parâmetros, como o romance e o melodrama comumente associados ao feminino pelo mercado editorial.



Figura 2 As personagens de Nell Brinkley estampam a capa do Sunday Dayton Journal de 26 de julho de 1936 (Tradução disponível no apêndice C).

¹¹⁰ A personagem, em seu estilo de ilustração *art nouveau*, vendeu produtos e teve pelo menos três canções populares escritas sobre ela.

¹¹¹ “[...] although it hardly seems revolutionary today, Brinkley led the change in women's comics from precious post-Victorian children to single, active women who even had jobs” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

Em 1915 estreava na cena a cartunista Edwina Dumm que, sufragista e fortemente influenciada por O'Neill e Brinkley, usou seu trabalho editorial para lutar pelos direitos das mulheres norte-americanas. McCabe (2016, p. 7 e 8) salienta que Dumm é “[...] considerada a primeira mulher a trabalhar como cartunista editorial profissional em tempo integral e possivelmente a primeira cartunista política dos Estados Unidos”¹¹², tendo colaborado regularmente com publicações como o *The Columbus Daily Monitor*, onde desenhou ilustrações, retratos políticos e cartuns editoriais. Quando o *Daily Monitor* fechou as portas, em 1917, mudou-se para Nova Iorque, onde passou a produzir tiras diárias seis dias por semana para o *George Matthew Adams Newspaper Service*. Assinando apenas como Edwina, em 1918 a cartunista deu início à história pela qual se tornaria mais conhecida, a tira de humor *Cap Stubbs e Tippie*, que atingiu seu ápice de popularidade durante o período da Grande Depressão (1929-1939). A tira ganhou espaço em especial nas páginas dominicais dos jornais em 1934, e é considerada a primeira tira de continuidade feita por uma mulher (ROBBINS, 2014). Para além das tiras Dumm trabalhou ainda com ilustração de livros e desenhos para a revista *Tatler Life* e, em 1950, “[...] estava entre as três primeiras mulheres a serem admitidas na *National Cartoonists Society*, junto com Barbara Shermund e Hilda Terry”¹¹³ (MCCABE, 2016, p. 8).

Nos anos de 1920 os jornais apresentavam personagens femininas desenhadas por mulheres em um estilo *Art Déco* simplificado, onde “a nova estrela das páginas de quadrinhos da América bebia e fumava, usava saias curtas e brincava com os meninos”¹¹⁴ (ROBBINS, 2014, online). Outra artista de destaque no período foi Ethel Rays, cujo trabalho também foi fortemente influenciado por Nell Brinkley. Para McCabe (2016, p. 9 e 10) o trabalho de Hays foi responsável por “[...] resumir e capturar nuances de uma nova geração de mulheres jovens, fortes e elegantes que chegaram à independência na década de 1920”¹¹⁵. A cartunista, que começou desenhando para o jornal do colégio em que estudava e ministrando aulas de arte para veteranos feridos da Primeira Guerra Mundial, teve seu trabalho reconhecido por grandes instituições e jornais de *Los Angeles* e Nova Iorque, contribuindo de 1923 a 1950 para algumas das tiras diárias mais populares do país, como *Vic e Ethel* (mais tarde conhecida apenas como *Ethel*) e *Flapper Fanny*, além da tira dominical de página inteira *Maryanne*. Ainda conforme

¹¹² “[...] considered the first woman to work as a full-time professional editorial cartoonist and possibly the first political cartoonist in the United States” (MCCABE, 2016, p. 7 e 8), no original em inglês.

¹¹³ “[...] was among the first three women to be admitted to the *National Cartoonists Society*, along with Barbara Shermund and Hilda Terry” (MCCABE, 2016, p. 8), no original em inglês.

¹¹⁴ “The new star of America’s comic pages drank and smoked, wore short skirts and played with boys” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

¹¹⁵ “[...] summarize and capture nuances of a new generation of young, strong, elegant women who came to independence in the 1920s” (MCCABE, 2016, p. 9 e 10), no original em inglês.

explica McCabe (idem, p. 10) em uma época em que as cartunistas mulheres geralmente recebiam apenas dois gêneros com os quais trabalhar, histórias de animais fofos ou romances em tiras, “Hays mostrou ao mundo dos quadrinhos que mesmo dentro desses limites as mulheres podem ser excepcionais e superar os preconceitos de gênero”¹¹⁶.

Outra cartunista relevante do período é Helen Hokinson, famosa por suas contribuições à revista *The New Yorker*. Após concluir, em 1915, o curso de ilustração e design de moda na *Chicago Academy of Fine Arts*, mudou-se para Nova Iorque com planos de começar uma carreira em ilustração de moda, entretanto, após participar de um concurso da *Parsons School of Design*, foi encorajada pelo artista veterano Howard Gilles a enviar alguns de seus trabalhos para revistas. Contratada pela recém-nascida *The New Yorker* teve sua primeira ilustração publicada em julho de 1925 e continuou a preencher as páginas pelos próximos vinte e cinco anos, somando um total de mais de 1700 desenhos publicados na revista. Segundo Maren Williams (2016, p. 12) “inicialmente os cartuns de Hokinson eram impressos exatamente como ela os enviava, sem legendas, mas os editores da *The New Yorker* logo começaram a designar escritores para adicionar frases de efeito”¹¹⁷, dando início a uma colaboração duradoura entre a artista e o colunista James Reid Parker. Donnelly (2005 apud WILLIAMS, 2016, p. 12) salienta que suas obras tinham como personagens recorrentes “[...] garotas rechonchudas da alta sociedade sem muito para fazer a não ser fazer compras, experimentar novos empreendimentos estranhos como esgrima, procurar empregadas domésticas e ir a reuniões de clube”¹¹⁸. Contudo, mesmo que as criações fossem constantemente alvo de piadas, Hokinson “[...] insistia que não eram estúpidas, mas simplesmente equivocadas e talvez um pouco inconstantes”¹¹⁹ (WILLIAMS, 2016, p. 12).

É necessário ressaltar que, mesmo que mulheres estivessem presentes na indústria, Outcault e outros artistas homens dos anos de 1890 foram responsáveis por criar os principais parâmetros do que viria a ser a tira em quadrinhos norte-americana, formato de grande impacto para as revistas posteriores. Dentre as convenções legitimadas estavam os protagonistas masculinos (adultos ou crianças), o uso de quatro a seis quadros, o apelo ao humor e à sátira e

¹¹⁶ “Hays showed the comic book world that even within those limits women can be exceptional and overcome gender biases” (MCCABE, 2016, p. 10), no original em inglês.

¹¹⁷ “Initially Hokinson's cartoons were printed exactly as she sent them, without captions, but the editors at *The New Yorker* soon began assigning writers to add catchphrases” (WILLIAMS, 2016, p. 12), no original em inglês.

¹¹⁸ “[...] chubby high society girls with not much to do but shop, try strange new ventures like fencing, look for housekeepers, and go to club meetings” (DONNELLY, 2005 apud WILLIAMS, 2016, p. 12), no original em inglês.

¹¹⁹ “[...] insisted that they were not stupid, but simply mistaken and perhaps a bit fickle” (WILLIAMS, 2016, p. 12), no original em inglês.

o estilo caricaturesco para se representar os personagens (EISNER, 2005). Os balões de fala ainda eram pouco utilizados, mas a maioria das histórias possuía diálogos. Neste sentido, as obras corroboravam com o dominante instituído pelos trabalhos de Hogarth e Töpffer através de continuidades que os reafirmavam, determinando, de certo modo, o que poderia ser considerado quadrinhos ou não.

Ao direcionarmos o olhar ao desenvolvimento da arte sequencial na América do Norte considera-se que o modelo dominante de quadrinhos moderno surgiu no final do século XIX, quando o formato se tornou popular como entretenimento de massa através das tiras de jornal publicadas ao longo de 1890. As primeiras publicações surgiram na imprensa norte-americana como formato opinativo de expressão gráfica, tendo como principal objetivo ampliar o público leitor através de uma linguagem simplificada, com foco nas imagens. Em seus primeiros anos a tira era definida como “uma sequência narrativa em quadrinhos humorística e satírica que utiliza a linguagem verbal e não verbal, transmitindo, em sua grande maioria, uma mensagem de caráter opinativo” (NICOLAU e MAGALHÃES, 2013, p. 64) e que, ao utilizar metáforas, aproximava sua representação do cotidiano, afirmando-se nos jornais impressos como um gênero jornalístico. Mesmo com a economia de espaço e tempo o humor gráfico das tiras seria capaz de captar a atenção do leitor através de uma proposta mordaz, icônica e plural em sentidos, o que nos faz “[...] entender que elas são imprescindíveis para a construção do pensamento crítico” (idem, p. 65).

Produtos impressos, como jornais e revistas, foram responsáveis por difundir o formato e corroborar com o processo de emergência da tira em quadrinhos, posto que, publicando inicialmente caricaturas que seguiam o estilo de Hogarth e Töpffer, os periódicos utilizavam as tiras em especial para a propaganda e para tecer “[...] comentários sobre eventos recentes do noticiário e personalidades de destaque na sociedade” (ROBB, 2017, p. 25). A partir de 1890 foi travada uma verdadeira guerra de jornais entre o *The New York Times*, de Joseph Pulitzer, e o *The New York Journal*, de William Randolph Hearst, que competiam pela atenção dos leitores através do uso de tiras em quadrinhos. Pulitzer saiu na frente ao lançar *A Criança Amarela*, em 1895, enquanto Hearst apostou na publicação de *Os Sobrinhos do Capitão* (1897), do imigrante alemão Rudolph Dirks. A tira foi publicada por quase quatro décadas e, além de desenvolver mais o uso dos balões de fala, Dirks ainda introduziu os balões de pensamento, indicados por uma série de bolhas interrompidas que levava ao balão de palavras e que

poderiam ainda conter símbolos gráficos para indicar emoções (como estrelas brilhantes para dor ou madeira sendo serrada para representar rancos altos).

Segundo Robb (2017, p. 26) “a guerra Pulitzer e Hearst de jornais [...] testemunhou o desenvolvimento de várias tiras de quadrinhos populares”, dentre as quais *The Little Bears* (1893), de Jimmy Swinnerton, considerada tanto a primeira tira norte-americana a usar personagens recorrentes quanto a primeira a ser publicada em cores. Marcadas como os primeiros *comics* nativos americanos (idem), a popularidade das séries de tiras supracitadas se devia principalmente ao teor cômico e episódico, bem como a qualidade dos traços e periodicidade de publicação, uma vez incluídos nas edições diárias e dominicais dos jornais. Já em 1912 Hearst lançou uma página inteiramente dedicada às tiras no *New York Daily Journal* e, em 1922, as tirinhas diárias de jornal passariam a ser reeditadas e publicadas como revistas, tornando-se itens comuns nas bancas de jornal norte-americanas. Todavia, Eisner (2005, p. 137) pontua que o quadrinista mais inovador do meio e que de fato abriu caminho para a narrativa condensada foi George Harriman que, ainda no início de 1916, lançou *Krazy Kat*, uma página dominical de quadrinhos que trazia “[...] uma história compacta organizando suas imagens dentro de um formato que iria influenciar gerações de quadrinistas que vieram depois”.

McCloud (1995), Robb (2017) e Eisner (1989) defendem que o período entre 1895 a 1930 é tido como a era de ouro das tiras de jornal, enquanto os anos de 1930 a 1950 seriam considerados a era de ouro das revistas em quadrinhos propriamente ditas, as quais serão discutidas no próximo tópico. Contudo, apesar de amplamente utilizado por autores que se dedicam ao estudo dos *comics*, entendo que o termo ‘era’ reitera e pacifica o dominante na Cultura de Quadrinhos, visto que a nomenclatura acaba por estabelecer uma espécie de cânone, limitando, de certo modo, o fenômeno que me proponho a observar. Robbins (1999) aponta que a linha do tempo precisa do período de maior sucesso das tiras de quadrinhos estadunidenses é frequentemente contestada, mas, no que diz respeito à produção feminina, o apogeu das obras foi marcado pelas cartunistas aqui citadas e por personagens voltadas para a carreira, heroínas românticas e também adolescentes, como as idealizadas por Nell Brinkley e Ethel Hays.

Conforme abordado no primeiro capítulo a hipótese cultural da estrutura de sentimento permite analisar a relação entre diferentes elementos de um modo de vida articulando as noções de dominante, residual e emergente para “[...] descrever elementos de diferentes temporalidades e origens que configuram qualquer processo cultural” (GOMES, 2012, p. 43). Tal movimento seria ainda um modo de análise do processo de incorporação de novos valores, significados,

sentidos e tipos de relação à cultura. Todavia, as proposições de Raymond Williams apontam ainda que “[...] é importante distinguir entre os elementos de alguma nova fase da cultura dominante e os que lhe são substancialmente alternativos ou opostos” (GOMES, 2012, p. 44). De outro modo, “[...] o emergente é correlato, mas não é idêntico ao inovador. Alguns tipos de inovação [...] são movimentos e ajustamentos dentro do dominante e tornam-se suas novas formas” (WILLIAMS, 2008, p. 202 e 203).

Ao voltarmos o olhar para o cenário da produção de formatos anteriores, caricaturas e das primeiras tiras em quadrinhos propriamente ditas, bem como à presença de mulheres, é preciso observar se estas promovem continuidades ou rupturas frente às noções estabelecidas pelos artistas e formas que as precedem, para que assim possamos analisar como suas criações figuram no escopo da cultura dominante. Considerando a produção de cartunistas como Brinkley, Hays e Edwina Dumm, acredita-se que estas produziram obras importantes para a mudança na representação de mulheres na indústria de 1890 à década de 1920, visto que, apesar de não romperem totalmente com visadas hegemônicas do que se propunha como feminino, traziam certas inovações, podendo ser descritas como obras “de transição” (WILLIAMS, 2008, p. 198), que permitiriam ver a mudança nas convenções em processo. E de acordo com Gomes (2012, p. 45) “[...] analisar a transição nas convenções é uma forma de acessar uma estrutura de sentimento e, assim, a emergência de novas características que irão disputar o consenso tácito que temos em torno de procedimentos, normas, formatos e gêneros”. Helen Hokinson, por sua vez, parece reiterar valores e normas pré-estabelecidos como dominantes, dando continuidade a estereótipos, categorias e papéis de gênero. Em suas obras o protagonismo, quando feminino, era permeado pelo humor e a sátira, apresentando versões caricaturescas de mulheres descritas como ricas e desocupadas.

2.1 DAS TIRAS AOS COMIC BOOKS: SURGEM OS SUPER-HERÓIS E HEROÍNAS

Tanto como reação aos primeiros quanto como variações dos mesmos com o passar dos anos novos formatos se desenvolveram, e das tiras de jornal vieram as reimpressões em formato condensado que posteriormente se tornariam os *comic books* ou revistas em quadrinhos. Robb (2017) explica que a expressão foi utilizada pela primeira vez em 1897 para descrever o suplemento *McFadden's Row of Flats*, de autoria de Richard F. Outcault e publicado pelo *New York Journal*, mas que as revistas propriamente ditas surgiram apenas no início de 1930 como uma compilação organizada de tiras de jornais que contavam narrativas sequenciais, reeditadas para a venda. Como aponta Postema (2018, p. 178) “os editores abraçaram essas revistas do

tamanho de panfletos, com capas desajeitadas, como uma porta para a propaganda, e rapidamente os estúdios estavam prontos para criar histórias originais para preencher as revistas em quadrinhos”.

Acredita-se que o formato foi influenciado em especial pela *pulp fiction*¹²⁰, posto que os enredos eram essencialmente de aventura e apresentavam similaridades com obras da cultura *pulp*, além do fato de que muitos editores, escritores e artistas deste nicho passaram a investir na publicação de quadrinhos. Barbieri (2017, p. 67) destaca que o modelo moderno de quadrinhos norte-americano também estabeleceu diálogo com a vinheta satírica, utilizando a caricatura “[...] até o ponto de haver criado em nossa cultura uma intensa identificação entre imagens caricaturescas e imagens de quadrinhos”. Will Eisner (2005) credita ao artista Milton Caniff a popularização e sofisticação dos quadrinhos ao dar início, em 1934, à tira *Terry and the Pirates* (Terry e os Piratas) que, indo além do humor diário, tornou-se uma aventura publicada de forma periódica. Segundo o autor “Caniff não só trouxe uma arte mais sofisticada para o meio, como sua narrativa, apesar de segmentada para o formato diário, era tão vigorosa que podia ser utilizada pelas revistas em quadrinhos que estavam para surgir” (idem, p. 129). Harvey (1994 apud EISNER, 2005, p. 129) também confere ao cartunista o crédito por ter redefinido as tiras de aventura introduzindo um realismo palpável, além de aprimorar a fórmula tradicional de narrativa “ao incorporar o desenvolvimento de um personagem em tramas repletas de ação”.

Sob o pseudônimo ‘Marge’, Marjorie Henderson Buell também pode ser considerada uma das mais importantes cartunistas a influenciar o novo formato, sendo reconhecida pela criação da icônica personagem *Little Lulu* (Luluzinha, como publicada no Brasil). Caitlin McCabe (2016) salienta que o que começou como um desenho de página única retratando uma menina que frequentemente enfrentava seus colegas meninos acabou se tornando o império de *Little Lulu* (Figura 03), posto que, mesmo que não tenha criado as revistas posteriores às tiras, Marge manteve a supervisão da marca. E “com um aguçado senso de negócios e firme entendimento da lei de direitos autorais americana, ela também se destaca como uma das primeiras cartunistas a ter licenciamento e controle editorial de seu próprio trabalho”¹²¹ (idem, p. 4). Vale ressaltar, entretanto, que a criação por Buell é por vezes invisibilizada em favor do

¹²⁰ A expressão se refere a publicações de revistas feitas em papel de qualidade inferior e mais barata, muito populares no início do século XX, comumente de teor sensacionalista.

¹²¹ “[...] with a keen business sense and firm understanding of American copyright law, she also stands out as one of the first cartoonists to have licensing and editorial control of her own work” (MCCABE, 2016, p. 4), no original em inglês.

cartunista John Stanley, que comandou os quadrinhos de *Little Lulu* de 1945 a 1959, sendo a autoria da personagem em si frequentemente creditada erroneamente a ele.



Figura 3 Trecho da tira *Little Lulu*, de Marjorie Henderson Buell, 1935 (Tradução disponível no apêndice C).

Neste sentido pensar a historicidade das tiras e revistas em quadrinhos norte-americanas significa ainda observar certos agenciamentos de hegemonia, em especial no que diz respeito à disputa de autoria em torno das tramas e personagens mais populares. Ainda nos primeiros anos da transição entre as tiras de jornais e as revistas em quadrinhos as cartunistas eram frequentemente impedidas de publicar seus trabalhos sem o uso de pseudônimos que mascarassem o gênero ou mesmo não chegavam a ser creditadas por suas criações, uma vez que muitos editores acreditavam que as histórias produzidas por elas não fariam sucesso com os leitores caso estes tivessem conhecimento da autoria (ROBBINS, 2014). Conforme novas editoras e as já tradicionais de revistas aderiam ao campo lucrativo das histórias em quadrinhos, “uma gama de estúdios de artistas independentes surgiu [...] para produzir conteúdo para essas empresas” (ROBB, 2017, p. 51) e, conhecidos como *syndicates*, se tornariam um criadouro para muitos artistas e escritores, sendo um dos mais bem-sucedidos e inovadores o *Universal Phoenix Syndicate* ou apenas *Eisner & Iger*.

Os estúdios funcionavam “[...] misturando treinamento prático a jovens artistas promissores com abrigo para velhos artesãos da ilustração ou aqueles que haviam perdido o emprego devido à situação econômica” (ROBB, 2017, p. 51 e 52), e os quadrinistas se enfileiravam diante de pranchetas em prédios de aluguel baixo nas áreas mais baratas da cidade de Nova Iorque. Como em uma linha de montagem industrial, o primeiro idealizava o roteiro,

um era responsável por desenhar à lápis (layout), o outro cobria com nanquim (arte-final), alguém adicionava as cores (colorista) e outra pessoa incluía os diálogos nos balões (letrista). O sistema de prestação de serviços desses estúdios, que frequentemente empregavam artistas *freelancers*¹²² que vendiam as páginas por cinco dólares cada, resultaria numa ausência de crédito aos criadores e numa “[...] variedade de litígios sobre créditos autorais e recompensas por personagens inesperadamente bem-sucedidos” (idem).

Nolasco e Dantas (2017) chamam a atenção para a parca participação de mulheres neste processo criativo, atuando comumente apenas em funções secundárias, como coloristas, letristas ou arte-finalistas. Quando ilustradoras ou roteiristas, tinham seus trabalhos frequentemente não creditados ou apenas publicados sob o uso de pseudônimos. A presença de mulheres no processo de criação de histórias em quadrinhos no período representa uma prolífica fonte de análise das transições e deslocamentos de sentido, valores e práticas de produção das HQs, sendo o reconhecimento público de determinadas cartunistas, como Marjorie Henderson Buell e Ethel Hays – que em seu primeiro ano no *syndicate Newspaper Enterprise Association* teve seus trabalhos publicados em mais de quinhentos jornais (MCCABE, 2016) – um enfrentamento à predominância masculina do meio, tensionando o lugar do hegemônico.

De todo modo as histórias mais populares produzidas pelos diversos estúdios eram as de aventura, e o gênero prosperou principalmente da metade dos anos de 1930 a 1950, período marcado pela Segunda Guerra Mundial e onde os *comics* de super-heróis surgiram e atingiram o auge de sua popularidade. Eisner (2005, p. 78) indica que “o super-herói é um estereótipo dos quadrinhos inerente à cultura americana”, e que, vestindo uniformes que fazem referência aos figurinos clássicos dos homens fortes dos circos, geralmente têm poderes super-humanos e, como um ícone, satisfazem “[...] a atração popular nacional pelo herói que vence mais por sua força do que pela malícia” (idem). Conforme explica Knowles (2003) em 1940 mais da metade da população estadunidense consumia as revistas, cerca de 90% dos títulos das principais editoras traziam personagens uniformizados e as publicações vendiam até dez vezes mais do que a soma das mais populares revistas de coletâneas norte-americanas publicadas semanalmente.

As transformações ocorridas no espaço ocupado pelas mulheres na sociedade entre os anos de 1920 e 1940 parecem refletir parcialmente “[...] sobre como estas eram representadas

¹²² O termo, em inglês, faz referência à profissionais autônomos que prestam serviços a diferentes empresas, captando clientes de forma independente, sem vínculo empregatício formal.

nos comics, como consequência de demandas populares” (NOLASCO e DANTAS, 2017, p. 1 e 2). Entretanto, por mais que o período tenha sido marcado por uma intensa luta de direitos das mulheres brancas, com a conquista de espaço político e fortalecimento através da militância nas ruas, nas HQs da metade do século XX as personagens femininas ocupavam papéis bem delimitados, oscilando entre mocinhas indefesas e vítimas das maquinções dos vilões, heroínas mascaradas sem poderes, vilãs sedutoras que representavam a ruína do herói ou heroínas ajudantes, comumente versões femininas e menos poderosas de personagens masculinos consolidados ou coadjuvantes que viviam à sua sombra. Sobretudo nos primeiros anos de desenvolvimento do gênero de super-heróis, as personagens femininas em sua maioria eram mulheres comuns, obstinadas e voluntárias que se propunham a vestir trajes chamativos e máscaras para combater bandidos diversos, incluindo nazistas e figurões de Hollywood simpatizantes do regime.

Ao analisar os papéis desempenhados pelas mulheres no período, Oliveira (2007, p. 14) observa que os roteiros pareciam seguir uma tendência, um determinado *storyline*¹²³ onde elas são frequentemente apresentadas “[...] disputando a afeição ou o desejo do herói”. E completa destacando que, apesar de muitas, as personagens seriam “[...] como cópias de um só original. Mudam os nomes, as roupas, os cenários, mas no fundo, ou melhor, no interior de seus gestos, maneiras e falas, ou silêncios, deparamos com personagens reelaboradas com base naquelas já existentes” (idem. p. 62). Em consonância Melo e Ribeiro (2015, p. 108) discutem que a “[...] rigidez de fórmulas permite que o universo dos super-heróis continue sendo predominantemente habitado por homens brancos com mulheres como coadjuvantes – saudáveis e atraentes ou velhas e frágeis, mas raramente como iguais”. Ao homem cabe o papel do sujeito ativo, intelectualizado e em controle, enquanto a mulher ocupa o lugar do sujeito indefeso, frágil e emotivo ou mesmo ardiloso e perverso (DEMÉTRIO, 2017). Para Siqueira e Vieira (2008, p. 189)

[...] por mais que possam refletir, até certo ponto, o ideal contemporâneo de mulher, as personagens de quadrinhos foram, em sua maioria, idealizadas por homens e para homens, segundo o que eles veem e entendem do sexo feminino, e provavelmente atuaram como veículos da expressão sexual de seus autores e do desejo de exibir o considerado imoral e proibido.

Com o advento da Segunda Guerra Mundial e a consequente necessidade de liberação de mão-de-obra masculina para as frentes de batalha o espaço destinado às mulheres no

¹²³ O termo, em inglês, é comum na arte sequencial, e faz referência a um resumo da história que será transformada em roteiro, apresentando o conflito principal da trama.

mercado de trabalho sofreu alterações, e muitas foram “[...] incentivadas a assumir papéis tradicionalmente impostos aos homens para suprir as vagas deixadas por estes quando eram convocados” (NOLASCO e DANTAS, 2017, p. 2 e 3). Sobre o suposto despertar das mulheres para a sociedade enquanto força de trabalho Alves (1985, p. 50) identifica que “a afirmação da igualdade entre os sexos vai confluir com as necessidades econômicas daquele momento histórico”, processo que se deu, em particular, nos países diretamente envolvidos no conflito, como os Estados Unidos e a Inglaterra. Nolasco e Dantas (2017, p. 3) também argumentam que “o interesse em ceder espaço às mulheres se dava majoritariamente por necessidade econômica, em detrimento do interesse por reverter o quadro de seu apagamento histórico em espaços públicos”. E, enquanto meios de comunicação e “[...] influenciadores sobre a construção de identidade dos sujeitos, as histórias em quadrinhos não ficaram isentas de participar na reinvenção do papel social da mulher” (idem).

Robbins (2014, online) aponta que a revolução para as cartunistas veio no início dos anos quarenta, juntamente com o advento e popularização dos *comic books*, visto que as revistas contavam com “[...] mais páginas para preencher e precisavam de cartunistas para preenchê-las”¹²⁴. A autora também alude que, durante os anos em que perdurou a guerra, um grande contingente de mulheres integrava o mercado de quadrinhos, atuando tanto como artistas nos sindicatos e recém-criados estúdios quanto em outras indústrias correlacionadas, como o mercado publicitário. Na ocasião as quadrinistas entraram em cena no comando da criação de personagens, principalmente femininas, e nomes como Dalia Messick e June Tarpé Mills “[...] estavam entre as mulheres que desenhavam detetives, contraespões, garotas da selva e garotas combatentes, em estilos coloridos de revistas populares”¹²⁵ (idem), sendo Mills a responsável pela criação da primeira heroína fantasiada de sucesso idealizada por uma mulher, *Miss Fury*.

Dalia Messick nasceu em 1906 e, incentivada a desenvolver suas habilidades criativas pelos pais, desenhou seu primeiro quadrinho ainda aos dez anos de idade. Após o colegial cursou brevemente a *Ray Commercial Art School* em Chicago, mas abandonou os estudos para que pudesse apoiar a família financeiramente, passando a desenhar cartões de felicitações para empresas – trabalho em que permaneceu mesmo após se mudar para Nova Iorque. Todavia todas as noites Messick “[...] desenvolvia conceitos e artes para histórias em quadrinhos de

¹²⁴ “[...] more pages to fill and they needed cartoonists to fill them” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

¹²⁵ “[...] were among the women who drew detectives, counterspies, jungle girls, and girl combatants, in colorful styles in popular magazines” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

jornal, que depois oferecia a vários jornais e sindicatos, sem sucesso”¹²⁶ (WILLIAMS, 2016, p. 13 e 14). Após inúmeras negativas e “suspeitando que os editores não levavam seu trabalho à sério por conta de seu gênero”¹²⁷ (idem), adotou o pseudônimo Dale, sob o qual finalmente conseguiu vender sua maior criação – as histórias da repórter *Brenda Starr* (Figura 04) – para o *Chicago Tribune New York Syndicate*, tornando-se a primeira mulher norte-americana a criar uma história em quadrinhos nacionalmente distribuída. Dalia Messick também é considerada uma das primeiras cartunistas estadunidenses sindicalizadas e “[...] expandiu as possibilidades tanto para mulheres reais em sua própria profissão quanto para mulheres fictícias nas páginas de quadrinhos”¹²⁸ (idem).



Figura 4 The first 'Brenda Starr' comic, created by Dale Messick, that was used in a trial run in a *Chicago Tribune* comic book insert on June 30, 1940 (Tradução disponível no apêndice C).

Brenda Starr também estava à frente de seu tempo, sendo descrita como uma ambiciosa mulher de carreira que contrastava com a maioria das personagens femininas nas páginas, presas aos papéis de donas de casa e mocinhas em perigo. A repórter rapidamente tornou-se popular, em especial entre as mulheres, e mesmo que as jornalistas reais da época fossem

¹²⁶ "[...] developed concepts and artwork for newspaper comics, which he then offered to various newspapers and syndicates, without success" (WILLIAMS, 2016, p. 13 e 14), no original em inglês.

¹²⁷ "[...] suspecting that editors did not take his work seriously because of his gender" (WILLIAMS, 2016, p. 13 e 14), no original em inglês.

¹²⁸ "[...] expanded the possibilities for both real women in their own profession and fictional women in the pages of comics" (WILLIAMS, 2016, p. 13 e 14), no original em inglês.

comumente relegadas às páginas da sociedade e colunas de conselhos, *Brenda* estava determinada a quebrar este modelo. Severo (2005 apud WILLIAMS, 2016, p. 14) explica que a personagem “[...] já era repórter quando a tira começou, mas estava cansada de cobrir apenas eventos sociais de sorvete. Ela queria um trabalho com ação, assim como os repórteres homens queriam”¹²⁹. Dentre suas aventuras foi sequestrada por piratas em alto mar, disfarçou-se para se juntar a uma gangue de garotas e saltou de paraquedas de um avião sem piloto, tudo isso sem bagunçar os cabelos e vestida no auge da moda. Durante os anos em que Messick escreveu e ilustrou as histórias, jornalistas reais frequentemente reclamavam de sua inautenticidade, ao que a cartunista respondia que ninguém leria a tira caso ela retratasse a vida real de um repórter¹³⁰. Já Sullivan (2005 apud WILLIAMS, 2016, p. 14) expõe que as tramas de *Brenda Starr* constantemente eram censuradas pelos editores, visto que sempre que Dale “[...] desenhava um decote ou um umbigo, o sindicato apagava. Certa vez, a publicação foi banida em Boston depois de mostrar *Brenda* fumando um charuto”¹³¹.

Assim como Dalia Messick tornou-se Dale, June Tarpé Mills também adotou o pseudônimo Tarpé Mills para ocultar o gênero e atuar no mercado de quadrinhos na década de 1940. Conforme esclarece McCabe (2016, p. 15) Mills “[...] é considerada a criadora da primeira grande protagonista fantasiada da indústria de quadrinhos contemporânea”¹³², antecedendo em alguns meses a *Mulher-Maravilha*, sobre a qual falarei adiante. Originalmente chamada *Black Fury*, a personagem estreou em abril de 1941 em sua própria tira de jornal publicada pelo *Bell Syndicate*, e seu alter ego, *Marla Drake*, era uma socialite influente que saía à noite para combater o crime vestindo um elegante macacão preto. Fantasticamente poderosa, *Miss Fury* (Figura 05) apresentou um novo modelo de personagem feminina à cena dos *comics* da década fazendo com que Mills recebesse a aclamação popular dos fãs de quadrinhos (mulheres e homens), de modo que até mesmo aviões bombardeiros utilizados pelos

¹²⁹ “[...] she was already a reporter when the strip started, but was tired of just covering ice cream social events. She wanted a job with action, just like the male reporters wanted” (SEVERO, 2005 apud WILLIAMS, 2016, p. 14), no original em inglês.

¹³⁰ Outro exemplo da mesma época é Clark Kent, o alter ego do *Superman*. Se suas escapadas do Profeta Diário para combater o crime fossem levadas em consideração, o jornalista teria sido demitido ainda nas primeiras edições.

¹³¹ “[...] drew a cleavage or a belly button, the syndicate would delete it. Once, the publication was banned in Boston after it showed *Brenda* smoking a cigar” (SULLIVAN, 2005 apud WILLIAMS, 2016, p. 14), no original em inglês.

¹³² “[...] is considered the creator of the first major costumed protagonist in the contemporary comic book industry” (MCCABE, 2016, p. 15), no original em inglês.

Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial chegaram a ter ilustrações da heroína pintadas na fuselagem, em estilo *pin-up*¹³³.



Figura 5 Trecho de uma das histórias de Miss Fury, June Tarpé Mills, 1941 (Tradução disponível no apêndice C).

No entanto a cartunista também recebeu inúmeras críticas relacionadas aos trajes tidos como reveladores de sua heroína, e uma das tiras, publicada em 21 de março de 1943 e que mostrava *Miss Fury* em trajes semelhantes a um biquíni, levou ao cancelamento da publicação em cerca de trinta e sete jornais. Ainda segundo McCabe (2016, p. 16) “em uma época em que a maioria das personagens femininas eram peças unidimensionais de balas para super-heróis masculinos musculosos, Mills apresentou uma série de personagens femininas imbuídas de suas próprias complexidades únicas e fortes”¹³⁴. Além da justiceira, Tarpé Mills também foi responsável pela criação de algumas das mais procuradas e lascivas vilãs do período, como a arqui-inimiga de *Miss Fury*, *Erica Von Kampf*, uma vampira sensual que, por trás de uma franja loura em forma de V, escondia a marca da suástica estampada na testa. Camilla Nelson (2019, online) define o universo criado pela cartunista como anárquico, onde “[...] o protagonista e os

¹³³ O termo, em inglês, faz referência a um estilo estético popular principalmente dos anos 30 a 50, onde mulheres de ar inocente e, ao mesmo tempo sensual, posavam para calendários e propagandas dos mais diversos produtos.

¹³⁴ “At a time when most female characters were one-dimensional pieces of bullets for muscular male superheroes, Mills presented a series of female characters imbued with their own unique and strong complexities” (MCCABE, 2016, p. 16), no original em inglês.

principais antagonistas eram as mulheres, e no qual as supostas ferramentas do patriarcado – salto alto, maquiagem e vestidos de baile de sereia –, eram voltadas contra o sistema”¹³⁵.

Embora June Tarpé Mills tenha inicialmente usado um pseudônimo para obter acesso à indústria de quadrinhos, a artista declarou em uma entrevista do fim da década de 1940 que, à época, “[...] teria sido uma grande decepção para as crianças se descobrissem que o autor de personagens tão viris e impressionantes era uma garota”¹³⁶ (ROBBINS, 1993 apud MCCABE, 2016, p. 16). Eleita pelo *The Chicago Sun* como a favorita dos fãs e unanimemente aclamada, em detrimento dos cancelamentos a tira de *Miss Fury* permaneceria sendo distribuída em vários jornais dos Estados Unidos, além de reimpressa em formato revista em uma série de oito volumes pela editora *Timely Comics*¹³⁷, em 1942. Pensar sobre o dominante, residual, emergente e ainda alternativo é importante para que possamos descrever como elementos de diferentes temporalidades e origens configuram um processo cultural (GOMES, 2012) e, ao analisar o protagonismo feminino no gênero de super-heróis entre os anos de 1920 a 1940 é possível observar um duplo movimento no que diz respeito a criadoras e personagens.

Com os homens na guerra e espaços a serem preenchidos no mercado de trabalho, mais mulheres passaram a produzir histórias em quadrinhos, criando personagens que viriam a inspirar futuras gerações de quadrinistas e configurar matrizes históricas de produção. Estas eram, em sua maioria, protagonistas das próprias tramas, ocupando os mais variados papéis: de heroínas com identidades secretas, como *Miss Fury*, a repórteres destemidas e sem poderes, como *Brenda Starr*. Contudo, por mais que tanto as cartunistas quanto suas criações tenham rompido com certas concepções e valores hegemônicos no que diz respeito à representação da mulher no gênero, tanto narrativas quanto normas de produção ainda mantiveram diálogos com o dominante, evidenciando assim tanto rupturas quanto continuidades. De outro modo, ao mesmo tempo em que questionavam os papéis atribuídos às mulheres na sociedade e nas páginas das HQs (resistência, conflito), as personagens reproduziam certos estereótipos, em especial estéticos, de modo que o corpo feminino permanece regulado sob um olhar masculino (recriação).

¹³⁵ “[...] the protagonist and the main antagonists were women, and in which the supposed tools of patriarchy - high heels, makeup, and mermaid ball gowns -, were turned against the system” (NELSON, 2019, online), no original em inglês.

¹³⁶ “[...] it would have been a great disappointment to the children if they found out that the author of such virile and impressive characters was a girl” (ROBBINS, 1993 apud MCCABE, 2016, p. 16), no original em inglês.

¹³⁷ Criada em 1939 pelo editor Martin Goodman e inicialmente chamada *Timely Comics*, a editora ainda seria conhecida como *Atlas Comics*, em 1949, até ser rebatizada como *Marvel Comics* em meados de 1961.

2.2 UMA AMAZONA NO MUNDO DOS HOMENS: AS HEROÍNAS VÃO À LUTA

Num estudo sobre a história dos quadrinhos norte-americanos sob a perspectiva da trajetória editorial da *Marvel Comics*, Sean Howe (2013) aponta que a primeira mulher aventureira dos *comics* seria *Sheena, a Pantera Loira*, criação do quadrinista W. Morgan Thomas¹³⁸. A personagem estreou em setembro de 1938, apenas três meses após o *Superman* de Jerry Siegel e Joe Shuster, e era uma adaptação da protagonista do *pulp She*, de H. Rider Haggard, publicado em 1886. Entretanto, diferente da criação de Haggard, *Sheena* era uma mulher da selva que resolvia tudo com as próprias mãos, fugindo do arquétipo das mocinhas que precisavam ser salvas por seus parceiros superpoderosos, como *Lois Lane (Superman)* e *Dale Arden (Flash Gordon)*. Os superpoderes só passariam a fazer parte das tramas protagonizadas por mulheres a partir de fevereiro de 1940, através da criação de *Fantomah, a Filha dos Faraós*, de Fletcher Hanks. Assim como *Sheena*, a heroína também era uma *jungle girl*¹³⁹, mas possuía incríveis poderes que se alteravam conforme a narrativa.

Já entre os anos de 1940 e 1941 as histórias com mulheres aventureiras foram tomadas por personagens ricas, damas da alta sociedade e comumente entediadas que vestiam uniformes e máscaras à noite para combater o crime, fase que ficaria popularmente conhecida como Debutantes ou Estreantes, como sugere Madrid (2009), sendo duas das mais populares *Lady Luck* (1940), criada por Will Eisner, e *Miss Fury* (1941), de June Tarpé Mills. Já Howe (2013) argumenta que foi também no início de 1940 que estreou a personagem que viria a ser considerada de fato a primeira super-heroína das revistas em quadrinhos do gênero de super-heróis: *Shiera Sanders, a Mulher-Gavião (DC Comics)*. Pensada originalmente como mocinha em perigo e interesse amoroso nas histórias do herói *Gavião Negro*, papéis que desempenhou entre janeiro de 1940 e julho de 1941, *Sanders* recebeu um traje semelhante ao de sua contraparte masculina com asas capazes de fazê-la voar em um roteiro de Gardner Fox e Dennis Neville com ilustrações de Sheldon Moldoff¹⁴⁰.

A personagem, considerada a primeira supermulher a unir poderes sobre-humanos a uma identidade secreta e um traje especial, abriu as portas para que outras parceiras no combate e/ou heroínas estreassem nas páginas, duas delas já no mês seguinte (agosto de 1941): *Miss*

¹³⁸ O quadrinista, na verdade, é o pseudônimo da parceria entre os artistas Will Eisner e Jerry Iger.

¹³⁹ Garota da selva, em tradução literal.

¹⁴⁰ Outra personagem feminina relevante nas histórias do *Gavião-Negro* era *Satanna, a Tiger Girl*, inimiga do herói. Seu alter ego, a cientista e cirurgiã Sara Descari, apareceu pela primeira vez em *Flash Comics #13*, de janeiro de 1941.

America, de Elmer Wexler, e *Miss Victory*, criada pelo artista Charles Quinlan¹⁴¹. A primeira, a repórter *Joan Dale*, ganhou misteriosamente o poder de transmutar a matéria após adormecer em um banco próximo à Estátua da Liberdade, em Nova Iorque (*Military Comics #1*, 1941), enquanto *Miss Victory* era uma funcionária do governo norte-americano que, com o intuito de ajudar o país na guerra, vestia seu disfarce para combater inimigos alemães e japoneses (*Captain Fearless #1*, 1941). Brian J. Robb (2017) salienta que o ano de 1940 também foi marcado por várias tentativas de lançamento de uma heroína equivalente ao *Super-Homem*, com o objetivo de deslumbrar os leitores masculinos e, de forma secundária, alcançar as leitoras. Dentre as mais promissoras estava a *Mulher de Vermelho*¹⁴² de Richard E. Hughes e George Mandel, personagem que estreou na revista *Thrilling Comics #2* (março de 1940, *Nedor Comics*). A heroína era “[...] uma policial que vestia capa e capuz vermelhos para combater o crime fora do horário de serviço” (idem, p. 113) e, sem superpoderes, se aproximava mais do *Batman* (*DC Comics*) do que do personagem icônico de Siegel e Shuster. Outra personagem similar do mesmo período é *Lady Fantasma*, criada especialmente para a editora *Quality Comics* pelo estúdio *Eisner & Iger*. Sua primeira aparição foi publicada na revista *Police Comics #1*, de agosto de 1941 e, à exemplo de *Miss Fury*, a personagem também era uma socialite “[...] que vestia um maiô amarelo e uma capa para combater o crime” (idem).

Um tipo diferente de heroína estrearia no fim de 1941 quando a *Mulher-Maravilha* estampou as páginas da edição de número oito da revista *All Star Comics* (Figura 06). Idealizada pelo psicólogo William Moulton Marston, a personagem foi uma das primeiras super-heroínas de sucesso dos quadrinhos norte-americanos, marcando o ingresso de mulheres no mercado de trabalho com o advento da Segunda Guerra Mundial. Ainda em 1940 Marston publicou no periódico *Family Circle* um artigo intitulado ‘*Don’t Laugh at the Comics*’¹⁴³, onde chamava a atenção para o potencial educativo do novo formato e deixava evidente seu entusiasmo e otimismo em relação às histórias em quadrinhos. Segundo Langley (2018, p. 53) o psicólogo “[...] tinha as melhores expectativas em relação a essa indústria então emergente e foi tão efusivo que o chefe da *All American Publications*, Max Gaines, rapidamente o contratou para fazer parte do novo conselho consultivo de conteúdo”. Stuller (2010, p. 18) explica que o psicólogo acreditava no poder das HQs para influenciar as crianças e que “[...] se iam ler

¹⁴¹ A personagem é comumente creditada apenas ao ilustrador Charles Quinlan, pois o roteirista de sua história de introdução, na revista *Captain Fearless #1*, de agosto de 1941, publicada pela *Helnit Publishing Co.*, de Frank Z. Temerson, é desconhecido.

¹⁴² Posteriormente traduzida no Brasil pela Editora Devir como *Dama de Vermelho*.

¹⁴³ ‘Não Ria dos Quadrinhos’, em tradução livre.

quadrinhos, deveriam receber quadrinhos que importassem – palavras e imagens que pudessem mudar as ideias sobre papéis de gênero, estruturas de poder e guerra”¹⁴⁴.

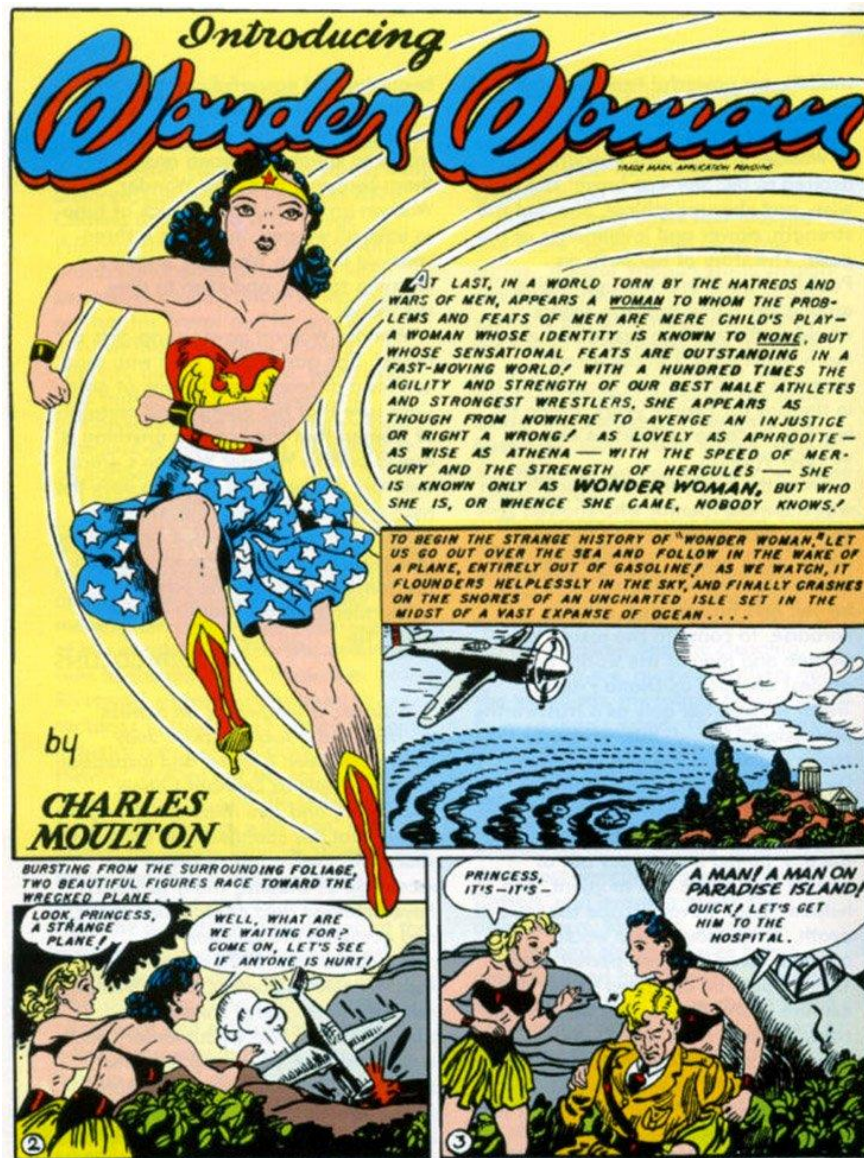


Figura 6 Wonder Woman page from All-Star Comics #8 by Harry G. Peter, 1941 (Tradução disponível no apêndice C).

Quando eventualmente o editor Sheldon Mayer o convidou para criar seu próprio super-herói, Marston prontamente aceitou a oportunidade e, em parceria com o artista H. G. Peter, deu vida à *Mulher-Maravilha*. Para o autor a personagem era a tradução do arquétipo da mulher que deveria governar o mundo, sendo “[...] o oposto das mãos masculinas sujas de sangue dos super-heróis homens que dominavam as bancas” (LANGLEY, 2018, p. 53) – além de representar um meio para que os jovens leitores se acostumassem com a ideia de mulheres no

¹⁴⁴ "Marston believed in the power of stories to influence children; if they were going to read comics, they should get comics that mattered - words and images that could change ideas about gender roles, power structures, and war" (STULLER, 2010, p. 18), no original em inglês.

poder, posto que, em 1937, havia asseverado que dali a cem anos o matriarcado seria estabelecido. Mara Wood (2018, p. 143) chama a atenção para o fato de que o psicólogo “[...] não previu meramente a igualdade entre os gêneros; ele acreditava que as mulheres se tornariam o gênero dominante, em detrimento dos homens”, pressuposto que advém de sua teoria sobre as emoções, publicada em 1928. Em *As emoções das pessoas normais* (1928), Marston “[...] considera o modo como os indivíduos expressam domínio, influência, submissão e complacência em diversas situações para conseguirem o que desejam” (idem, p. 39), e a heroína criada por ele refletia suas considerações acerca da interação entre forças.

Ainda segundo Mara Wood (2018, p. 144) a *Mulher-Maravilha* seria a via pela qual “[...] Marston pôde mostrar a multiplicidade feminina [...]. Com o direito de voto concedido às mulheres brancas nos EUA, começava-se a avistar no horizonte uma mudança política. A Ilha Paraíso, regida e habitada por mulheres, era o modelo de governança para Marston”. Stuller (2010, p. 15) salienta que frente a maioria esmagadora de personagens masculinos em posições de destaque e mulheres em papéis secundários, Marston rejeitou “[...] a falta de personagens femininas multidimensionais. Para ele, a masculinidade estava ofuscando a feminilidade, e isso era um péssimo serviço para homens e mulheres”¹⁴⁵. Após a criação da heroína o psicólogo refletiu que “[...] a pior ofensa dos quadrinhos era sua masculinidade de gelar o sangue. Um herói masculino, na melhor das hipóteses, carece das qualidades de amor materno e ternura que são tão essenciais para uma criança normal quanto um sopro de vida” (MARSTON, 1943 apud STULLER, 2010, p. 15). Trina Robbins (2014, online) acredita que o autor “[...] pretendia projetar uma heroína para meninas no mundo masculino dos quadrinhos, e teve um sucesso admirável, com uma mistura de mitologia e feminismo”¹⁴⁶.

Viver em uma casa com duas mulheres brilhantes e muito capazes fomentou ainda mais essa crença na superioridade feminina. “Suprema”, nome original que Marston deu à personagem, é um reflexo disso. A confiança na capacidade feminina se expandia para os bastidores da história da Mulher Maravilha. Muitas mulheres trabalharam com Harry G. Peter na arte dos quadrinhos: Joye Murchison auxiliou em assuntos administrativos e relacionados ao próprio roteiro depois que Marston contraiu poliomielite; Alice Marble contribuiu com o editorial e para a edição de *Wonder Woman of History*; e Lauretta Bender ofereceu consultoria e apoio aos quadrinhos. Essas mulheres ajudaram a moldar a Mulher Maravilha que conhecemos hoje (WOOD, 2018, p. 147 e 148).

¹⁴⁵ “What Marston rejected was not the presence of violence in comics (as other psychologists did and would do), but the lack of multidimensional female characters. To him, masculinity was overshadowing femininity, and that was a disservice to both men and women” (STULLER, 2010, p. 15), no original em inglês.

¹⁴⁶ “[...] intended to project a heroine for girls into the male world of comics, and was admirably successful, with a mix of mythology and feminism” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

Publicadas inicialmente pela *All American Publications*, que viria a se tornar *DC Comics*, as histórias contavam as aventuras de *Diana Prince* nascida na Ilha Paraíso, um lugar secreto criado pelas deusas gregas *Athena*, *Aphrodite* e *Artemis* para proteger as guerreiras amazonas dos males do mundo dos homens. *Aphrodite* teria estipulado que suas filhas não deveriam se submeter à dominação masculina, mas após a violação dessa regra pela rainha *Hipólita* – que havia sido capturada pelo semideus *Hércules* – a punição dada é o confinamento na ilha, para que vivessem “[...] eternamente isoladas do mundo para cuja salvação foram criadas¹⁴⁷. Ela, inclusive, determinou que as amazonas continuassem usando [...] os grilhões com que seus captores as prendiam¹⁴⁸, para que nunca se esquecessem das consequências de tal submissão” (MADRID e LANGLEY, 2018, p. 115). Quanto à *Diana*, a origem da personagem diverge dentro das diferentes versões dos quadrinhos publicadas ao longo dos anos, mas a original de Marston revela que ela foi esculpida do barro pela mãe, *Hipólita*, e que teria recebido o sopro da vida e as bênçãos dos deuses e deusas do Olimpo, lugar de onde também viriam seus poderes. Os enredos salientavam que ela possuía “a beleza de *Aphrodite*, a sabedoria de *Athena*, a força de *Hércules* e a velocidade de *Mercúrio*” (ZEHR e PISCIOTTA, 2018, p. 180) e, em especial nos primeiros números, a heroína era descrita como “uma mulher para quem os problemas e proezas dos homens não passam de brincadeira de criança [...] com força e agilidade cem vezes maiores do que os melhores atletas do sexo masculino e os mais fortes lutadores [...]. Ela é conhecida somente como a *Mulher-Maravilha*” (GREENBERGER, 2010, p. 20).

Após apenas seis meses de sua estreia nas páginas a *Mulher-Maravilha* ganhou uma revista solo (Figura 07), entrando para o seleto grupo de heróis da *DC Comics* a alcançar este feito na época, como *Batman* e *Superman* – aludindo à ideia de uma trindade da editora, formada pelos três personagens. Marston escreveu vinte e oito edições antes de sua morte prematura em 1947, e para Robb (2017, p. 94) o psicólogo “criou um modelo da mulher livre dos anos de 1940, e deu à personagem força e poder iguais aos de qualquer super-herói do sexo masculino”. Nas palavras de Marston (1941 apud WOOD, 2018, p. 141) “[...] nem mesmo as mulheres querem ser mulheres enquanto o arquétipo feminino carecer de força e poder [...]. O melhor remédio para isso é criar uma personagem feminina com toda a força do *Super-Homem* e todo o encanto de uma bela e boa mulher”. Na época os Estados Unidos viviam uma forte onda nacionalista decorrente da guerra e, nesse contexto, Diana era a perfeita representação de

¹⁴⁷ Revista *Wonder Woman*, nº1 (*DC Comics*, 1942).

¹⁴⁸ Revista *All Star Comics*, nº8 (*DC Comics*, 1941).

dois marcos, o que alavancou rapidamente sua popularidade: era uma mulher forte, poderosa e bonita, além de vestir-se com as cores da bandeira do país e ter como símbolo a águia careca estampada no peito.

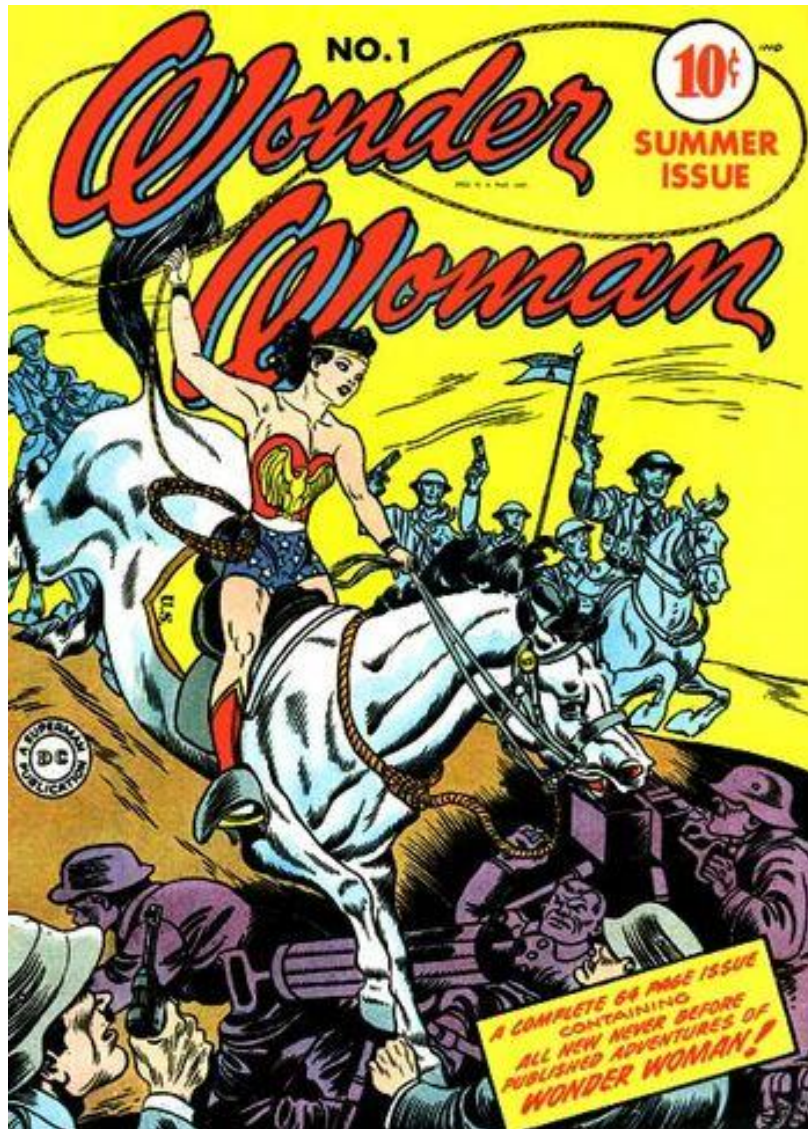


Figura 7 Capa da revista Wonder Woman #1 (DC Comics, 1942) (Tradução disponível no apêndice C).

Originalmente chamada *Suprema* e parte de uma antiga sociedade exclusivamente feminina, a heroína deixa o lugar onde nasceu ainda nas primeiras histórias para se tornar aliada do exército norte-americano na guerra e uma emissária da Ilha Paraíso no mundo dos homens, atuando tanto como enfermeira¹⁴⁹ quanto como uma agente federal que utilizava seu laço mágico e capacidade de domínio para forçar prisioneiros a dizerem a verdade. Além disso, seus pesados braceletes de ferro também defletiam balas, e o treinamento como amazona a tornava praticamente invencível. Retomando Wood (2018, p. 144) a autora destaca uma história

¹⁴⁹ Revista *Sensation Comics*, nº1 (DC Comics, 1942).

publicada na edição de número sete da revista *Wonder Woman* (1942), onde a opinião de Marston acerca da liderança feminina seria mais explícita: o autor descreve um mundo mil anos no futuro, “[...] liderado por uma mulher que ensinou as pessoas a elegerem representantes que servem o povo sem esperar nada em troca. Como presidente, a *Mulher-Maravilha* reduziu a influência dos homens”. Neste cenário o domínio masculino personificaria a corrupção política, que só cessaria com as mulheres no poder. Outro ponto relevante é que o futuro ideal do autor ainda guarda posições de influência aos homens, na política ou nas Forças Armadas, mas apenas se estes estiverem dispostos a se submeter à liderança matriarcal. Quando a história chegou às bancas, em relação à maioria de leitores masculinos Marston afirmou: “Dê-lhes uma mulher fascinante, mais forte do que eles, para que se submetam a ela. E eles ficarão orgulhosos em se tornarem voluntariamente seus escravos!” (MARSTON, 1941 apud ROBB, 2017, p. 85).

Contudo, as constantes mudanças posteriores no cerne da personagem mostrariam que o desejo de seu criador era utópico e sem continuidade no gênero. Após a morte de Marston as tramas passaram a ser de responsabilidade de Robert Kanigher, co-criador da segunda versão do herói *Flash*, e sem a mão firme do psicólogo “[...] algumas arestas da personalidade da *Mulher-Maravilha* foram polidas, e ela se tornou uma super-heroína mais convencional, que combinava melhor com os colegas da DC, o *Super-Homem* e o *Batman*” (ROBB, 2017, p. 125). Langley (2018, p. 194) explica que os roteiristas tentaram inúmeras vezes “[...] atualizar a origem da personagem, mudando a natureza de seu relacionamento com suas aliadas amazonas e inserindo algumas tragédias em sua biografia pessoal, como se somente um trauma fosse capaz de transformar alguém em herói”. Também foram acrescentados mentores ou parentes do sexo masculino, como o professor de artes marciais *I Ching*¹⁵⁰ e o deus *Zeus*. Mas apesar das inúmeras tentativas as alterações não se popularizaram entre os leitores, que se sentiram “[...] incomodados por descrições que julgavam incongruentes com a idealização que tinham da heroína, como se alguns dos quadrinistas da *Mulher-Maravilha* tivessem fracassado na tentativa de compreender a personagem” (idem).

Antes de se juntar à famosa *Liga da Justiça*¹⁵¹ a *Mulher-Maravilha* integrou uma equipe precursora conhecida como *Sociedade da Justiça da América*, tida historicamente como o primeiro grupo de super-heróis a surgir nas revistas em quadrinhos. Criado por Sheldon Mayer e Gardner Fox o time teve sua primeira aparição na edição número três da revista *All Star*

¹⁵⁰ Revista *Wonder Woman*, nº 179 (DC Comics, 1968).

¹⁵¹ O grupo de heróis mais popular da DC Comics, comumente com sete membros, que tem sua formação alterada de tempos em tempos. A primeira versão estreou na revista *The Brave and the Bold* #28, em março de 1960.

Comics (1940) e incluía as versões originais dos heróis *Dr. Destino*, *Lanterna Verde*, *Flash*, *Homem-Hora*, *Sandman*, *Gavião-Negro*, *Átomo* e *Espectro*. Quando *Diana* passou a fazer parte do grupo, em detrimento de seus inúmeros poderes e evidente capacidade de lutar ao lado dos super-heróis masculinos, foi destinada à posição de secretária honorária por *Jay Garrick*, o primeiro *The Flash*, ficando de fora de inúmeras batalhas contra os nazistas (CURRIE, 2018). A série de HQs foi cancelada em 1951, mas a *Mulher-Maravilha* manteve-se em alta devido à popularidade de suas histórias, posto que seu modo de agir contrariava “[...] os estereótipos das mulheres em geral, o que, por sua vez, a transformava em alvo de admiração e um exemplo a ser seguido por outras mulheres” (WOOD, 2018, p. 207).

Tamanha popularidade deu origem a inúmeras outras super-heroínas idealizadas à sua semelhança, como *Mary Marvel*¹⁵², criada pelo escritor Otto Binder. Com ilustrações de Marc Swayze e fortemente inspirada na aparência da atriz Judy Garland, *Mary* era a irmã gêmea de *Billy Batson*, o *Capitão Marvel* (*Fawcett Comics*)¹⁵³, e assim como ele a adolescente se tornava a garota mais poderosa do mundo ao dizer a palavra mágica ‘*Shazam*’. Robbins (2014, online) salienta que no auge de sua popularidade a personagem ganhou até mesmo um fã-clube, e que “[...] as meninas que queriam imitar sua heroína podiam até comprar roupas da *Mary Marvel*”¹⁵⁴. A autora também chama a atenção para o fato de que a maioria das supermulheres que seguiram a *Mulher-Maravilha* na década de 1940 tendiam a ter títulos de ‘garotas’, como *Garota do Sol*, *Garota-Falcão*, *Garota-Bala* e *Garota-Morcego*¹⁵⁵, sendo frequentemente apenas ajudantes / parceiras no combate dos heróis masculinos, cujos nomes traziam o prefixo ‘homem’ ao invés de ‘menino’ – como *Homem-Falcão*, *Homem-Bala* e *Homem-Morcego*¹⁵⁶.

Outra heroína significativa do período foi a *Loura Fantasma*, identidade secreta de *Louise Grant*, a secretária de uma agência de detetives particulares que assumia os próprios casos. Usando um vestido de gala vermelho, cabelos soltos e uma máscara preta, a combatente do crime fez sua estreia na última edição da revista *All Select Comics* (*Timely Comics*), em 1946, posto que o título foi rebatizado já no número seguinte como *Blonde Phantom Comics* e publicado até 1949. Na trama a personagem nutre uma paixão secreta pelo chefe, o detetive

¹⁵² Revista *Captain Marvel Adventures*, nº18 (*Fawcett Comics*, dezembro de 1942).

¹⁵³ O personagem foi posteriormente rebatizado como *Shazam*, nome pelo qual é mais conhecido nos dias de hoje.

¹⁵⁴ “[...] girls who wanted to emulate their heroine could even buy Mary Marvel clothes” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

¹⁵⁵ Respectivamente, *Sun Girl* (*Marvel Comics*, 1948), *Hawkgirl* (*DC Comics*, 1940), *Bulletgirl* (*Fawcett Comics*, 1939) e *Batgirl* (*DC Comics*, 1961), no original em inglês.

¹⁵⁶ Respectivamente, *Hawkman* (*DC Comics*, 1940), *Bulletman* (*Fawcett Comics*, 1940) e *Batman* (*DC Comics*, 1939), no original em inglês.

Mark Mason que, por sua vez, está apaixonado pela faceta heroica de *Louise*, a *Loura Fantasma*, e não tem interesse na tímida secretária – artifício que viria a se repetir exaustivamente no gênero de super-heróis até a década de 1960. Sobre a referência inversa à famosa dinâmica de *Superman* e *Lois Lane*, Madrid (2006, p. 28) diz que “mais uma vez, uma mulher capaz se escondeu atrás de uma pessoa mansa e só deixou o cabelo cair, literalmente, para ir ao auxílio de um homem que a ignorou totalmente”¹⁵⁷. Já Robbins (2014, online) explica que *Louise* “[...] foi uma das várias personagens femininas lançadas nas revistas em quadrinhos assim que os super-heróis começaram a desaparecer temporariamente das bancas”¹⁵⁸ devido ao declínio de popularidade do gênero com o fim da Segunda Guerra Mundial – o que evidencia a influência do contexto nas práticas de definição do gênero e de consumo. As publicações que passaram a se popularizar eram as que exploravam os gêneros de ficção científica e romance, além de enfatizarem fatores estéticos ligados à construção visual das personagens.

O encerramento do conflito também foi marcado pelo retorno da força de trabalho masculina, reacendendo a discussão acerca da diferenciação de papéis por sexo. Tendo como objetivo retirar as mulheres do mercado de trabalho para que cedessem lugar aos homens, “os meios de comunicação assumiram um importante papel para a ressignificação da mulher na sociedade pós-guerra, frequentemente veiculando mensagens de incentivo ao papel da dona-de-casa, mãe e esposa” (NOSLASCO e DANTAS, 2017, p. 3). Alves (1895) pontua que à condição feminina foi atribuído o espaço doméstico, e que as mensagens veiculadas enfatizavam a imagem de um arquétipo ao qual denomina Rainha do Lar. Nas palavras do autor “novamente o trabalho externo da mulher é desvalorizado, tido como suplementar ao do homem” (idem, p. 51) – e muitas das personagens criadas na época, como a *Canário Negro* (1947)¹⁵⁹, eram apenas justiceiras uniformizadas e comumente sem poderes que combatiam o crime ao lado ou até mesmo no lugar de um herói. Para Nolasco e Dantas (2017) mesmo que o período tenha sido marcado pela insurgência social feminina, com uma personagem autônoma como a *Mulher-Maravilha* configurando-se como um marco, ainda assim

[...] as mulheres nos quadrinhos caminham alguns passos atrás no delineamento de narrativas em que orbitam em torno dos heróis masculinos, sendo um referente secundário diante de títulos mais poderosos, o que se expressa na subordinação de sua fragilidade física e até mesmo nos nomes das personagens [...] (idem, p. 4 e 5).

¹⁵⁷ “Once again, a capable woman hid behind a meek persona and only let her hair down, literally, to come to the aid of a man who totally ignored her” (MADRID, 2006, p. 28), no original em inglês.

¹⁵⁸ “The Blonde Phantom was one of several female characters released in comic books once superheroes began to temporarily disappear from the stands” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

¹⁵⁹ Revista *Flash Comics* #86 (DC Comics, 1947).

Nogueira (2008, p. 6) pontua que, em especial entre os anos de 1940 e 1950, período de ascensão e declínio dos quadrinhos do gênero de super-heróis, “representa-se aquela mulher que a sociedade dirigida pelos homens espera ver representada”. Para Wood (2018, p. 142) Marston “[...] tinha uma visão de mulher que diferia muito da opinião pública, especialmente em relação à superioridade feminina”, e a heroína idealizada por ele personificava certos aspectos inerentes à psicologia feminina e aos primeiros movimentos feministas nos Estados Unidos. A partir de sua criação algumas convenções passaram a compor de fato o gênero, como o combate ao crime – considerando-se os períodos de guerra e violência e uma certa expectativa em uma figura messiânica que combatesse as adversidades –, o uso de identidades secretas e trajes elaborados, em especial nas cores da bandeira norte-americana, e ainda o fato de que a maioria das figuras heroicas (mulheres e homens) exerciam uma profissão como parte de seu disfarce, atuando como repórteres, médicos, enfermeiras, detetives ou agentes do governo.

Analisando a trajetória das supermulheres que surgiam em paralelo aos heróis pode-se questionar o que deu condições para que a *Mulher-Maravilha* de William Moulton Marston se tornasse referência para a criação de outras personagens e de que formas estabelecia relações com os parâmetros dominantes ou rompia com eles. Ao idealizar uma figura que se distanciava dos arquétipos mais populares, como mocinhas em perigo e interesses amorosos, o autor buscava trazer aos quadrinhos do gênero de super-heróis uma heroína independente e que traduzisse suas crenças na superioridade feminina, acreditando, dentre outras coisas, que ela influenciaria os homens no reconhecimento de tal superioridade. As matrizes históricas estabelecidas por heroínas que a antecederam, como *Sheena*, *Miss Fury* e *Mulher-Gavião*, é conformada e questionada, visto que mesmo seguindo padrões estéticos convencionados, *Diana* rompia com normas de gênero e papéis sociais. Ao apresentar-se como emergente, uma inovação e de forma opositora em certa medida, a super-heroína de Marston visava modificar os valores dominantes no que dizia respeito à representação feminina nas páginas, mesmo que não viesse de fato a substituí-los. Ao mesmo tempo, carregava consigo resíduos de representações anteriores, em especial visuais, criando tensionamentos que tanto questionavam quanto reiteravam aspectos hegemônicos dos quadrinhos na década de 1940.

2.3 CÓDIGO DE ÉTICA DOS QUADRINHOS: DECLÍNIO E RENASCIMENTO DOS HERÓIS

Devido ao enfraquecimento da popularidade das revistas em quadrinhos do gênero de super-heróis no fim de 1940 e início da década de 1950 as editoras passaram a apostar em novos

gêneros que atraíssem “[...] públicos maiores do que as aventuras de humanos e alienígenas de capas e malhas colantes” (ROBB, 2017, p. 104). Algumas das alternativas foram os títulos de humor, tramas românticas¹⁶⁰, de faroeste e policiais, além das histórias de animais falantes, como as publicadas pela *Dell Comics* e inspiradas nos desenhos de *Walt Disney*. Os gêneros de terror¹⁶¹ e mistério também se tornaram mais populares, bem como as revistas em quadrinhos que traziam aventuras na selva protagonizadas por belas mulheres e que segundo Robb (idem, p. 114) “[...] eram claramente voltadas para leitores do sexo masculino”. A difusão mais notável entretanto aconteceu através dos *comics* de horror publicados pelo editor William Gaines que, após assumir a *EC Comics*, em 1947, lançou “[...] uma série de títulos espalhafatosos” (idem, p. 104) como o famoso *Tales from the Crypt*¹⁶². O mercado norte-americano de HQs vivenciou uma rápida expansão e, enquanto em 1948 mais de 425 títulos eram publicados regularmente, em 1952 mais de 692 chegavam às bancas – mas o número de histórias protagonizadas por super-heróis estava em constante redução.

Porém, o sucesso dos demais gêneros e o número crescente de publicações – em especial de horror – atrairiam uma atenção indesejada para a indústria no início da década de 1950. Em meados de 1954 o mercado estadunidense de histórias em quadrinhos foi abalado pela publicação de *A Sedução dos Inocentes*, do psiquiatra alemão Frederic Wertham que, dentre outras coisas, levantava acusações ao caráter ideológico e de influência das revistas “[...] afirmando que os quadrinhos exaltavam a criminalidade e a imoralidade, exploravam de forma gratuita a violência e o uso de drogas, e que eram a principal causa da delinquência juvenil no país” (OLIVEIRA, 2016, p. 19). Ao levar outros segmentos da sociedade a questionarem os títulos, como associações de professores, pais e bibliotecários, o livro de Wertham causou grande impacto, levando até mesmo à realização de audiências no Senado norte-americano relacionadas ao conteúdo das HQs. E para que a censura não fosse tida como uma medida legal necessária pelos órgãos públicos as editoras instauraram um código de ética próprio, o *Comics Code Authority*¹⁶³, responsável por regular o material e banir conceitos e até palavras dos enredos, bem como as temáticas de guerra e terror. O título que não estivesse em conformidade

¹⁶⁰ Estima-se que no período quase 25% da indústria foi tomada por histórias românticas voltadas para as mulheres, comumente sobre façanhas domésticas de modelos e enfermeiras.

¹⁶¹ Ao longo do texto as nomenclaturas terror e horror serão alternadas para se referir a um mesmo gênero de histórias em quadrinhos.

¹⁶² As histórias de terror da *EC Comics* foram lançadas no Brasil dentro da revista *Cripta do Terror* (*Record*). No mesmo período, a revista brasileira *Kripta* (RGE), publicava histórias de títulos lançados pela *Warren Publishing*, outra famosa editora de títulos de terror.

¹⁶³ Código de Ética dos Quadrinhos, em tradução literal. Após sua criação, o código controlou o conteúdo da maior parte dos quadrinhos norte-americanos amplamente disponíveis por quase sessenta anos.

com os termos propostos não poderia ser publicado sob o selo criado para o CCA¹⁶⁴, o que implicava em severas restrições de distribuição (LEAL, 2011). Faz-se notar que a partir da criação do selo as práticas da indústria acabam por ser de fato institucionalizadas, estabelecendo o que é uma história em quadrinhos, quem é apto a produzir e quais produtos seriam de qualidade ou não. O código age como um conjunto impositivo de valores e concepções dentro do dominante, reiterando práticas e conceitos e excluindo possíveis formas emergentes e alternativas do que poderia se considerar *comics*.

Langley (2018) chama a atenção para a forma como a *Mulher-Maravilha* de Marston é retratada em *A Sedução dos Inocentes*, buscando evidenciar diferenças fundamentais entre as perspectivas dos dois teóricos. Pode-se dizer que ambos viam um grande potencial nos quadrinhos, mas enquanto Marston quis explorá-lo, Wertham quis restringi-lo. O autor pontua ainda que o psiquiatra era extremamente conservador, posto que aderiu “[...] às crenças dominantes da época, especialmente em se tratando das partes relacionadas às mulheres” (idem, p. 56). Os dados da pesquisa original “[...] que formaram o alicerce de suas afirmações na obra publicada e do ataque ao conteúdo das revistas em quadrinhos” (ROBB, 2017, p. 109 e 110), foram disponibilizados para consulta em 2010, e ao investigar o material a pesquisadora Carol Tilley (2013 apud ROBB, idem) afirmou que Wertham “[...] manipulou, exagerou, comprometeu e inventou provas – especialmente as que atribuiu à pesquisa com jovens – para ganho teórico”. O artigo revelou ainda que, além de utilizar um grupo não representativo de jovens com antecedentes como desordeiros, Wertham “[...] obteve informações de colegas e alegou que eram dele, desconsiderou testemunhos que conflitavam com sua tese e manipulou declarações de muitos adolescentes entrevistados para que melhor se adaptassem às suas críticas às revistas em quadrinhos” (ROBB, 2017, p. 110).

Durante os anos de 1950 a meados de 1970 a representação feminina foi desencorajada, em especial pela editora *DC Comics* e, do mesmo modo que os quadrinhos faziam circular um modelo feminino padronizado, também traziam representações masculinas idealizadas, refletindo “[...] os valores sociais de seus autores e mesmo as tendências políticas de toda uma sociedade” (NOGUEIRA, 2008, p. 6). À época a ilusionista e feiticeira *Zatanna*¹⁶⁵, *Sombra da Noite*¹⁶⁶ e *Batgirl*¹⁶⁷ “[...] foram tentativas dignas de se aproximar das leitoras, mas muitas

¹⁶⁴ Abreviação de *Comics Code Authority* ou Código de Ética dos Quadrinhos.

¹⁶⁵ Revista Gavião Negro #4 (*DC Comics*, outubro / novembro de 1964).

¹⁶⁶ Revista Capitão Átomo #82 (*Charlton Comics/ DC Comics*, setembro de 1966).

¹⁶⁷ Revista *Detective Comics* #359 (*DC Comics*, janeiro de 1967).

vezes deram a impressão de serem uma demonstração superficial de falsa diversidade” (ROBB, 2017, p. 168). Os ataques de Wertham surtiram efeito em heroínas como a *Mulher-Maravilha*, e a criação do Código de Ética combinada ao texto de um novo escritor acabou por abrandá-la, “[...] de maneira que ela se tornou menos feminista e assumiu o papel tradicional de correr atrás de um homem, o piloto *Steve Trevor*” (ROBB, 2017, p. 125). Após a morte do desenhista original, H. G. Peter, em 1958, os novos artistas responsáveis – Ross Andru e Mike Esposito – remodelaram a personagem e, em 1960, uma nova revista foi lançada, dessa vez estrelada pela *Moça-Maravilha*, uma versão mais jovem de *Diana*.

Posteriormente, já em 1968, a persona superpoderosa de *Diana Prince* ficou um tempo fora das páginas (Figura 08), posto que em um roteiro idealizado por Denny O’Neil seus poderes foram retirados e a guerreira amazona foi transformada “[...] em uma autoproclamada agente secreta da década de 1960 envolvida em intrigas internacionais, uma cópia de sucessos contemporâneos como os filmes de *James Bond*” (idem, p. 165). Questionado sobre as mudanças que empreendeu nas histórias da heroína, O’Neil relatou que nunca conseguiu se envolver de fato com a personagem, nem mesmo quando criança, e que lia as tramas pois “[...] gostava de ler qualquer coisa que estivesse em quadrinhos quando tinha 6 ou 7 anos” (O’NEIL, 2018 apud LANGLEY, 2018, p. 197), mas que nunca nutriu nenhum desejo particular de trabalhar nas histórias da *Mulher-Maravilha*. Na versão idealizada por ele¹⁶⁸ Diana renuncia aos poderes ao invés de partir para outra dimensão com suas irmãs amazonas e, já no número seguinte, a publicação traz a morte de seu eterno interesse romântico, o piloto *Steve Trevor*. Para Robb (2017, p. 165 e 166) O’Neil esperava “[...] captar o espírito da jovem mulher moderna e liberada dos anos 1960 na nova *Diana* – afinal de contas, as mulheres podiam ser “mulheres-maravilha” sem superpoderes”. O quadrinista afirmou ainda que acreditava estar “[...] servindo à causa do feminismo porque, de tudo que a *Mulher-Maravilha* fazia, ela fazia porque eram suas próprias capacidades humanas que permitiam” (O’NEIL, 2018 apud LANGLEY, 2018, p. 197).

¹⁶⁸ Revista *Wonder Woman* n°179 (DC Comics, novembro / dezembro de 1968).



Figura 8 Diana Prince renuncia aos poderes em roteiro de Denny O'Neill (Wonder Woman #179, 1968) (Tradução disponível no apêndice C).

Afastando-se progressivamente da versão pensada originalmente por Marston a jogada foi fortemente criticada, em especial pela jornalista estadunidense Glória Steinem, fundadora da revista *Ms.* (1972) que, além de trazer a princesa amazona estampada na capa da primeira edição, escreveu um artigo alegando que as alterações representavam uma “[...] redução consequente da força de um ícone feminino importante” (ROBB, 2017, p. 165 e 166). Jenna Busch (2018, p. 198) explica que a revista “[...] foi publicada no meio da segunda onda do feminismo, e por anos a *Mulher-Maravilha* nos quadrinhos vinha agindo sem poderes”, não se aproximando em nada da heroína superpoderosa criada por Marston para ser a propaganda ideológica psicológica para o novo tipo de mulher que deveria governar o mundo. A mudança durou vinte e cinco números até que o status quo da personagem fosse restaurado, em 1973, tanto devido à pressão exercida pelos movimentos feministas quanto pelo número de vendas, em declínio desde a retirada dos poderes.

Novamente superpoderosa a heroína fez uma breve parceria com sua recém-criada irmã, *Núbia*, a primeira supermulher negra do universo da *DC Comics*. Criada por Robert Kanigher e Don Heck, a irmã gêmea de *Diana Prince* estreou em 1973¹⁶⁹, sendo descrita como a *Mulher-Maravilha da Ilha Flutuante* (*Wonder Woman of the Floating Isle*, no original em inglês), sequestrada por *Ares*, o deus da guerra, logo após o nascimento e treinada por ele para ser uma grande guerreira. Após a parceria a volta da *Mulher-Maravilha* à sua faceta original nos quadrinhos fez sucesso e chamou a atenção da televisão e, em 1974, o canal *ABC* lançou o primeiro filme da personagem feito exclusivamente para a TV – que não agradou os fãs, uma vez que diferia e muito dos enredos publicados¹⁷⁰. A emissora persistiu e, já no ano seguinte, lançou uma série, desta vez fiel às HQs e ambientada no auge da trajetória da heroína nos anos quarenta. O seriado fez muito sucesso entre os telespectadores, e quando a *ABC* se recusou a fazer uma segunda temporada por conta do alto custo de produção dos episódios a *CBS* decidiu produzir uma continuação própria, em 1977. O sucesso, entretanto, fez pouco para alavancar a venda das revistas e estas rapidamente entraram em declínio, “[...] um destino que também se abateu sobre o reinventado *Super-Homem* conforme a década foi se encerrando” (ROBB, 2017, p. 187).

Ainda no início dos anos de 1960 a agora *Marvel Comics*¹⁷¹ – sob o comando do quadrinista visionário Stan Lee e dos artistas Jack Kirby e Steve Ditko – levou às bancas uma série de personagens heroicos que personificavam características inéditas aos que os haviam precedido, numa clara tentativa de reascender a popularidade dos *comics* de super-heróis ao reformular aspectos que definiam o gênero. Diferentemente de *Batman* e *Superman*, publicados pela rival *DC Comics* e que tinham como maior problema derrotar o vilão da vez, os novos super-heróis da *Marvel* abordavam questões pessoais, como problemas sentimentais e de sobrevivência, sendo o *Homem-Aranha* o principal representante do novo estilo. A tendência emergente proposta pela editora explorava uma certa interioridade dos personagens, e um enredo publicado na revista *Amazing Spiderman* #121 (junho de 1973) traduziria diligentemente a nova faceta dos superpoderosos ao retratar a morte de *Gwen Stacy* (Figura 09), principal interesse romântico do herói à época¹⁷². Como pontua Robb (2017, p. 181) “antes os super-heróis raramente eram vistos falhando e, quando falhavam, o fracasso era imediatamente

¹⁶⁹ Revista *Wonder Woman* #204 (Volume 1), *DC Comics*, janeiro de 1973.

¹⁷⁰ Na produção *Diana Prince* era loira, não tinha superpoderes e trabalhava como ajudante de um agente secreto do governo dos Estados Unidos.

¹⁷¹ Anteriormente *Timely Comics* (1930) e *Atlas Comics* (1950).

¹⁷² Outra personagem também ocupa o posto de interesse amoroso do *Homem-Aranha*, *Mary Jane Watson*, mocinha que se tornou popular principalmente devido às produções cinematográficas sobre o herói nos anos 2000.

acompanhado por um momento de triunfo”. A ideia partiu do desenhista John Romita, que tinha como principal objetivo “[...] agitar o mundo normalmente cômodo das histórias em quadrinhos de super-heróis” (idem). E, com roteiro de Gerry Conway, a história representou um importante marco para a indústria, chegando até mesmo a sofrer sanções de distribuição em função das normas estabelecidas pelo Código de Ética dos Quadrinhos, ainda em vigor – o que não impediu seu estrondoso sucesso.



Figura 9 Trecho da história A noite que Gwen Stacy Morreu (Amazing Spiderman #121, 1973) (Tradução disponível no apêndice C).

A morte de personagens coadjuvantes e também de super-heróis se tornaria comum nos anos seguintes, em especial durante as séries de eventos promovidos por ambas as editoras entre os anos de 1980 e 1990, como *Guerras Secretas* (Marvel Comics, 1984 a 1985) e *Crise nas Infinitas Terras* (DC Comics, 1985 a 1986). Contudo, “[...] foi na metade da década de 1970 que essa morte original provocou o maior impacto em uma geração inteira de leitores e autores” (ROBB, 2017, p. 181). Ainda na década de sessenta e novamente contrariando sua maior concorrente, a *Marvel* também apresentou uma série de personagens femininas com o intuito de alcançar as leitoras, como a *Mulher-Invisível*¹⁷³ e *Jean Grey*, parte do primeiro título da editora a apresentar super-heroínas em papéis de grande destaque, a revista *The X-Men #1* (setembro de 1963), que narrava as aventuras de um grupo formado por humanos dotados de

¹⁷³ Revista *The Fantastic Four Vol.1 #1* (Marvel Comics, novembro de 1961).

habilidades fantásticas¹⁷⁴. O número de ‘X-Women’ cresceu em 1970, e as personagens eram, cada vez mais, pensadoras independentes e com uma grande força de vontade, sendo *Storm*¹⁷⁵ – a primeira super-heroína negra dos quadrinhos *Marvel* – o principal destaque. Segundo Trina Robbins (2014, online) “[...] a deusa africana liderava os X-Men e, como seu nome sugere, controlava trovões, relâmpagos e ventos”¹⁷⁶ (Figura 10).



Figura 10 A heroína Tempestade estréia nos quadrinhos (*Giant Size X-Men #1*, Marvel Comics, 1975) (Tradução disponível no apêndice C).

De todo modo, ao discutir sobre as personagens femininas criadas entre os anos de 1960 e o fim da década de 1970, Chris Sims (2019, online) aponta que “se você tivesse que apostar em qual personagem, desde os primeiros dias da *Marvel Comics*, se tornaria um dos heróis mais importantes da lista da empresa, há uma boa chance de que *Jane Foster* tivesse as maiores

¹⁷⁴ Posteriormente há uma diferenciação entre humanos comuns e os dotados de habilidades fantásticas, denominados mutantes.

¹⁷⁵ Ou *Tempestade*, em tradução literal do inglês.

¹⁷⁶ “[...] the African goddess led the X-Men and, as her name suggests, controlled thunder, lightning and wind” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

chances de todo o grupo”¹⁷⁷. Idealizada pelos roteiristas Stan Lee e Larry Lieber em parceria com o ilustrador Jack Kirby, *Foster* estreou nas páginas em 1962¹⁷⁸ como coadjuvante nas histórias do *Poderoso Thor* e, nas décadas seguintes, viria a enfrentar inúmeras reviravoltas em sua trajetória, dissociando-se do estigma de eterno interesse amoroso do deus do trovão e provando-se digna até mesmo de portar o título de *Poderosa Thor*. Nos primeiros enredos, entretanto, a enfermeira trabalhava no consultório do *Dr. Donald Blake* auxiliando-o em sua prática médica privada, sendo *Blake* o primeiro hospedeiro mortal do deus nórdico *Thor Odinson*. E enquanto o médico nutria fortes sentimentos por *Jane*, a mocinha estava apaixonada por *Thor*, sem saber que ambos eram a mesma pessoa¹⁷⁹. *Foster* possuía uma atitude protetora em relação ao chefe devido sua saúde aparentemente frágil, mas elogiava constantemente as façanhas heroicas de *Thor*, levando *Blake* a questionar-se se ela um dia poderia amar um homem como ele¹⁸⁰.

A história de *Jane Foster* sempre esteve ligada à do deus do trovão, e desde o início da saga do herói a personagem representava parte de sua conexão com o mundo humano, artifício narrativo convencionado dentre os roteiristas dos *comics* do gênero de super-heróis. É interessante salientar ainda que mesmo que *Foster* tenha estreado nas páginas cerca de seis anos antes da transformação da *Mulher-Maravilha* por O’Neil, estas compartilhavam características similares – assim como inúmeras outras criadas entre os anos de 1950 e 1970. Para além da profissão como enfermeiras, as versões de ambas da década de 1960 acabavam por reafirmar modelos de personagens femininas representados à exaustão nas histórias em quadrinhos do gênero, reproduzindo arquétipos, padrões estéticos e papéis sociais. Currie (2018, p. 172) explica que tais papéis se referem às características e funções atribuídas com base no gênero de um indivíduo, posto que, “na perspectiva binária de gênero, existem dois conjuntos estereotipados de qualidades opostas e complementares: o feminino e o masculino”. Funções que incluem o cuidado com o outro, como tarefas ligadas ao lar, a educação e a enfermagem são comumente voltadas às mulheres sob a perspectiva hegemônica, enquanto aos homens caberiam funções de liderança, força e decisão.

¹⁷⁷ "If you had to bet on which character, from the earliest days of Marvel Comics, would become one of the most important heroes on the company's roster, there's a good chance that Jane Foster would have the best odds of the whole bunch" (SIMS, 2019, online), no original em inglês.

¹⁷⁸ Revista *Journey Into Mystery* #84 (Marvel Comics, setembro de 1962).

¹⁷⁹ A dinâmica de triângulo amoroso formado pelo herói, seu alter ego e a mocinha da história se repete à exaustão nas páginas dos quadrinhos, podendo ser observada tanto no caso de *Thor*, *Blake* e *Jane Foster* quanto nos casos de *Superman*, *Clark Kent* e *Lois Lane* e *Homem-Aranha*, *Peter Parker* e *Mary Jane*.

¹⁸⁰ Revistas *Journey Into Mystery* #85 e *Journey Into Mystery* #86 (Marvel Comics, 1962).

No que diz respeito à presença de mulheres nos processos de produção, uma das quadrinistas mais promissoras do período foi Marie Severin, que começou sua carreira como ilustradora e colorista ainda no final dos anos de 1940, na *EC Comics*, popular por produzir alguns dos quadrinhos de horror mais rentáveis da década. Quando as audiências do subcomitê do Senado praticamente forçaram o fechamento da editora, no fim da década de 1950, Severin migrou para a *Marvel Comics*, onde exerceu as funções de arte-finalista, colorista, desenhista e diretora de arte. McCabe (2016, p. 28) chama atenção para o fato de que o talento da artista permitia que ela “[...] se movesse pelo escritório da *Marvel* como qualquer outro criador. Ela não era a secretária recatada e frágil que tomava notas e administrava as agendas de pessoas importantes; ela era uma das pessoas importantes no *bullpen*¹⁸¹¹⁸²”. No auge da criação de novos personagens pela editora em meados de 1960, substituiu Steve Ditko e Bill Everett como artista responsável pelas histórias do mago *Doutor Estranho*, além de assinar como co-criadora da heroína *Mulher-Aranha* e contribuir para os quadrinhos de outros heróis populares, como *Capitão América* (1941) e *Hulk*¹⁸³.

Robb (2017, p. 140) destaca Marie Severin como uma das raras artistas que colaboravam “[...] nos gibis dominados por homens da *Marvel*”, enquanto Sayej (2020, online), ao comentar sobre a presença de quadrinistas no meio *mainstream*, chama a atenção para o fato de que “mulheres que trabalham para grandes empresas de quadrinhos como a *Marvel* nem sempre foram a norma. Muitas eram *freelancers*, entrando e saindo, sem créditos”¹⁸⁴ – o que, de certo modo, torna os feitos de Severin ainda mais relevantes. Afinal, “[...] inscrever as mulheres na história implica necessariamente a redefinição e o alargamento das noções tradicionais daquilo que é historicamente importante” (SCOTT, 1995, p. 73). No fim da década de 1970 a *DC Comics* surpreendeu ao anunciar sua primeira presidente mulher, Janette Kahn, contribuindo para o resgate da representação feminina na editora, em especial no que dizia respeito às histórias da *Mulher-Maravilha*, ainda em declínio de vendas desde meados de 1974. Os padrões estéticos e de beleza da época exaltavam cabelos volumosos e um visual musculoso para as mulheres, o que resultou em mais uma adaptação da personagem numa tentativa de capturar o

¹⁸¹ *The Marvel Bullpen* é o apelido utilizado pela equipe de criadores e auxiliares da *Marvel Comics*. Criado por Stan Lee, dava nome a uma coluna mensal nas revistas, que descrevia os bastidores do escritório da editora.

¹⁸² “*Marie Severin's talent allowed her to move around the Marvel office like any other creator. She wasn't the coy, fragile secretary who took notes and managed the agendas of important people; she was one of the important people in the bullpen*” (MCCABE, 2016, p. 28), no original em inglês.

¹⁸³ Marie Severin foi a última artista a trabalhar na fase de aventuras do herói na revista *Tales to Astonish*, encerrada em março de 1968. A partir do número 102, o título foi rebatizado como *O Incrível Hulk*, dando início à segunda era *Marvel* nos quadrinhos.

¹⁸⁴ “*Women working for big comic book companies like Marvel were not always the norm. Many were freelancers, coming and going, with no credits*” (SAYEJ, 2020, online), no original em inglês.

interesse do público leitor. No mesmo período, o icônico logotipo de duas letras ‘W’ sobrepostas foi criado, substituindo a águia patriota.

Kahn também estava por trás da ideia de uma grande expansão dos quadrinhos da *DC Comics*, anunciada nas revistas como *DC Explosion*¹⁸⁵. A proposta prometia um sistema melhor de distribuição dos títulos facilitando o acesso do público, além da criação de novos conceitos, personagens e formatos. Contudo, uma série de fatores externos, como desastres naturais que acarretaram justamente em problemas de distribuição, acabaram interferindo nos planos e levando ao cancelamento de mais de sessenta projetos. Robb (2017, p. 193) pontua que a editora terminou 1978 com pelo menos oito revistas a menos, e “[...] uma série de títulos planejados – entre eles *The Vixen*, que teria a primeira heroína negra da *DC* a estrelar uma série própria – não conseguiu ver a luz do dia”¹⁸⁶. De todo modo o autor também salienta que apesar do papel exercido na expansão e consequente contração da editora na década de 1970, “Kahn – juntamente com o subeditor Paul Levitz – se tornaria uma figura-chave na evolução da empresa nos 25 anos que se seguiriam” (idem). Aqui é interessante notar que mesmo que Kahn seja citada pelo autor como uma figura de destaque na trajetória da editora, a ideia de que o fracasso do projeto *DC Explosion* foi creditado a ela faz-se implícita, enquanto o sucesso subsequente seria possível apenas através da parceria e / ou mentoria de um homem, o subeditor Paul Levitz.

Nogueira (2008) aponta que mesmo com os tensionamentos resultantes do ingresso de mais mulheres no mercado de quadrinhos estadunidense e a criação de personagens femininas que promoviam um duplo movimento frente aos valores dominantes – configurando um momento emergente em transição –, de modo geral as mudanças ocorridas na representação feminina nas páginas entre as décadas de 1930 a 1970 não se mostram tão expressivas quanto o esperado, visto que “[...] por anos, elas [as mulheres] foram quase sempre retratadas ora como mocinhas indefesas que precisavam de heróis para salvá-las, ora como vilãs sem moral, que provocam os heróis virtuosos” (idem, p. 2). Para a autora em ambos os casos as personagens saem em desvantagem, “[...] seja pela dependência que desenvolvem em relação ao homem, seja por [...] sua falta de pudor ao desfilar sua feminilidade – ou pelo menos aquilo que os autores transformaram em feminilidade” (idem) – salvo exceções, como a *Miss Fury* de June

¹⁸⁵ Explosão DC, em tradução literal do inglês.

¹⁸⁶ A personagem seria publicada posteriormente em *Action Comics* #521 (julho de 1981), além de integrar a Liga da Justiça.

Tarpé Mills e a *Mulher-Maravilha* originalmente idealizada por William Moulton Marston, por exemplo.

Questiona-se aqui se os esforços femininos representavam uma alternativa ao dominante, passível de ser ignorada por ele, ou se estes eram de fato ameaças aos modelos hegemônicos pré-estabelecidos, culminando em um duradouro processo de apagamento histórico. É importante salientar ainda que, do ponto de vista da institucionalização das histórias em quadrinhos, as transformações empreendidas nos roteiros em relação à postura dos super-heróis nos primeiros anos da década de sessenta acabam por instaurar uma disputa de legitimidade entre as principais editoras – *Marvel* e *DC Comics* –, levantando questionamentos acerca de quem detém maior competência do fazer e do dizer para a produção de quadrinhos do gênero e ainda do que viria a ser considerado efetivamente dominante. Tal disputa também acaba por ditar, assim como defende Coogan (2006), quais personagens poderiam ser considerados super-heróis e quais não, acarretando num processo de exclusão de heróis e heroínas outros, não inseridos na dicotomia *Marvel* / *Detective Comics*.

Responsável pelas principais mudanças, a *Marvel Comics* instituiu até mesmo um processo próprio e original de produção de roteiros e ilustrações que viria a ficar conhecido como *Método Marvel*¹⁸⁷. Conforme explica Guerra (2016, p. 69) o método “[...] exigia que os artistas soubessem transformar um argumento básico numa história bem ritmada e visualmente concisa, que o roteirista tinha como base para escrever os diálogos”¹⁸⁸. Na década de 1960 a função de formular os argumentos iniciais era exercida exclusivamente por Stan Lee, e a ideia “[...] era que os quadros das revistas funcionassem como filmes mudos, para minimizar a necessidade de explicação verbal. Os artistas idealmente colaborariam com suas próprias ideias narrativas – personagens, subtramas – às histórias [...]” (idem). No período a produção de uma história em quadrinhos comumente se iniciava por meio da elaboração de um roteiro (*script*), onde a trama era descrita sequencialmente e em detalhes para então ser encaminhada a ilustradores, coloristas, arte-finalistas e letristas. Já a *Marvel* sugeria a elaboração das histórias partindo de um resumo, ou *plot*, sem o detalhamento sequencial. Após a ilustração e diagramação dos quadros pelo desenhista o material voltava às mãos do escritor para que preenchesse os diálogos, de modo que grande parte das HQs *Marvel* “[...] resultou de um processo colaborativo entre diferentes escritores, artistas, editores, arte-finalistas, coloristas e

¹⁸⁷ *Marvel Way* ou *Marvel Style*, no original em inglês.

¹⁸⁸ Ainda segundo Guerra (2016, p. 70) “o “*Método Marvel*” é também conhecido como *Plot-First*, no qual a trama poderia ser executada a partir de algumas frases escritas para várias páginas”.

letristas. Em cada estágio as páginas estavam sujeitas ao modo como a pessoa que estava trabalhando nelas interpretava a história” (idem, p. 70)¹⁸⁹.

2.4 MOVIMENTO UNDERGROUND E OS COMIX FEMININOS

Paralelamente, entre os anos de 1965 e 1990, houve a ascensão de um outro tipo de revistas em quadrinhos, “[...] geralmente auto publicadas, mas desafiadoramente independentes” (ROBB, 2017, p. 160). As obras tanto se inspiravam em publicações de grandes editoras – como *Marvel* e *DC Comics* – quanto reagiam a elas, configurando tensões e promovendo um duplo movimento de rupturas e continuidades. O período, conhecido como *Underground Comics* ou movimento *underground*, foi marcado em especial pelo esforço de artistas e quadrinistas para a criação de um mercado de distribuição direta, além da abordagem de tópicos proibidos pelo Código de Ética nos quadrinhos convencionais, como uso de drogas, sexualidade, protestos sociais, fatos históricos e diferentes formas de violência. Robb (2017, p. 160) explica que além de fazerem parte do grande cenário da cultura *underground* estadunidense as revistas detinham fortes raízes em formas reprimidas de arte gráfica, como os catecismos pornográficos¹⁹⁰, e eram comumente comercializadas em lojas de discos ou *head shops*, termo utilizado para descrever lojas especializadas em produtos relacionados ao consumo de maconha e cigarros.

Diferentemente dos quadrinhos convencionais os *undergrounds* eram produzidos a baixo custo e em preto e branco, e apesar de serem publicados em pequenas tiragens “eram acessíveis ao público-alvo: jovens radicais, hippies e estudantes universitários” (ROBBINS, 2014, online)¹⁹¹. Uma variedade de títulos fazia paródias de super-heróis e heroínas convencionais, como *Zap Comix #1* (outubro de 1968), protagonizada pelo personagem *Javali Maravilha*, o *Porco de Aço*¹⁹² – uma clara alusão tanto à *Mulher-Maravilha* quanto ao *Superman*, ambos da *DC Comics*. Robb (2017, p. 161) enfatiza que “*Zap Comix* foi para os gibis *underground* o que o *Super-Homem* foi para os convencionais: a revista gerou um bando de imitadores e títulos derivados independentes”, dentre os quais *Mad*, de William Gaines, que publicava sátiras de *Superman* (*Supermané*) e dos heróis da *Marvel* (*Captain Guts*). Conforme aponta Barbieri (2017, p. 251) em especial nas décadas de 1960 e 1970 os quadrinhos

¹⁸⁹ O episódio de número sete da série documental *Marvel 616*, disponível na plataforma *Disney+*, aborda o *Método Marvel*, demonstrando de forma prática a aplicação do mesmo dentro dos setores criativos da editora ainda nos dias atuais.

¹⁹⁰ No Brasil, o autor Carlos Zéfiro é um dos mais populares do formato.

¹⁹¹ “[...] were accessible to the target audience: young radicals, hippies and college students” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

¹⁹² *Wonder Wart-Hog, the Hog of Steel*, no original em inglês.

experienciaram uma fase de vanguarda, onde “[...] pela primeira vez se propunham ao mundo enquanto tal, enquanto quadrinhos, como instrumento linguístico e expressivo autônomo; propunham-se por todo seu valor: não apenas como simples entretenimento”, suscitando tanto a paródia quanto a reprodução das convenções as quais se opunham. Ao mesmo tempo em que se autoanalisava a indústria também se auto refinava, culminando em um amadurecimento do meio e no surgimento de lojas especializadas, facilitando o acesso a um maior número de leitores.

A tendência antiautoritária dos *underground comics* também refletiu no gênero de super-heróis, e tanto a *Marvel* quanto a *DC* passaram a publicar “[...] histórias com consciência social no final dos anos 1960 e início da década de 1970, para agradar aos jovens leitores descolados” (ROBB, 2017, p. 161 e 162). A *Marvel* investiu na contratação de escritores e desenhistas mais jovens – como Archie Goodwin, Roy Thomas e Jim Steranko – para transpor elementos da contracultura¹⁹³ aos títulos da editora e, do mesmo modo, a *DC Comics* passou a colaborar com artistas como Len Wein, Mike Frederich e Mary Wolfman a fim de que trouxessem “[...] um espírito *underground* para os super-heróis convencionais” (idem). Robb (idem) também chama a atenção para a criação de novos personagens e reformulação de antigos heróis que refletiam o “espírito *underground*” no período, como *Homem-Aranha* (1962), *Wolverine* (1974), *Arqueiro Verde* (reformulado no fim dos anos sessenta) e *Lanterna Verde* (reformulado no fim dos anos setenta).

Em contrapartida a representação feminina no cenário *underground* de quadrinhos, sobretudo nos primeiros anos, não apresentava rupturas significativas em relação ao *mainstream* e às noções hegemônicas às quais referenciava. Até que no início dos anos 1970 “[...] cartunistas mulheres, enojadas por sua representação nos quadrinhos convencionais e desencantadas com um *comix underground* exclusivamente masculino, o “clube dos meninos” que as excluía [...]” (ROBBINS, 2014, online)¹⁹⁴, passaram a produzir seus próprios *underground comics*, fortemente influenciados pelo movimento de liberação da década. McCabe (2016) destaca que a fim de evidenciar a presença feminina nos quadrinhos

¹⁹³ Conforme pontua Charles Kaiser (1988), o termo contracultura refere-se a um movimento cultural posterior ao período da Guerra Fria desenvolvido inicialmente nos Estados Unidos, em meio ao contexto dos movimentos estudantis e da Guerra do Vietnã. Além de inúmeras manifestações pela liberdade de expressão, liberação sexual, direitos das mulheres e negros, defesa da ecologia e combate a autoritarismos, a contracultura também discutia a experimentação e o uso de substâncias lisérgicas, como a maconha.

¹⁹⁴ “[...] women cartoonists, disgusted by their representation in mainstream comics and disenchanted with an exclusively male underground comix, the “boys’ club” that excluded them [...]” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

estadunidenses Trina Robbins organizou juntamente com Barbara Mendes¹⁹⁵ a primeira HQ inteiramente produzida por mulheres, a antologia *It Ain't Me, Babe* (1970), com trabalhos das quadrinistas Nancy Kalish, Carole Kalish, Lisa Lyons, Meredith Kurtzman e Michele Brand, além de criações das próprias organizadoras (Figura 11). Outras antologias femininas do período incluem *Wimmen's Comix* (1972 a 1992) e *Tits and Clits* (1972 a 1987), e estas figuravam como “[...] fóruns para novas cartunistas mulheres comunicarem assuntos que antes eram tabus e importavam para elas e suas leitoras: assédio sexual, aborto, lesbianidades, maternidade solo, sexo e sexismo – e certas drogas não legais” (ROBBINS, 2014, online)¹⁹⁶.



Figura 11 Página da primeira edição da antologia *It Ain't Me Babe* por Carole Kalish e Trina Robbins (1970) (Tradução disponível no apêndice C).

¹⁹⁵ Cartunista e artista plástica norte-americana, Barbara Mendes é reconhecida principalmente por suas colaborações com Trina Robbins, como na antologia *It Ain't Me, Babe*, e por *Illuminations* (1971), composta por alguns de seus trabalhos de estilo psicodélico. Eventualmente a artista deixou os comics e passou a se dedicar exclusivamente à pintura.

¹⁹⁶ "[...] were forums for new women cartoonists to communicate issues that were once taboo and mattered to them and their readers: sexual harassment, abortion, lesbianism, single motherhood, sex and sexism - and certain drugs that are not yet legal" (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

Stuller (2010, p. 10) enfatiza que “os mitos produzidos por mulheres costumam ter um sabor ligeiramente diferente, abordando questões diferentes ou explorando possibilidades esquecidas pelos autores do sexo masculino”¹⁹⁷ – e o movimento favoreceu o reconhecimento de quadrinistas antes marginalizadas, dentre as quais Lee Marrs, Roberta Gregory e Trina Robbins. Conforme expõe McCabe (2016, p. 41) além de ser considerada pioneira dos *comix* femininos Lee Marrs é “[...] uma das criadoras de quadrinhos mais versáteis e francas da indústria”¹⁹⁸, sendo fundadora da antologia *Wimmen’s Comix* e responsável pela criação de *The Further Fattening Adventures of Pudge, Girl Blimp* (1970)¹⁹⁹, uma história sobre amor próprio que acompanha a saga de uma adolescente gorda para perder a virgindade. Como muitas quadrinistas da época Marrs começou como assistente de meio período em títulos comandados por homens, mas “[...] um impulso de empreender e a ambição de criar quadrinhos para si mesma e personagens de sua propriedade a levaram a São Francisco, Califórnia – lar do movimento *underground* dos *comix* – no final dos anos 1960” (idem, p. 42)²⁰⁰.

Além de contribuições para antologias feministas e títulos próprios, como *Girl Blimp*, a quadrinista também colaborou com editoras convencionais como *DC Comics* (onde trabalhou nas revistas *House of Secrets*, em 1975, e *Wonder Woman Annual*, em 1989), *Marvel Comics* e *Dark Horse*, “[...] desafiando estereótipos e quebrando o prolixo clube de meninos” (MCCABE, 2016, p. 42)²⁰¹. Posteriormente, em meados de 1980, a artista ingressou na indústria de animação 2D e fundou a *Lee Marrs Artwork*, assinando trabalhos para empresas como *Disney*, *Apple*, *Nickelodeon* e *MTV*. Já Roberta Gregory começou a elaborar seus próprios quadrinhos ainda na infância sob a influência do pai, Bob Gregory, ilustrador e roteirista de histórias para a *Disney* e a *Golden Key*, a maioria protagonizadas pelo personagem *Pato Donald*. Ao usar a arte e o senso de humor para explorar o movimento feminista da década de 1970 a quadrinista encontrou espaço para seu trabalho primeiramente na influente antologia *Wimmen’s Comix* e, posteriormente, em sua própria série, *Dynamite Damsels* (1976). Gomez (2016, p. 37 e 38) aponta que Gregory “[...] estava feliz por ser a prova viva de que as feministas tinham senso de humor, mas estava apenas escrevendo e desenhando o tipo de história que adoraria ler se outra

¹⁹⁷ “Myths produced by women usually have a slightly different flavor, addressing different issues or exploring possibilities overlooked by male authors” (STULLER, 2010, p. 10), no original em inglês.

¹⁹⁸ “Lee Marrs is one of the most versatile and outspoken comic creators in the industry” (MCCABE, 2016, p. 41), no original em inglês.

¹⁹⁹ “As Aventuras Mais Gordas de Pudge, a Garota Balão”, em tradução livre do inglês.

²⁰⁰ “[...] an urge to entrepreneurship and the ambition to create comics for herself and characters she owned took her to San Francisco, California - home of the underground comix movement - in the late 1960s” (MCCABE, 2016, p. 42), no original em inglês.

²⁰¹ “[...] challenging stereotypes and breaking the proverbial boys’ club” (MCCABE, 2016, p. 42), no original em inglês.

pessoa as estivesse fazendo”. Em uma entrevista concedida ao site *The Beat*, em maio de 2016, Gregory afirmou:

Eu já estava desenhando quadrinhos feministas para o jornal *Women's Resource Center*, então fiquei emocionada ao ver quadrinhos reais que foram desenhados e escritos por mulheres. Eu li quadrinhos quando criança, mas sempre que nomes de criadores eram mencionados, com exceção de Marie Severin, nenhum deles eram nomes de mulheres (GREGORY, 2016 apud GOMEZ, 2016, p. 38)²⁰².

Nos anos oitenta a artista se tornou colaboradora regular da *Gay Comix* (1980 a 1998), uma antologia de quadrinhos underground LGBTQIA+ de referência criada por Howard Cruse (Figura 12). As histórias tinham como slogan ‘Lésbicas e gays colocam no papel!’ e muito do conteúdo inicial era autobiográfico. Gregory (2016 apud GOMEZ, 2016, p. 38) explica que Cruse a convidou para produzir materiais para a publicação porque prezava por “[...] uma representação igual de criadores entre mulheres e homens e, naquela época, eu era uma das poucas mulheres fazendo histórias com temáticas LGBT”²⁰³. Suas criações foram publicadas em ambas as antologias – *Wimmen's Comix* e *Gay Comix* – durante toda a década, e a quadrinista ainda lançou outros dois títulos originais: *Winging It* (1988), uma história que explorava a relação entre uma mulher suicida e um anjo caído; e *Sheila and The Unicorn* (1988), que aborda um amor não correspondido entre um unicórnio e um ser humano. Em 1991 lançou o trabalho pelo qual obteve maior reconhecimento, *Naughty Bits*, protagonizado pela personagem *Bitchy Bitch*, “[...] uma mulher comum de meia-idade, mal-humorada, cuspidora de palavrões e que não se contém quando se trata de expressar suas frustrações com a vida moderna” (GOMEZ, 2016, p. 38)²⁰⁴.

²⁰² “I was already drawing feminist comics for the *Women's Resource Center* newspaper, so I was thrilled to see actual comics that were drawn and written by women. I read comics as a child, but whenever creators' names were mentioned, with the exception of Marie Severin, none of them were women's names” (GREGORY, 2016 apud GOMEZ, 2016, p. 38), no original em inglês.

²⁰³ “[...] an equal representation of creators between women and men, and at that time I was one of the few women doing LGBT-themed stories” (GREGORY, 2016 apud GOMEZ, 2016, p. 38), no original em inglês.

²⁰⁴ “[...] an ordinary moody, cuss-spitting, middle-aged woman who can't contain herself when it comes to expressing her frustrations with modern life” (GOMEZ, 2016, p. 38), no original em inglês.

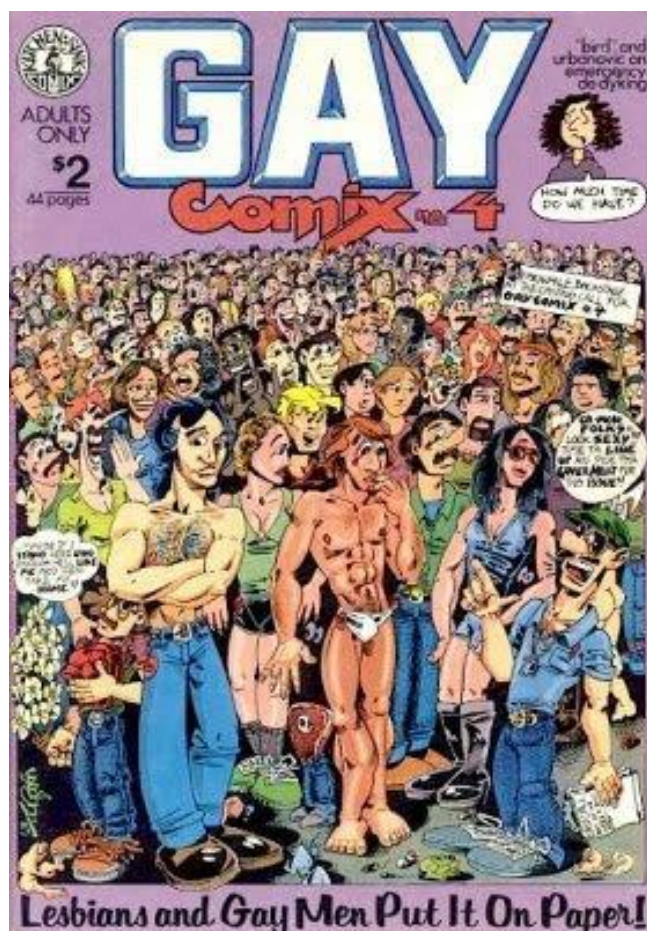


Figura 12 Capa da edição de número 4 da antologia *Gay Comix* (1983) (Tradução disponível no apêndice C).

Invariavelmente uma das quadrinistas mais influentes a estreiar no cenário dos *comix* femininos foi Trina Robbins que, atuando também como historiadora, “[...] passou sua carreira como uma proeminente defensora do lugar das mulheres na indústria” (MCCABE e BROWNSTEIN, 2016, p. 45)²⁰⁵. Robbins deixou o *fandom*²⁰⁶ de ficção científica ainda no fim dos anos sessenta para se dedicar à produção de quadrinhos, contribuindo primeiramente para o jornal *underground* *The East Village Other* (1965 a 1972) e seu *spin-off*²⁰⁷, *Gotham Blimp Works* (1969). No mesmo período foi co-criadora da personagem *Vampirella*, de Forrest J. Ackerman para a *Warren Publishing* e, em 1970, mudou-se para São Francisco, onde ingressou na “[...] contracultura jovem da cidade e desenvolveu sua abordagem feminista dos *comics*”²⁰⁸ (idem). Além de coproduzir a primeira antologia em quadrinhos totalmente feita por

²⁰⁵ “[...] spent her career as a prominent advocate for women's place in industry” (MCCABE e BROWNSTEIN, 2016, p. 45), no original em inglês.

²⁰⁶ O termo, em inglês, é a abreviação da expressão *fan kingdom* (reino dos fãs, em tradução literal para o português), e faz referência a um grupo de pessoas que admiram determinada coisa em comum, como séries, filmes, personagens, artistas, jogos, bandas e etc.

²⁰⁷ Um produto derivado de outro ou de trabalho ou processo anterior.

²⁰⁸ “[...] youth counterculture in the city and developed her feminist approach to comics” (MCCABE e BROWNSTEIN, 2016, p. 45), no original em inglês.

mulheres também publicou títulos solo (como *Trina's Women from Kitchen Sink*, em 1976) e contribuiu tanto para revistas *underground* quanto com publicações convencionais de circulação nacional, como *San Francisco Comic Book*, *Barbarian Comics*, *Snarf*, *National Lampoon* e *High Times*.

McCabe e Brownstein (2016) explicam que dos anos oitenta em diante Robbins expandiu sua produção para os quadrinhos *mainstream*, trabalhando com títulos da *Marvel* e *DC Comics*. Dentre suas colaborações mais notáveis estão a série limitada em quatro volumes *The Legend of Wonder Woman* (maio a setembro de 1986) e *Wonder Woman: The Once & Future Story* (1998), que trazia como tema a violência doméstica. Mais do que uma voz criativa prolífica, Trina Robbins é também uma das autoras e arquivistas mais proeminentes da história dos quadrinhos estadunidenses, defendendo o importante papel que as mulheres têm desempenhado desde antes do marco de consolidação da indústria e, além de ser reconhecida como a primeira mulher a ilustrar as tramas da personagem *Mulher-Maravilha* (*DC Comics*), também é lembrada como a primeira a publicar histórias sobre uma mulher assumidamente lésbica, em 1974, na edição de estreia da antologia *Wimmen's Comix*. Ainda segundo McCabe e Brownstein (idem, p. 45) “[...] suas histórias, livros históricos e palestras definem o padrão para a valorização das contribuições femininas para o campo”²⁰⁹.

Correntemente quando se fala em representação feminina na cultura de quadrinhos norte-americana acredita-se que os processos de produção tenham sofrido alterações de modo a acompanhar e refletir novas necessidades e responder a questionamentos do público, em especial a partir da década de 1970, com o advento dos *comix*²¹⁰ produzidos por mulheres. Neste sentido a mudança de relevância de personagens e quadrinistas representaria uma configuração cultural e uma importante fonte de análise e compreensão social, em especial no escopo da visibilidade de gênero (sexual). Ao tomarmos como exemplo o gênero de super-heróis estadunidense e o apagamento sofrido por mulheres nas páginas e nos espaços de criação, torna-se pertinente a discussão de como as histórias em quadrinhos contribuem para a disseminação de valores, normas e construções sociais, bem como o modo como refletem conjuntamente o papel da mulher ou aquilo que se pretende como seu papel socialmente. Observa-se que as narrativas femininas nos quadrinhos convencionais e mesmo nos *comics underground*

²⁰⁹ “[...] their stories, historical books, and lectures set the standard for appreciation of women's contributions to the field” (MCCABE e BROWNSTEIN, 2016, p. 45), no original em inglês.

²¹⁰ Ao longo deste tópico utilizamos o termo *comix* para nos referir aos quadrinhos *underground* produzidos por mulheres, visto que historiadoras como McCabe (2016) e Robbins (2014) assim os referenciam em suas obras. Já as citações às produções masculinas mantiveram a grafia comum, *comics*.

produzidos por quadrinistas homens permanecem fortemente arraigadas ao olhar masculino e à características que este acaba por instituir como dominantes, e que até meados de 1970, com a criação de antologias exclusivamente femininas que davam espaço e voz à quadrinistas mulheres, a participação de artistas nos processos de criação de histórias em quadrinhos mostrava-se díspar frente à dominação masculina dos meios *mainstream* e *underground*.

Notavelmente produtos que se enquadram no rótulo ‘contracultura’ nem sempre são vistos como obras de qualidade em outros campos das artes visuais, enquanto na Cultura de Quadrinhos os *comics underground* masculinos e os *comix* femininos não parecem seguir este padrão. Significaria dizer que dentro da própria indústria haveria uma disputa de legitimidade do fazer e do dizer que acaba por configurar gêneros, em especial a partir da década de setenta, com a distinção entre títulos convencionais publicados por grandes editoras e *underground*, comumente auto publicados. Entretanto, diferentemente da disputa entre *Marvel* e *DC Comics* nos anos de 1960 que se pretendia enquanto forma de institucionalização das HQs, as tensões que irrompem com as produções *underground* não têm como objetivo uma validação de quem detêm maior competência na produção de quadrinhos. Ao se considerar as estruturas de sentimento como propostas por Raymond Williams (1977) os quadrinhos independentes apresentam-se como opositores aos convencionais: não anseiam substituir noções hegemônicas, mas sim questionar e sobretudo zombar de tais características dominantes.

Em contrapartida os tensionamentos que emergem dentro do meio *underground* na distinção entre produções de homens e mulheres trazem à tona diferentes interpretações acerca de índices dominantes, residuais, emergentes e alternativos. Enquanto os esforços empreendidos por quadrinistas homens em sua maioria não parecem romper de forma efetiva com concepções hegemônicas, mantendo resíduos de representações anteriores ao dar continuidade à visadas estereotipadas dos títulos *mainstream* (em especial em relação às mulheres), também se apresentam como um alternativo que, mesmo ao questionar noções e valores dominantes como o controle pelo *Comics Code*, ainda é tolerado pelo dominante e até mesmo o integra, posto que inspira mudanças nos modos de produção dos quadrinhos convencionais. Neste sentido o dominante se reconfigura constantemente para se manter dominante, cooptando práticas alternativas e opositoras.

Já as criações femininas mostram-se como um potente emergente que, mesmo que não viesse a se tornar dominante, pretendia-se como tal. As antologias e trabalhos solo de quadrinistas como Lee Marrs, Roberta Gregory e Trina Robbins tanto questionavam os padrões

impostos quanto resistiam a eles através de personagens que protagonizavam as próprias histórias, eram sexualmente livres e rompiam com papéis de gênero e concepções estéticas padronizadas. É possível asseverar ainda que a proliferação de temáticas LGBTQIA+ em HQs ilustradas e roteirizadas por mulheres oferece resistência ao modo como eram retratadas (em especial mulheres lésbicas), promovendo tensões que corroboram para novas representações do feminino nos *comics*.

Já no fim da década de 1980 a indústria norte-americana de quadrinhos convencionais passou por outra notável mudança nas formas de se produzir conteúdo devido à influência do meio *underground*. Tendo como principal característica o envolvimento político de forma direta nas tramas, para além da técnica o que marca os *comics* do período são os discursos que, ao refletirem sobre temas intrínsecos à transição do século XX ao XXI, fazem “[...] uso da política como principal fator de transformação” (OLIVEIRA, 2016, p. 22). Robb (2017, p. 271) porém chama a atenção para o fato de que “as super-heroínas continuaram a ser destaque pela ausência”, em especial na primeira metade dos anos de 1990, enquanto Oliveira (2007) observa que embora os quadrinistas buscassem características que diferenciasssem as personagens uma das outras estas seguiam padronizadas sob a ótica masculina. Neste contexto “[...] a figura feminina mescla características como docilidade, subordinação, devoção e fidelidade a uma figura masculina” (DALBERTO e OLIVEIRA, 2016, p. 98) e, com o objetivo de conquistar a atenção dos jovens leitores, as heroínas passam a ser tanto demasiadamente sensuais quanto a performar o modelo “boneca do amor” (OLIVEIRA, 2007, p. 105).

À época tanto *Marvel* quanto *DC Comics* ainda não contavam com um número significativo de mulheres em espaços de criação e, apesar do sucesso das *X-Woman* e de super-heroínas publicadas em títulos solo – como *Miss Marvel* e *Wonder Woman* –, em geral as personagens seguiam alternando papéis limitados, como mocinhas em perigo, interesse amoroso de um personagem masculino em posição de destaque ou parceiras no combate, que ao final da história necessitavam do herói para solucionar o conflito. Longe das páginas durante a maior parte da década de oitenta a personagem *Jane Foster*, por exemplo, ainda ocupava a posição de eterna noiva do herói *Thor* mesmo estando casada com o *Dr. Keith Kincaid*, resultado de um plano de *Odin* para separá-la do deus do trovão. Sims (2019) salienta que quando Walt Simonson assumiu as histórias do herói, em 1983, para criar uma série de cinco anos que revitalizasse o personagem, uma das primeiras ações do quadrinista foi a extinção de sua faceta mortal, fazendo de *Jane* o único elo de *Thor* com a humanidade. O novo arco,

contudo, passou a investir cada vez mais em elementos fantásticos e, enquanto a deusa *Sif* tornou-se o principal interesse amoroso do deus, *Foster* era como um ‘interesse reserva’, um amor do passado nunca esquecido por ele.

Personagens que rompiam com estes padrões eram publicadas majoritariamente em *comix* femininos, e as criadoras incorporavam conceitos discutidos por diferentes vertentes de movimentos feministas. Robbins (2014, online) explica que “[...] as mais radicais feministas da segunda onda dos anos 1970 e 1980 removeram a palavra *man* [homem] da grafia de seu gênero”²¹¹, adotando grafias alternativas como ‘*womon*’ ou ‘*womyn*’ ao invés de *woman* (mulher) – a antologia *Wimmen’s Comix* era frequentemente alvo de críticas por não aderir à proposta. Quadrinistas que surgiram na cena *underground* na década de 1990 reivindicaram ainda o uso da palavra ‘garota’ em suas criações, dando origem a títulos como *Real Girl* (*Fantagraphics*, 1990), *Girl Talk* (*Fantagraphics*, 1995) e *Action Girl* (*Slave Labor Graphics*, 1994)²¹². Inspiradas pela música punk e o movimento *Riot Grrrl*²¹³ dos anos noventa, algumas criadoras passaram também a acrescentar três Rs à grafia da palavra *girl*, de modo a simular uma espécie de rosnado. Ainda segundo Robbins (idem) “as cartunistas *grrrl* combinavam a raiva feminista com uma energia feminina contemporânea”²¹⁴, imbuindo em suas obras fortes mensagens políticas e assuntos autobiográficos delicados, como estupro, diferentes formas de abuso e mesmo incesto.

Ainda na década de 1990 a imagem de uma mítica operária da Segunda Guerra Mundial – *Rosie, a Rebitadeira* –, tornou-se muito popular e, acompanhada da frase “*We Can Do It!*”²¹⁵, estampava cartazes e uma série de produtos (como pôsteres, ímãs de geladeira, canecas e camisas). Nas palavras de Robbins (2014, online) “[...] esta era a filosofia faça você mesma enfatizada em quadrinhos como *Action Girl* (Figura 13) e no movimento *grrrl zine* dos anos

²¹¹ “[...] the more radical feminists of the second wave of the 1970s and 1980s removed the word *man* from their gender spelling” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

²¹² Criada pela quadrinista Sarah Dyer, em 1992, a personagem é reconhecida por suas narrativas otimistas e empoderadoras.

²¹³ O *Riot Grrrl* foi um movimento feminista punk underground característico do início da década de noventa, nascido em Washington, Estados Unidos. É um movimento de subcultura que mescla um estilo musical e político punk com uma visada social feminista.

²¹⁴ “The riot *grrrl* cartoonists combined feminist rage with a contemporary feminine energy” (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

²¹⁵ “Nós podemos fazer isso!”, em tradução livre do inglês.

90”²¹⁶ e, embora os *fanzines*²¹⁷ datem do início dos anos 1930, quando eram produzidos principalmente por fãs de ficção científica, os *grrrl zines* passaram a se multiplicar através do movimento *Riot Grrrl*, sendo incorporados aos *comix* femininos. Na opinião de Antonio Lara (1976, online) os *fanzines* desempenharam “[...] um papel fundamental na evolução geral da mídia e, mais especificamente, das formas culturais marginalizadas pelas instituições oficiais”. E assim como muitos jovens criadores dos primeiros *zines* de ficção científica viriam a se tornar quadrinistas de sucesso, como Jerry Siegel²¹⁸, algumas das criadoras mais populares do período, como Julie Doucet, Mary Fleener e Jessica Abel, também começaram publicando seus próprios *zines* de cunho feminista (ROBBINS, 2014).

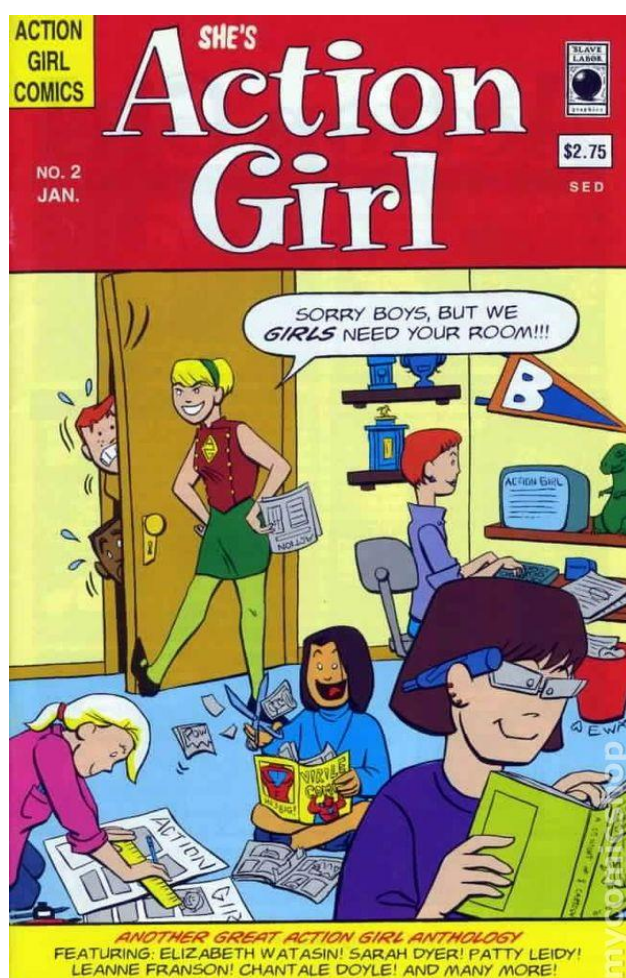


Figura 13 Capa da edição de número 2 da revista Action Girl (1994) (Tradução disponível no apêndice C).

²¹⁶ "[...] this was the do-it-yourself philosophy emphasized in comics like *Action Girl* and in the *grrrl zine* movement of the 1990s" (ROBBINS, 2014, online), no original em inglês.

²¹⁷ Os *fanzines* são títulos auto publicados criados por entusiastas de um determinado gênero ou produto midiático, como histórias em quadrinhos ou obras de ficção científica. A palavra nasceu da redução fônica da expressão *fanatic magazine*.

²¹⁸ Acredita-se que Jerry Siegel tenha criado um dos primeiros *fanzines* de ficção científica norte-americanos, *Cosmic Stories*, em 1929. A publicação foi produzida de forma amadora por ele ainda aos 14 anos de idade, contudo, não há registros se o *zine* chegou a ser comercializado.

2.5 WEBCOMICS E RESISTÊNCIA: AS SUPERMULHERES VÃO ÀS TELAS?

Durante toda a década de noventa e início dos anos 2000 ambos os cenários – *mainstream* e *underground* – foram impactados pelo advento da internet e o consequente ingresso dos *comics* no meio virtual. Mas em razão do grande volume de páginas existentes não é possível apontar com precisão qual o primeiro quadrinho veiculado online. Edgar Franco (2013, p. 19), contudo, afirma que “[...] os experimentos com o uso do computador para a criação de quadrinhos tiveram início durante a década de 1980”, através de trabalhos pioneiros como os dos artistas Mike Saenz (*Shatter*) e Michael Götze (*O Império dos Robôs*), e que a primeira experiência registrada do uso da tecnologia para a veiculação das histórias teria ocorrido na França, em 1986, quando os responsáveis pela revista *Circus*²¹⁹ utilizaram o equipamento *Menitel* (antecessor da rede mundial de computadores) para reproduzir em uma tela tiras da personagem *Mafalda*, do cartunista argentino Quino. Neste sentido observa-se que os experimentos com o uso de computadores para a criação de HQs precedem a difusão da internet, e a produção de trabalhos multimidiáticos para o formato CD-ROM²²⁰, ainda em meados dos anos noventa, corrobora com esta observação.

De todo modo no começo os computadores eram utilizados apenas como ferramentas para a criação e edição de ilustrações, mas as experimentações voltadas às possibilidades dos recursos multimídia logo se multiplicariam, “[...] definindo uma migração do suporte papel para a tela do computador” (FRANCO, 2013, p. 19). O suporte tecnológico incorporou-se em quase todos os processos de produção das histórias, e as etapas de colorização, letreiramento e editoração, por exemplo, passaram a ser executadas exclusivamente em softwares gráficos, refinando as páginas a serem impressas. Ramos (2013) aponta que foi a partir de 1993 que o ingresso dos quadrinhos propriamente ditos na internet ganhou forças, e as publicações *Doctor Fun* (David Farley) e *Netboy* (Staffor Huyler) são creditadas pelo autor como as primeiras tiras a circularem online. Através da popularização da ferramenta os quadrinistas passaram então a produzir obras exclusivas para o ambiente hipermidiático, e o título *Carl Lives* (1998-2001), de Scott McCloud, é considerado um dos mais inovadores do período.

²¹⁹ Revista francesa de quadrinhos publicada pela editora *Glénat* de 1975 a 1989.

²²⁰ O CD-ROM, sigla para *Compact Disc Read-Only Memory* (Disco Compacto de Memória Apenas de Leitura), foi desenvolvido em 1985, e logo tornou-se um componente de armazenamento de informações muito popular. No que tange aos *comics*, trabalhos publicados nesta mídia chegaram até mesmo a receber prêmios, como no caso da obra *Shinka*, do italiano Marco Patrito.

Para Franco (2013) a internet entrou em cena como facilitadora para o surgimento de uma nova onda de quadrinistas que, através de blogs ou sites próprios, passaram a criar de forma independente, sem o suporte de grandes editoras. A dinâmica levava a (o) artista a assumir múltiplas funções: não apenas a elaboração de roteiros e ilustrações, mas também a edição da página virtual, controle da periodicidade de publicação, divulgação do projeto, venda, interação com os leitores, entre outras. Nesta perspectiva as semelhanças entre a criação online de quadrinhos e os *comics* (e *comix*) *underground* são palpáveis, posto que as publicações virtuais também se mantinham às margens do meio editorial convencional, em especial nos primeiros anos. Conforme aponta Ramos (2013, p. 88) o uso das plataformas virtuais “[...] manteria o princípio autoral e a liberdade temática, com o diferencial de ter a produção barateada em relação ao papel, que demanda impressão e reprodução”. Por outro lado, a novidade suscitou questionamentos acerca do futuro das revistas impressas, instaurando uma disputa inicial entre os meios e tensionamentos inerentes à produção de quadrinhos, num acionamento de uma certa tradição de consumo. E assim como as tendências antiautoritárias *underground* acabaram por influenciar mudanças nos modos de produção dominantes, a emergência das plataformas de mídia online também impactou as editoras convencionais que, ao cooptarem práticas de produção independentes, passaram a investir na criação de materiais diversos para a internet (blogs especializados, conteúdos exclusivos, serviços de *streaming* de quadrinhos, etc.).

O número de mulheres impulsionadas a produzir quadrinhos também aumentou significativamente, uma vez que o advento das redes permitiu que as artistas tivessem onde publicar seus trabalhos com mais liberdade: sem o uso de pseudônimos, com menos custos, maior variedade de temas e um amplo alcance de público. A internet mostrou-se ainda como uma potente ferramenta para a discussão acerca da construção da representação de mulheres enquanto personagens e a denúncia do apagamento infligido às criadoras ao longo das décadas. Betsy Gomez (2016) destaca que uma das quadrinistas mais influentes a despontar no período é Gail Simone, que estreou através da coluna “*You’ll All Be Sorry!*”, publicada semanalmente no website *Comic Book Resources* (1995). Seus esforços pela liberdade de expressão feminina nas HQs ganharam popularidade em especial ao cunhar a frase ‘mulheres em geladeiras’ ou ‘mulheres em refrigeradores’²²¹, dando origem a um site de mesmo nome em 1999.

Por conta da iniciativa Gail Simone é considerada uma das primeiras mulheres a utilizar as redes como uma ferramenta de denúncia no âmbito dos quadrinhos, visto que o site tinha

²²¹ *Women in Refrigerators*, no original em inglês.

como objetivo evidenciar e discutir os lugares ocupados por mulheres sobretudo nos *comics* de superaventura. Através da exploração dos mais recorrentes artifícios narrativos relacionados à dicotomia homem / mulher a quadrinista buscou expor tensões e as principais diferenças entre as personagens nas tramas do gênero de super-heróis, concluindo que “[...] não é tão saudável ser uma personagem mulher nos quadrinhos”²²² (SIMONE, 1999, online). Para além da representação como eternas noivas dos heróis, as mulheres morriam com mais frequência, não se recuperavam como seus equivalentes masculinos e eram constantemente vítimas de violência, impulsionando assim as trajetórias dos homens protagonistas. O site listava um número considerável de casos em que, nas palavras de Simone (idem) “[...] super-heroínas ou perderam seus poderes, ou foram estupradas, ou cortadas e enfiadas dentro de refrigeradores”²²³, e o nome escolhido faz referência à edição número 54 do título *Lanterna Verde* (DC Comics, 1994). Na história, escrita pelo quadrinista Ron Marz, a namorada do herói, *Alexandra Dewitt*, é assassinada, esquartejada e posta dentro da geladeira pelo vilão *Major Força* com o objetivo de provocar o protagonista (Figura 14).



Figura 14 O herói Lanterna Verde encontra sua namorada assassinada em uma geladeira (*Green Lantern* #54, DC Comics, 1994) (Tradução disponível no apêndice C).

²²² “[...] it's not so healthy to be a female character in comics” (SIMONE, 1999, online), no original em inglês.

²²³ “[...] superheroines have either lost their powers, or been raped, or cut up and stuffed inside refrigerators” (SIMONE, 1999, online), no original em inglês.

Nolasco e Dantas (2017, p. 9) explicam que “o acontecimento é usado [...] para o desenvolvimento do *Lanterna Verde*, *Kyle Rayner*, enquanto herói. Movido pela vingança, ele encontra o assassino de *Alexandra*, o tortura e chega próximo de mata-lo”, mas não o faz. Outro caso semelhante é o de *Barbara Gordon*, a *Batgirl*, capturada pelo vilão *Coringa* e vítima de inúmeras violências físicas e psicológicas no título *A Piada Mortal* (DC Comics), lançado pela primeira vez em 1988. Quando o herói *Batman* descobre que a heroína foi sequestrada pelo vilão logo sai à sua procura, mas ao resgatá-la não é capaz de se vingar do *Coringa*, terminando a história com um trocadilho sobre o título da HQ²²⁴. Inicialmente pensado por Gail Simone o projeto *Mulheres em Refrigeradores* logo ganhou o apoio de outros artistas e, em sua última atualização antes de ser descontinuado, em meados dos anos 2000, o site contava com uma lista com mais de cem nomes de personagens femininas abusadas, mutiladas e / ou assassinadas como recurso narrativo.

Ao apontar os motivos que a levaram a começar o compilado Simone (1999) declarou que se sentia incomodada com o fato de que, sobretudo nos quadrinhos *mainstream*, as super-heroínas e personagens femininas no geral eram inevitavelmente vítimas de violência ou perdiam seus poderes, e que, ao longo do desenvolvimento do projeto, percebeu que era mais difícil fazer uma lista de grandes heroínas que não haviam sofrido nenhum tipo de abuso. Para Gomez (2016, p. 90) a proposta “[...] ajudou a iniciar uma revolução na forma como as personagens femininas eram representadas e tratadas”²²⁵, e apesar de sua curta duração teve grande repercussão entre leitores e profissionais da indústria de quadrinhos estadunidenses, em especial ao questionar sobre como tais artifícios narrativos afetavam as leitoras. E a pergunta repercutiu nos anos seguintes, com a criação, em 2012, da *The Hawkeye Initiative*²²⁶ (Figura 15), pela também quadrinista Noelle Stevenson²²⁷. Com o objetivo de expor a disparidade visual e estética entre personagens masculinos e femininos de quadrinhos a proposta surgiu de uma postagem feita por Noelle na rede social *Tumblr*, que dizia: “como concertar a pose de todas as

²²⁴ Após o episódio, a heroína fica paraplégica devido às violências sofridas e, posteriormente, passa a atuar como a vigilante *Oráculo*.

²²⁵ “[...] helped start a revolution in the way female characters were represented and treated” (GOMEZ, 2016, p. 90), no original em inglês.

²²⁶ *Iniciativa Gavião-Arqueiro*, em tradução do inglês.

²²⁷ Noelle Stevenson se identifica como pessoa não-binária, cabendo todos os pronomes pessoais. Nesta pesquisa optei por utilizar os pronomes femininos ao fazer referência à quadrinista por serem os comumente utilizados por outros autores e nos créditos de suas publicações. Ela, inclusive, debate bastante sobre o assunto através de seu perfil no Twitter. Disponível em < <https://twitter.com/Gingerhazing/status/1283210124081823744> >.

personagens femininas fortes nos quadrinhos de super-heróis: substitua a personagem pelo Gavião-Arqueiro fazendo a mesma coisa”²²⁸ (STEVENSON, 2012, online).



Figura 15 Uma das intervenções mais populares publicadas no site do projeto faz referência à capa do artista Milo Manara para a revista Spider-Woman #1 (Marvel Comics, 2014).

Casey Gilly (2016, p. 142) argumenta que Stevenson é uma das principais quadrinistas no processo de “[...] transformação dos quadrinhos para uma nova geração”²²⁹, decerto por buscar ampliar a representação presente nas páginas ao incorporar personagens com os (as) quais um maior número de leitores pode se identificar, em especial mulheres jovens, lésbicas, pessoas não-binárias e outros indivíduos que integram a comunidade LGBTQIA+. Para Noelle Stevenson (2016 apud GILLY, 2016, p. 143) a internet possibilita que jovens criadores (as) façam histórias à própria maneira, tornando “[...] os quadrinhos virtuais a forma de quadrinhos mais emocionante e promissora”²³⁰, posto que evoluem de forma orgânica e sem que seja necessária a validação por grandes editoras. Ao ser questionada sobre que conselhos daria a aspirantes a quadrinistas que se sentem restringidos por percepções de gênero e acreditam não ter ‘permissão’ para se conectar com as HQs, Noelle afirmou que a chave para as novas gerações é não esperar por aprovação para criar o que se pode criar, afinal, nos dias atuais “[...] existem

²²⁸ “How to fix the pose of all strong female characters in superhero comics: replace the character with Hawkeye doing the same thing” (STEVENSON, 2012, online), no original em inglês.

²²⁹ “[...] transformation of comics for a new generation” (GILLY, 2016, p. 142), no original em inglês.

²³⁰ “[...] virtual comics are the most exciting and promising form of comics” (STEVENSON, 2016 apud GILLY, 2016, p. 143), no original em inglês.

opções para que você execute seu trabalho exatamente do jeito que deseja, sem passar pelos canais antigos. Os quadrinhos estão sendo reinventados ao nosso redor constantemente, e precisamos dessas novas vozes e novos modelos mais do que nunca”²³¹ (idem, p. 144).

Retomando Gail Simone, a quadrinista migrou dos títulos de humor para o gênero de super-heróis ainda no início dos anos 2000, roteirizando alguns dos principais arcos do personagem *Deadpool* (Marvel Comics). Em 2003 mudou-se para a DC Comics, onde passou a contribuir com títulos populares protagonizados por mulheres, dentre os quais *Mulher-Maravilha*, *Aves de Rapina* e *Batgirl* – trabalhos pelos quais é comumente reconhecida. Mesmo não sendo a primeira a trabalhar nas histórias de *Diana Prince* (feito este de Trina Robbins), Gail ocupou o cargo por mais tempo, escrevendo roteiros para edições publicadas entre os anos de 2008 e 2010. Responsável pela nova versão de *Batgirl* para a fase *Novos 52* (2011)²³², a quadrinista também idealizou a primeira personagem transgênero conhecida dos quadrinhos de super-heróis convencionais, a colega de quarto de *Barbara Gordon*, *Alysia Yeoh* (Figura 16). Outra artista importante dos anos noventa e 2000 é Jill Thompson, com contribuições como ilustradora em títulos das editoras DC Comics, Marvel Comics e Dark Horse, dentre os quais *The Sandman*, de Neil Gaiman, *Mulher-Maravilha* (1991), com roteiros de George Perez, e *Os Invisíveis*, de Grant Morrison.

Robb (2017, p. 234) expõe que os *Novos 52* trouxeram à tona o problema recorrente da falta de quadrinistas e personagens femininas na editora e que “[...] o relançamento diminuiu significativamente o número de mulheres envolvidas nos bastidores da DC Comics como escritoras e artistas” – apenas Gail Simone e Amy Reeder permaneceram. Ao ser questionada acerca da marginalização das mulheres na Cultura de Quadrinhos, Fiona Staples (2016 apud MCCABE, 2016, p. 92) declarou que o cenário está em constante processo de mudança, apesar de não tão rapidamente quanto gostaríamos, posto que “[...] todos os cantos do mundo dos quadrinhos, exceto as revistas de super-heróis convencionais, concordam que a diversidade é uma coisa positiva”²³³. Para ela é preciso que sejam criadas histórias que representem verdadeiramente as mulheres, o que demandaria um maior número de criadoras em destaque. Staples é uma das mais reconhecidas e influentes quadrinistas da contemporaneidade e, eleita

²³¹ “[...] there are options for you to execute your work exactly the way you want, without going through the old channels. Comics are being reinvented all around us constantly, and we need these new voices and new models more than ever” (STEVENSON, 2016 apud GILLY, 2016, p. 144), no original em inglês.

²³² A autora já vinha trabalhando em roteiros da personagem há quase uma década, mas a versão dos *Novos 52* é a de maior popularidade entre os leitores. Tal fase é marcada pela revitalização dos heróis da DC Comics.

²³³ “[...] all corners of the comic book world, except for mainstream superhero magazines, agree that diversity is a good thing” (STAPLES, 2016 apud MCCABE, 2016, p. 92), no original em inglês.

em 2015 pela *Comic Book Resources* como melhor artista de quadrinhos feminina, “[...] ajudou a remodelar a arte moderna dos quadrinhos e a narração de histórias, dando início a uma nova era de trabalhos independentes, diversificados e voltados para o criador” (MCCABE, 2016, p. 92)²³⁴.



Figura 16 A personagem Alysia Yeoh revela à Barbara Gordon que é uma mulher trans (Batgirl #19, DC Comics, 2011) (Tradução disponível no apêndice C).

²³⁴ "[...] helped reshape modern comic book art and storytelling, ushering in a new era of independent, diverse, creator-driven work" (MCCABE, 2016, p. 92), no original em inglês.

Assim como as histórias em quadrinhos propriamente ditas, a indústria cinematográfica e audiovisual estadunidense emerge das textualidades que perpassam a Cultura de Quadrinhos, exercendo uma participação incisiva nos tensionamentos que resultam em rupturas e continuidades acerca de concepções, normas e valores dominantes. E neste contexto as produções alicerçadas sobretudo no gênero de super-heróis acabam por tornar-se parte importante “[...] da construção do pensamento social e do estabelecimento e rompimento de estereótipos associados ao gênero” (BARROS, 2019, p. 20). O primeiro filme baseado em uma personagem feminina de quadrinhos foi *Barbarella* (1968), um clássico de ficção científica lançado ainda nos anos sessenta que, fazendo referência à obra do quadrinista francês Jean-Claude Forest, trazia a atriz Jane Fonda no papel da astronauta aventureira, em uma representação extremamente sexualizada (ROBB, 2017). Já na década de 1990, por mais que as produções inspiradas em personagens de HQs tenham se popularizado através dos títulos *Capitão América* (1990), *O Sombra* (1994), *Blade: O Caçador de Vampiros* (1998) e a quadrilogia *The Batman*²³⁵, os filmes protagonizados por personagens femininas, como *Tank Girl: Detonando o Futuro* (1995), *Black Scorpion* (1995), *Vampirella* (1996) e *Bela e Perigosa* (1996), têm pouco que os recomende (idem).

Dentre os filmes citados Robb (2017) destaca que apenas *Tank Girl* (1995), inspirado nas histórias dos quadrinistas britânicos Alan Martin e Jamie Hewlett (1988), contou com a participação de uma mulher no processo de produção, a diretora Rachel Talalay²³⁶. Enquanto *Bela e Perigosa* (1996) explorava ao extremo ângulos incisivos do corpo da atriz Pamela Anderson, considerada símbolo sexual da época devido sua popularidade no seriado de televisão *Baywatch: SOS Malibu* (1989 a 1999), *Vampirella* (1996), lançado diretamente para o mercado de vídeo, descaracterizou completamente a personagem criada no fim dos anos sessenta por J. Ackerman em coautoria com Trina Robbins. Adaptações solo de supermulheres propriamente ditas, baseadas em personagens das editoras *Marvel* e *DC Comics*, seriam produzidas a partir dos anos 2000 – mas tanto *Mulher-Gato* (Warner Bros / DC Comics, 2004) quanto *Elektra* (20th Century Fox / Marvel, 2005) fracassaram nas bilheterias, em grande parte devido à falta de investimentos. Conforme salienta Barros (2019, p. 13) “ambos os filmes não receberam orçamentos multimilionários como aqueles que normalmente são destinados a produções do gênero protagonizadas por homens”.

²³⁵ Tal quadrilogia é composta pelos filmes *Batman* (1989), *Batman Returns* (1992), *Batman Forever* (1995) e *Batman & Robin* (1997).

²³⁶ Rachel também é considerada a única mulher a dirigir um episódio da franquia de terror *A Hora do Pesadelo*.

A presença de super-heroínas no âmbito cinematográfico passou a se limitar então a participações em produções de ou com outros heróis, como as *X-Woman* na série de filmes *X-Men*²³⁷ (2000 a 2016), *Viúva-Negra* em *Homem de Ferro* (2008) e *Os Vingadores* (2012), *Feiticeira Escarlata* em *Os Vingadores: Era de Ultron* (2015), e *Gamora* em *Os Guardiões da Galáxia* (2015)²³⁸. Doze anos se passariam até que outra personagem feminina dos *comics* do gênero protagonizasse um filme solo, de modo que “[...] mesmo para personagens já consagradas entre os fãs de quadrinhos, ter um filme próprio em que a super-heroína não é coadjuvante parece ser um desafio” (BARROS, 2019, p. 13). Em um artigo acerca da representação da *Mulher-Maravilha* no audiovisual, Charlotte E. Howell (2015, p. 141 e 142) aponta a frequente utilização do adjetivo “complicado” por produtores e executivos da *DC Entertainment* para descrever a personagem, um indicativo da linguagem sexista que atua como “[...] indicador do pensamento empresarial inato em relação à capitalização da cultura geek”²³⁹. Segundo a autora sites gerenciados por mulheres, como *The Mary Sue*²⁴⁰, vêm evidenciando o uso da expressão já há alguns anos, num esforço para repreender uma indústria de entretenimento que acredita que o público da heroína é, em sua maioria, “[...] homens jovens e brancos, mesmo quando as pesquisas indicam que as mulheres contabilizam 30% a 40% da audiência, dependendo da métrica utilizada”²⁴¹ (idem).

Por mais que o poder de um caráter comercializável seja significativo, a abordagem da empresa à personagem parece fazer referência mais à propriedade intelectual a ser comercializada do que ao caráter comercial em si, de modo que “[...] as expectativas industriais parecem centrar-se mais na primeira, com uma audiência pretendida de fãs (masculinos) de histórias em quadrinhos em vez do público da própria *Mulher-Maravilha*, construído como mais feminino e feminista”²⁴² (HOWELL, 2019, p. 143). Como já citado, *Diana Prince* estreou

²³⁷ A série totaliza seis produções principais, sendo *X-Men: O Filme* (2000), *X-Men II* (2003), *X-Men III: O Confronto Final* (2006), *X-Men: Primeira Classe* (2011), *X-Men: Dias de Um Futuro Esquecido* (2014) e *X-Men: Apocalipse* (2016).

²³⁸ Todas as personagens e produções citadas são de propriedade da *Marvel Entertainment* (*Marvel Comics* / *Marvel Studios*).

²³⁹ “In context on these websites, the word became a weapon, turning perceived sexist language into an indicator of atavistic business thinking regarding the capitalization of geek culture” (HOWELL, 2015, p. 141 e 142), no original em inglês.

²⁴⁰ Disponível para consulta em < <https://www.themarysue.com/> >.

²⁴¹ “Fans use “tricky” to scold an entertainment industry that describes Wonder Woman as tricky because they believe that geeks are mostly young, white men, even as research indicates women account for “30 to 45 percent, depending on what metrics are used” (HOWELL, 2015, p. 141 e 142), no original em inglês.

²⁴² “In today’s franchise-heavy media climate, the power of a marketable character is significant. However, DC’s approach to Wonder Woman is more about intellectual property to be branded and marketed than about character. As such, industrial expectations appear to focus more on the former with an intended audience of (male) comic-book fans instead of Wonder Woman fans, who are constructed as more feminine and feminist” (HOWELL, 2015, p. 143), no original em inglês.

nas telas ainda em 1974 através de um filme produzido para a televisão, mas só viria a fazer sucesso com os expectadores a partir de 1975, com o lançamento de uma série televisiva fiel às aventuras das páginas. Protagonizada pela atriz Lynda Carter, a telesérie ficou no ar até dezembro de 1979 quando, após três temporadas e cinquenta e nove episódios, foi descontinuada. Outra personagem da *DC Comics* ganharia sua versão cinematográfica alguns anos mais tarde, em 1984, através do filme *Supergirl*, e a produção contava a história da prima do herói *Superman*, *Kara Zor-El*²⁴³, seguindo o sucesso dos filmes protagonizados por ele²⁴⁴ – mas, em relação aos lançamentos de sua contraparte masculina, o filme da heroína rendeu apenas 14, 3 milhões de dólares nas bilheterias, enquanto *Superman* (1978) arrecadou aproximadamente 300, 5 milhões.

Howell (2015, p. 143) também explica que por mais que o adjetivo “complicado” tenha sido associado pelo público à *Mulher-Maravilha* – “[...] através da repetição, sarcasmo e contraste [...]”²⁴⁵ – como forma de evidenciar falhas de negócios e silenciamentos empreendidos pela *DC Comics* (em especial em comparação ao *Universo Cinematográfico da Marvel*), o termo, na verdade, teria uma história mais longa como parte do discurso de adaptação de histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis. Segundo a autora

[...] o adjetivo foi utilizado por um executivo da DC durante o desenvolvimento de *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), para descrever a história ligada às personagens de histórias em quadrinhos em geral, e “complicado” aparece na imprensa especializada para descrever as expectativas dos fãs da negociação várias vezes nos anos que se seguiram. Em geral, foi utilizado para descrever os desafios estéticos e de custos envolvidos na tradução de um meio ilustrado para a ação ao vivo (idem)²⁴⁶.

Em *Fangirls in Refrigerators: The Politics of (In)visibility in Comic Book Culture*²⁴⁷, Suzanne Scott (2012, online) aponta que projetos como os idealizados por Gail Simone e Noelle Stevenson, além de blogs e mídias especializadas femininas, contribuem para evidenciar a definição da Cultura de Quadrinhos pelo masculino, “[...] e como essa percepção permeou tanto

²⁴³ Idealizada pelo editor Mort Weisinger, a personagem *Supergirl* apareceu pela primeira vez nos quadrinhos em maio de 1959, na edição nº252 da revista *Action Comics*.

²⁴⁴ *Superman* (1978), *Superman II* (1980) e *Superman III* (1983). Posteriormente, *Superman IV: The Quest for Peace* (1987).

²⁴⁵ “It is the Wonder Woman fans who weaponized the term through repetition, sarcasm, and contrast, using it to throw DC’s business failings—particularly when compared to Marvel’s Cinematic Universe—back in the face of the executives at Warner Bros. and its superhero subsidy” (HOWELL, 2015, p. 143), no original em inglês.

²⁴⁶ “The adjective was used by a DC executive during the development of *Watchmen* (Zack Snyder, 2009) to describe the history attached to comic-book characters generally, and “tricky” appears in the trade press to describe negotiating fan expectations several more times in the ensuing few years. In general, it was used to describe the costing and aesthetic challenges involved in translating an illustrated medium to live action; the look and its close connection to the character’s brand was key” (HOWELL, 2015, p. 143), no original em inglês.

²⁴⁷ *Fangirls em Refrigeradores: A política de (In) visibilidade na cultura da história em quadrinhos* (2013), em tradução livre.

a consciência coletiva do consumidor quanto os espaços em que trocas acontecem, é compreensível que muitas fãs tenham tomado para si a tarefa de construir espaços alternativos, amigáveis às garotas”²⁴⁸. Em consonância Howell (2015, p. 142) salienta que nos espaços onde as adaptações de personagens femininas são discutidas publicamente o termo “complicado” ganha significados secretos para aquelas que resistem à noção normatizada de que o público alvo do gênero de super-heróis é composto por rapazes adolescentes que automaticamente resistiriam às heroínas”²⁴⁹. Após anos de discussões a *Mulher-Maravilha* ganharia seu filme solo para os cinemas apenas em 2017, estabelecendo um marco dentro do protagonismo feminino na Cultura dos *comics* e consagrando-se como a primeira super-heroína a obter sucesso de bilheteria nas telas, arrecadando mais de 822 milhões de dólares. Protagonizada pela atriz Gal Gadot e com direção de Patty Jenkins, a produção logo foi seguida pelo lançamento de *Capitã Marvel* (Marvel / Disney, 2019), *Wonder Woman 1984* (Warner Bros / DC, 2021) e *Viúva-Negra* (Marvel / Disney, 2021).

Howell (2015, p. 147) alude que “a *Mulher-Maravilha* é complicada porque a nossa cultura a tornou complicada”²⁵⁰, de modo que por muitos anos a utilização do termo por executivos da DC / Warner Bros minou as possibilidades de adaptação da personagem e de super-heroínas outras, associando-as a problemas e dificuldades. De modo geral, o adjetivo seria “[...] um termo codificado que implica o sexismo sistêmico que se infiltrou na forma como os executivos de entretenimento tomam decisões, independentemente dos dados empíricos, para desafiar a noção de que as mulheres pagam para ver super-heróis ou filmes de ação”²⁵¹ (idem). Em detrimento das lacunas temporais e silenciamentos na adaptação de personagens, heroínas e super-heroínas têm ganho espaço no âmbito da ficção televisiva e serviços de *streaming* através de séries como *Jessica Jones* (Netflix / Marvel, 2015 a 2019), *Supergirl* (CW / DC Comics, 2015 a 2021), *Agent Carter* (Marvel / Disney, 2015 a 2016) e *Batwoman* (CW / DC Comics, 2019 a 2021). Barros (2019, p. 11 e 12) aponta que, em especial na última década,

²⁴⁸ “Because comic book culture is male defined, and because this perception has permeated both the collective consumer consciousness and the spaces in which those exchanges take place, it is understandable that many female comic book fans have taken it upon themselves to construct alternative, fangirl-friendly spaces” (SCOTT, 2012, online).

²⁴⁹ “On these websites and in other spaces in which Wonder Woman adaptations are publicly discussed, “tricky” gains secret meanings for those who resist the normalized notion that the target superhero audience is comprised of teenage boys who would automatically resist female heroes” (HOWELL, 2015, p. 142), no original em inglês.

²⁵⁰ “Wonder Woman is tricky because our culture has made it tricky” (HOWELL, 2015, p. 147), no original em inglês.

²⁵¹ “[...] “tricky” as a coded term implying the systemic sexism that has infiltrated the way in which entertainment executives make decisions, regardless of empirical data, to challenge the notion that women pay to see superhero or action movies” (HOWELL, 2015, p. 147), no original em inglês.

séries e filmes do gênero de super-heróis vêm contanto com mais personagens femininas que, “[...] em maior ou menor grau, rompem com os tradicionais padrões de gênero”. Para autora são nessas narrativas que “[...] residem caminhos para a complexificação das personagens femininas, mediante a presença de um olhar que as representa como sujeitos idiossincráticos, ativos e emancipados da figura masculina” (idem).

Jason Bainbridge (2008, p. 65) argumenta que “a forma como os super-heróis da *DC Comics* e da *Marvel* foram originalmente estruturados e concebidos informa suas respostas a questões do mundo real”²⁵², de modo que, para as super-heroínas, significaria pensar que elas são inerentemente perturbadoras para o contingente de heróis masculinos, em especial a *Mulher-Maravilha*, pensada por William Moulton Marston como “[...] propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que [ele] acredita que deveria governar o mundo”²⁵³ (LEPORE, 2014, p. 190 e 191). Assim, suas adaptações ainda procuram “[...] frequentemente minimizar aquilo que torna seu caráter único: os laços estreitos com o feminismo, que são vistos industrialmente como não comercializáveis, especialmente para os fãs masculinos de super-heróis”²⁵⁴ (HOWELL, 2015, p. 143). Com um movimento intrínseco às matrizes históricas do protagonismo feminino em uma Cultura de Quadrinhos, e que parece ganhar forças em especial a partir da emergência dos *comix underground* produzidos por mulheres (1970) e das possibilidades inerentes ao meio virtual (1990 e 2000), observa-se que as personagens femininas têm ganho mais espaço, rompendo cada vez mais com concepções hegemônicas acerca de gênero e papéis sociais – por mais que certas representações contemporâneas ainda carreguem resíduos de outras que as antecedem.

As discussões trazem crescentemente à tona uma pluralidade de personagens (heroínas e super-heroínas), além de quadrinistas antes às margens da indústria, com olhares outros sobre o feminino no gênero de super-heróis. Já no meio *mainstream* de quadrinhos títulos como *Capitã Marvel* (Kelly Sue DeConnick, 2012 a 2015), *Jane Foster: Valquíria* (Torunn Gronbekk e Jason Aaron, 2019-2020), *América Chavez* (Gabby Rivera, 2017) e *Ms. Marvel* (Sana Amanat e G. Willow Wilson, 2013) são produzidos, roteirizados ou co-escritos por mulheres. *América*

²⁵² “The way the DC and Marvel superheroes were originally structured and conceived continues to inform their responses to real-world issues” (BAINBRIDGE, 2008, p. 65), no original em inglês.

²⁵³ “[...] psychological propaganda for the new kind of woman that [he] believes should rule the world” (LEPORE, 2014, p. 190 e 191), no original em inglês.

²⁵⁴ “Thus, franchise branding of Wonder Woman often seeks to minimize that which makes her character unique: her close ties to feminism, which are seen industrially as unmarketable, especially to male superhero fans” (HOWELL, 2015, p. 143), no original em inglês.

Chavez (Figura 17) e *Ms. Marvel*²⁵⁵, por exemplo, tensionam representações hegemônicas ao performarem, respectivamente, uma jovem latina assumidamente lésbica e uma adolescente americana muçulmana de origem paquistanesa em jornadas de autodescoberta.



Figura 17 Capa da primeira edição do título solo da heroína América Chavez (Marvel Comics, 2017).

²⁵⁵ A personagem *Miss América* fará sua estreia nos cinemas no longa *Doutor Estranho: Multiverso da Loucura*, com lançamento previsto para 2022. Já *Ms. Marvel* ganhará uma série própria no serviço de streaming *Disney +*, com estreia no mesmo ano.

3 AS FACETAS DE JANE FOSTER: PROTAGONISMO FEMININO EM UMA CULTURA DE QUADRINHOS?

Num esforço para compreender as circunstâncias do protagonismo feminino na Cultura de Quadrinhos no que tange ao gênero de super-heróis, faz-se necessário explorar as matrizes históricas narradas sob perspectivas hegemônicas, para então averiguar se ou como textualidades outras apresentam-se como opositoras ou alternativas. Uma vez que esta pesquisa tem como enfoque a análise dos tensionamentos, sejam rupturas ou continuidades, que emergem dos percursos de mulheres como personagens e quadrinistas, *Jane Foster* figura como objeto empírico justamente por permitir a investigação de aspectos disputados historicamente, posto que desde sua estreia nas páginas da revista *Journey Into Mystery #84* (1962) exerceu os principais papéis convencionados e atribuídos às figuras femininas nas histórias em quadrinhos de super-heróis. De mocinha em perigo e eterno interesse amoroso do deus do trovão, *Foster* eventualmente passou a portar ela mesma o título de *Thor* (2014). Já em tramas recentes dissociou-se do estigma de coadjuvante e substituta para tornar-se protagonista de seus próprios títulos solo, *Jane Foster: Valkyrie* (Marvel Comics, 2019) e *Return of the Valkyries* (Marvel Comics, 2021).

Tais transformações suscitam questionamentos acerca dos contextos em que a personagem se insere, em especial no que diz respeito a concepções dominantes que permeiam a representação feminina nas publicações da *Marvel Comics* e seus processos de produção convencionados no meio *mainstream* que, por conseguinte, padronizam mulheres sob uma ótica masculina. De outro modo, questionam-se aqui as motivações que levaram a editora a adotar discursos lidos como mais diversos e plurais como estratégia contemporânea, resultando em tensões acerca das formas de se pensar o feminino nas histórias do gênero de super-heróis publicadas sob o selo *Marvel*. A leitura que proponho foi estruturada em dois grandes blocos que compreendem, respectivamente, os períodos de 1962 a 1999 e 2000 a 2021, e considera a trajetória da personagem nos quadrinhos (além de, brevemente, suas incursões em produções cinematográficas), aludindo a momentos entendidos como ‘brechas’ em sua narrativa: tensionamentos onde *Jane Foster* acaba por reiterar ou romper com suposições limitantes sobre características convencionalmente interpretadas como sendo femininas.

Como corpus foram utilizadas edições digitais e impressas de revistas em quadrinhos publicadas em inglês e português pela *Marvel Comics* dos anos de 1962 a 2021, as quais integram os títulos *Journey Into Mystery* (1962), *What If?* (1978), *Thor – Volume 2* (1998), *Guerra Civil* (2006 / 2007), *Original Sin #0-8* (2014), *Original Sin: Thor & Loki - The*

Tenth Realm (Original Sin #5.1-5.5, 2014), Thor #1-8, Annual #1 (2014-2015), Thor Volume 1: The Goddess of Thunder (#1-5, 2015), Thor Volume 2: Who Holds The Hammer (#6-8, Annual #1, 2015), Thor By Jason Aaron & Russell Dauterman Volume 1 (Thor #1-8, Annual #1, 2015), Thors: Secret Wars Battleworld (Thors #1-4, 2015-2016), Poderosa Thor – Volume 2 (2015), The Mighty Thor Volume 1: Thunder In Her Veins (#1-5, 2016), The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard (#6-12, 2016), The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War (#13-19, 2016), The Unworthy Thor #1-5 (2016), All-New, All-Different Avengers (2016), Marvel Legacy (2017), The Mighty Thor Volume 4: The War Thor (#20-23, Generations: Unworthy Thor And Mighty Thor #1, 2017), The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor (#700-706, Mighty Thor At The Gates Of Valhalla #1, 2018), Thor Vol. 1: God Of Thunder Reborn (#1-6, 2018), Avengers (2018), Thor Vol 2: Road To War Of The Realms (#7-11, 2019), Thor Vol 3: War's End (#12-16, 2019), Avengers Volume 2: World Tour (2019), Avengers Volume 3: War Of The Vampires (2019), War of The Realms (2019), Valkyrie: Jane Foster Volume 1: The Sacred And The Profane (#1-5, 2019), Valkyrie: Jane Foster Volume 2: At The End Of All Things (#6-10, 2020), King Thor (2019 / 2020) e Return of the Valkyries (2021).

Também compõem o corpus o que Silva e Gutmann (2018, p. 242) apontam como paratextos, “[...] discursos que circunscrevem um texto”, como dados provenientes de análises dos filmes *Thor* (Marvel Studios, 2011) e *Thor: O Mundo Sombrio* (Marvel Studios, 2013), o livro *Marvel Comics: A História Secreta* (HOWE, 2013), artigos veiculados online e comentários em fóruns digitais. Como critérios para a observação de aspectos disputados historicamente sob a perspectiva da estrutura de sentimento de Raymond Williams (2011) consideram-se também os papéis ocupados por *Jane Foster* em relação à classificação de personagens proposta com base no que se normatizou na produção de *comics* do gênero ao longo das últimas oito décadas – Coadjuvantes (Interesse amoroso, Mocinha em Perigo); Protagonistas (Heroínas ou Vilãs); e Substitutas –, além de três operadores analíticos implícitos em sua história: ênfase na profissão, ênfase no pessoal e questões morais. Tal leitura leva em conta ainda a presença de mulheres nos espaços de criação, através das (os) quadrinistas e demais profissionais creditadas pela *Marvel Comics* e *Marvel Studios* nos cargos de roteiro, ilustração, direção ou produção diretamente relacionadas a tramas da personagem²⁵⁶.

²⁵⁶ Uma lista de mulheres envolvidas nestes processos compõe o Apêndice 02.

3.1 FLERTANDO COM A DIVINDADE: AMOR E TROVÃO

Antes de se consolidar como uma das maiores referências *mainstream* em produção de narrativas de super-heróis a *Marvel Comics* passou por inúmeras transformações ao longo das últimas décadas. E de sua trajetória emergem disputas de legitimidade acerca de quem detém maior competência para a produção de quadrinhos e que personagens protagonizam ou não o gênero. Originalmente criada em 1939 pelo editor Martin Goodman sob o nome *Timely Comics*, a editora tornou-se popular por publicações no estilo *pulp* mas, inspirada pelo lançamento do herói *Superman* (1938)²⁵⁷, logo passou a apostar em publicações com heróis uniformizados. Howe (2013) explica que Goodman mantinha-se atento às tendências, investindo na contratação de artistas que pudessem criar super-heróis exclusivamente para a *Timely*, fora do sistema *freelance* instituído pelos estúdios. O título *Marvel Comics #1* (1939), que trazia seus dois primeiros heróis (*Tocha Humana* e *Namor, o Príncipe Submarino*), daria nome à empresa duas décadas mais tarde e, logo no ano seguinte à publicação, em 1940, a dupla Joe Simon e Jack Kirby apresentaria o personagem que viria a se tornar o principal modelo heroico da *Marvel*, o *Capitão América* (1941).

Subsequentemente os títulos que traziam personagens superpoderosos apenas se multiplicaram, e temáticas intrínsecas à Segunda Guerra Mundial alavancavam a popularidade do gênero. As principais editoras, *Timely* e *DC Comics*, ditavam marcas textuais comuns aos super-heróis e heroínas num esforço de institucionalização para a criação de novos personagens: identidades secretas e trajes elaborados e coloridos, poderes que os distinguiam e uma missão a ser cumprida, comumente guiada pelo patriotismo aos Estados Unidos e à defesa do famigerado ‘sonho americano’. Com o fim do conflito, a instituição do Código de Ética que sancionava uma série de proibições e o consequente declínio de popularidade dos super-heróis na década de 1950, o gênero passou por uma completa revitalização, e as figuras heroicas foram transformadas “[...] em cidadãos americanos sem nenhum defeito de caráter com identidades civis que representavam apenas um disfarce [...]” (OLIVEIRA, 2016, p. 32), sendo majoritariamente cientistas, repórteres ou policiais em cenários urbanos modernos e reluzentes. Oliveira (idem) explica que todas as possíveis fraquezas dos superpoderosos passaram a ser relacionadas justamente a seus poderes, “[...] e o grande problema das histórias era fruto dos interesses românticos dos heróis, onde as mocinhas se apaixonavam não pelo alter ego, mas

²⁵⁷ Revista *Action Comics* (*DC Comics*, 1938).

pelo herói em si”. Estas também ocupavam papéis bem delimitados nas páginas, sendo usualmente repórteres, enfermeiras ou secretárias. Como salienta Leal (2011, p. 38)

Barry Allen era noivo da repórter Iris West que, frustrada com a “vagarosidade” do químico, voltava o olhar para o velocíssimo Flash; Hal Jordan amava Carol Ferris, interessada pelo Lanterna Verde; e Clark Kent tinha sua Lois Lane, que só tinha olhos para o Super-Homem.

No período a *Timely Comics* enfrentava problemas relativos à distribuição de seus quadrinhos, visto que a distribuidora responsável, a *Independent News*, era propriedade de sua maior concorrente, a *DC Comics*. Como consequência o número de publicações *Timely* foi drasticamente reduzido, provocando demissões em massa de quadrinistas. Até que, em meados de 1961, o editor Stan Lee reuniu artistas com os quais já havia trabalhado, como Steve Ditko, Jack Kirby e Joe Simon, para fundar a *Marvel Comics* “[...] a partir das antigas propriedades das extintas *Timely* e *Atlas Comics*” (LEAL, 2011, p. 37), almejando renovar características inerentes ao gênero de super-heróis como resposta aos personagens popularizados na revitalização empreendida na década de cinquenta. Segundo Oliveira (2016, p. 33) a editora passou a incorporar às narrativas heroicas “[...] temáticas no âmbito da ficção científica, já que este era o gênero de maior sucesso com o público na época”, e os quadrinistas, agora com maior liberdade criativa, exploravam o uso da tecnologia e constantes referências à Guerra Fria, como a ameaça soviética e a Era Atômica.

Guerra (2011) destaca que os roteiristas investiram tanto na criação de novos personagens superpoderosos quanto na revitalização dos heróis de maior sucesso na década de 1940, como *Capitão América*, *Tocha Humana* e *Namor*, e que, outrora considerados perfeitos modelos de conduta, os personagens *Marvel* de 1960 incorporavam fraquezas e eram passíveis de cometer erros, alguns até mesmo sem identidades secretas ou uniformes coloridos. No início da década foi criado o maior contingente de super-heróis da editora, e os primeiros a gozarem dos novos moldes heroicos foram os membros do *Quarteto Fantástico* (1961)²⁵⁸, pensados como “[...] uma família, com suas diferenças e conflitos pessoais, mas unidos por uma causa em comum que era a proteção da humanidade com seus surpreendentes poderes” (idem, p. 33). Composto pelo cientista *Reed Richards* (*Senhor Fantástico*), sua namorada *Susan Storm* (*Mulher Invisível*), o irmão mais novo de *Susan*, *Johnny Storm* (*Tocha Humana*) e o piloto *Ben Grimm* (*O Coisa*), o grupo ganha poderes após ser atingido por uma tempestade de raios cósmicos radioativos, numa trama inspirada pela corrida espacial entre norte-americanos e soviéticos. Outro que teve como referência aspectos inerentes à Guerra Fria foi o *Incrível Hulk*

²⁵⁸ Revista *Quarteto Fantástico*, nº1 (*Marvel Comics*, agosto de 1961).

(1962)²⁵⁹, identidade superpoderosa do físico nuclear *Bruce Banner*, atingido pela explosão de uma bomba de raios gama – aludindo às bombas atômicas (idem).

Também em 1962 mais três heróis populares foram lançados com roteiros de Stan Lee e ilustrações de Jack Kirby, sendo *Homem-Formiga*²⁶⁰, *Homem-Aranha*²⁶¹ e *Thor: O Deus do Trovão*. Antes dedicado a histórias de criaturas monstruosas o título *Journey Into Mystery* passou a publicar a partir da edição de número oitenta e três as aventuras do *Dr. Donald Blake*, um médico que encontra um cajado mágico que lhe confere os poderes de um antigo deus nórdico do trovão, *Thor Odinson*. Conforme explica Howe (2013, p. 49 e 50) *Blake* descobre durante uma viagem de férias na Escandinávia que ao bater o bastão este torna-se o mítico martelo *Mjolnir*, transformando-o “[...] num titã cabeludo de elmo com asinhas, capaz de controlar o clima e com um patoá de inglês arcaico cheio de *deveras* e *parece-me* [...]”. Incorporando elementos da ficção científica comuns às HQs do período a trama revela que o médico acaba preso em uma caverna ao se esconder de naves espaciais tripuladas por seres que desejavam escravizar a humanidade, e que, ao tentar usar o cajado para se libertar, este assume a forma de um martelo de metal mágico e elaborado.

As primeiras histórias explicavam que em decorrência de uma guerra civil entre facções comunistas e democráticas em *San Diablo*, país fictício situado na América do Sul, médicos norte-americanos foram convocados para ajudar no tratamento dos feridos (Figura 18) e, quando o vilão e ditador *Executor* ameaça destruir os suprimentos utilizados, a intervenção de *Thor* se faz necessária²⁶². A enfermeira *Jane Foster* estreou nas páginas ainda na edição de número oitenta e quatro como coadjuvante nas histórias do deus nórdico e, assim como *Iris West*, *Carol Ferris* e *Lois Lane* (outras mocinhas conhecidas do gênero de super-heróis) logo passa a nutrir fortes sentimentos pela faceta heroica do protagonista, sem saber que *Thor* e seu frágil alter ego, o *Dr. Donald Blake*, são a mesma pessoa (Figura 19). A partir de então a mocinha sofre constantes ameaças, frequentemente sendo utilizada como moeda de troca entre o herói e seus antagonistas. Na edição de número oitenta e oito de *Journey Into Mystery* (1962), por exemplo, o vilão *Loki* utiliza de um disfarce para entrar no consultório de *Blake* e hipnotizar *Jane*, dando a ela ordens secretas que imediatamente a colocam em perigo. A estratégia fazia parte de um plano para impedir que *Thor* empunhasse o martelo, retirando assim o acesso a

²⁵⁹ Revista *The Incredible Hulk* #1 (Marvel Comics, maio de 1962).

²⁶⁰ Revista *Tales to Astonish* #27 (Marvel Comics, 1962).

²⁶¹ Revista *Amazing Fantasy* #15 (Marvel Comics, 1962).

²⁶² Revista *Journey Into Mystery* #84 (Marvel Comics, 1962).

seus poderes divinos – o que de fato acontece quando opta por salvá-la. Já nos três números seguintes²⁶³ tanto *Jane* quanto o *Dr. Donald Blake* são sequestrados pelo vilão *Andrew Thatcher*, e o médico tenta pela primeira vez revelar sua identidade divina à enfermeira a fim de ganhar o seu amor. Contudo, é impedido por seu pai, *Odin*, que desde o princípio desaprova os sentimentos de *Thor* por *Jane* alegando que ela é apenas uma simples mortal e não uma deusa.



Figura 18 O Dr. Donald Blake e a enfermeira Jane Foster descobrem acerca da situação em San Diablo (*Journey Into Mystery* #84, Marvel Comics, 1962) (Tradução disponível no apêndice C).

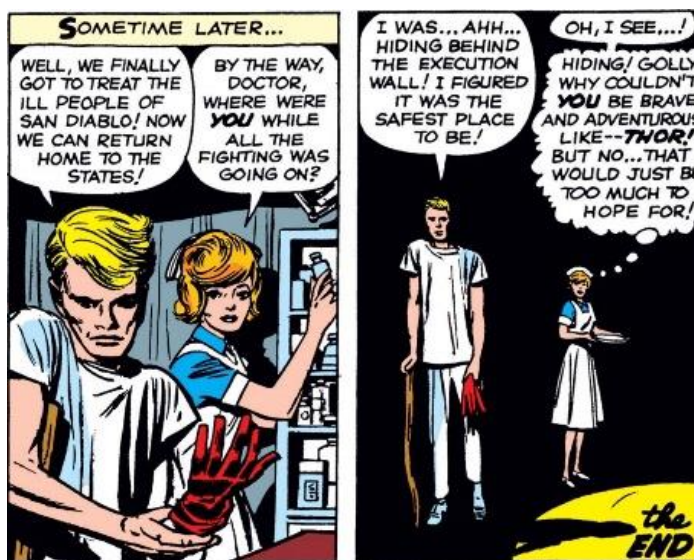


Figura 19 Jane Foster nutre sentimentos por Thor sem saber que ele e Blake são a mesma pessoa (*Journey Into Mystery* #84, Marvel Comics, 1962) (Tradução disponível no apêndice C).

²⁶³ Revistas *Journey Into Mystery* #89, #90 e #91 (Marvel Comics, 1963).

Gradualmente *Foster* também se vê atraída pelo *Dr. Donald Blake*, e o triângulo amoroso entre a personagem, o médico e sua faceta divina perdura por muitas edições: sempre que *Thor* estava a ponto de revelar sua verdadeira identidade a ela, com quem pretendia se casar, *Odin* intervia, reiterando a proibição. Apenas na revista *Journey Into Mystery* #100 (1964) é que o pai-de-todos²⁶⁴ cede, mas com a condição de que a enfermeira se provasse digna. Ao longo da trama ele utiliza de um embate entre *Thor* e o criminoso *Mr. Hyde* (que também havia feito tanto *Jane* quanto *Blake* reféns) para testar a lealdade da mocinha. Mas o vilão acaba a enganando, fazendo-a acreditar que apenas ele poderia salvar a vida do médico. Como ainda desconhece a verdade *Jane* auxilia *Mr. Hyde* em sua fuga, atitude que *Odin* compreende como uma traição a seu filho, rejeitando mais uma vez o pedido de *Thor* para casar-se com ela. O mistério só é finalmente revelado na edição número 136 da revista *Thor* (1967) onde, desafiando as ordens do pai, o herói leva *Jane* diretamente à *Asgard*, o reino dos deuses, exigindo que ele permita que os dois se casem. Num ato aparentemente benevolente *Odin* lhe concede imortalidade e poder, transformando-a na deusa do voo, mas exige novamente que *Foster* se mostre capaz de lidar com a divindade. Ainda segundo Sims (2019, online)

[...] infelizmente para Jane, este presente vem com algumas amarras. Ela tem que provar que tinha “a coragem de um imortal” para ficar em *Asgard*, e *Odin* decide que a melhor maneira de testar a bravura de Jane é trancá-la em um quarto escuro com o Desconhecido, um horror Lovecraftiano que só pode ser convocado por um gigantesco diapasão mágico.

Visto que esta era uma tarefa que apenas ele mesmo poderia realizar, assim como *Odin* esperava *Jane Foster* enlouquece ao ser confrontada pelo *Desconhecido*, sendo considerada indigna. Ela então exige retornar à Terra para que possa “[...] escapar deste mundo de medo e loucura [...]” (LEE, 1967, p. 12)²⁶⁵ e, uma vez tendo falhado no teste, perde tanto as dádivas recebidas quanto todas as memórias relacionadas à *Thor* (Figura 20). Ainda na mesma edição, de volta à sua forma mortal a personagem passa a trabalhar em um hospital na cidade de Nova Iorque auxiliando o *Dr. Keith Kincaid* e as semelhanças entre o médico e o esquecido *Dr. Blake* a atraem, de modo que não demora muito para que os dois se apaixonem e iniciem um relacionamento. O enredo leva à uma longa separação entre *Jane* e o deus do trovão nas páginas dos quadrinhos, e enquanto a mocinha segue com o *Dr. Kincaid*, *Thor* acaba se relacionando com um antigo amor, a deusa asgardiana *Sif*.

²⁶⁴ Nome alternativo para *Odin* no *Universo Marvel*.

²⁶⁵ Revista *Thor* #136 (*Marvel Comics*, janeiro de 1967).



Figura 20 Após confrontar o Desconhecido, Jane é julgada por Odin (Thor #132, Marvel Comics, 1966) (Tradução disponível no apêndice C).

É interessante notar que a falta de mulheres na definição do gênero de super-heróis por autores como Coogan (2006) é reflexo da ausência de heroínas em meio aos processos de produção de histórias em quadrinhos e institucionalização do gênero por editoras que detêm a competência do fazer e do dizer, como a *Marvel Comics*, estabelecendo quais tipos de personagens femininas deveriam ser narradas e quais não. De modo geral, observo que mesmo que a *Marvel Comics* de Lee e Kirby almejasse repensar certas concepções inerentes ao gênero de super-heróis, nos primeiros anos da década de sessenta as personagens femininas ainda careciam de inovações, mantendo-se atreladas a artifícios narrativos populares, convencionados entre os anos de 1930 a 1950: eram majoritariamente mocinhas em perigo e interesses amorosos, constantemente servindo de iscas para os planos dos vilões (sendo sua captura estratégica e motivacional para as ações heroicas), as profissões atribuídas a elas também se mantinham quase inalteráveis e, para além disso, estavam sempre sujeitas à uma hierarquia de gênero que perpetuava sua subordinação aos caprichos dos superpoderosos (SIQUEIRA, 2008). Até mesmo a *Mulher Invisível*, a primeira super-heroína criada pela editora, se via em meio a tensões românticas entre *O Senhor Fantástico* e *Namor*, um dos principais inimigos do quarteto.

Batchelor (2017) enfatiza, inclusive, que *Susan Storm* teria sido originalmente pensada como líder feminina do grupo ao lado de sua contraparte masculina, *Reed Richards*, apenas para que ambos figurassem como ‘pais’ do grupo de heróis, fortemente conduzido por conexões familiares.

Para Stuller (2010) as histórias em quadrinhos promovem uma perspectiva binária através da repetição exaustiva de imagens femininas tanto como mocinhas em perigo, mães (cuidadoras) e rainhas da beleza quanto como mulheres fatais, sedutoras e ardilosas, representações unilaterais concentradas em experiências e fantasias masculinas que aludem a papéis convencionados no gênero de super-heróis. Reiterando as palavras de Nogueira (2008, p. 2) “por anos, elas [as personagens] foram quase sempre retratadas ora como mocinhas indefesas que precisavam de heróis para salvá-las, ora como vilãs sem moral, que provocam os heróis virtuosos” – e, enquanto *Jane Foster* e *Susan Storm* integravam o primeiro grupo, a *Viúva-Negra*, criada em 1964 por Stan Lee, Don Rico e Don Heck, personificava o segundo. Towers (2021, online) expõe que a personagem foi pensada como “[...] uma mulher fatal, uma espiã sexy e escorregadia com motivações sombrias e pouco cuidado com a verdadeira lealdade”²⁶⁶, e que em suas primeiras aparições na revista *Tales of Suspense* (1964) era antagonista do herói *Homem de Ferro* (1963). Para a autora “embora a *Viúva Negra* fosse uma personagem intrigante, ela nunca teve um lar seguro no mundo dos quadrinhos”²⁶⁷ (idem), sendo sua trajetória envolta por mistérios, abusos e mudanças de origem. Em *Tales of Suspense* #52 (1964), por exemplo, a espiã russa *Natasha Romanoff* utiliza de um disfarce como *Madame Natasha* para aproximar-se de *Tony Stark* (*Homem de Ferro*) e seduzi-lo com o intuito de roubar sua tecnologia à mando da Inteligência Soviética (Figura 21).

²⁶⁶ “*She was a femme fatale, a sexy, slippery spy with shady motivations and little care for true allegiance*” (TOWERS, 2021, online), no original em inglês.

²⁶⁷ “*While Black Widow was an intriguing character, she never had a secure home in the comic world*” (TOWERS, 2021, online), no original em inglês.

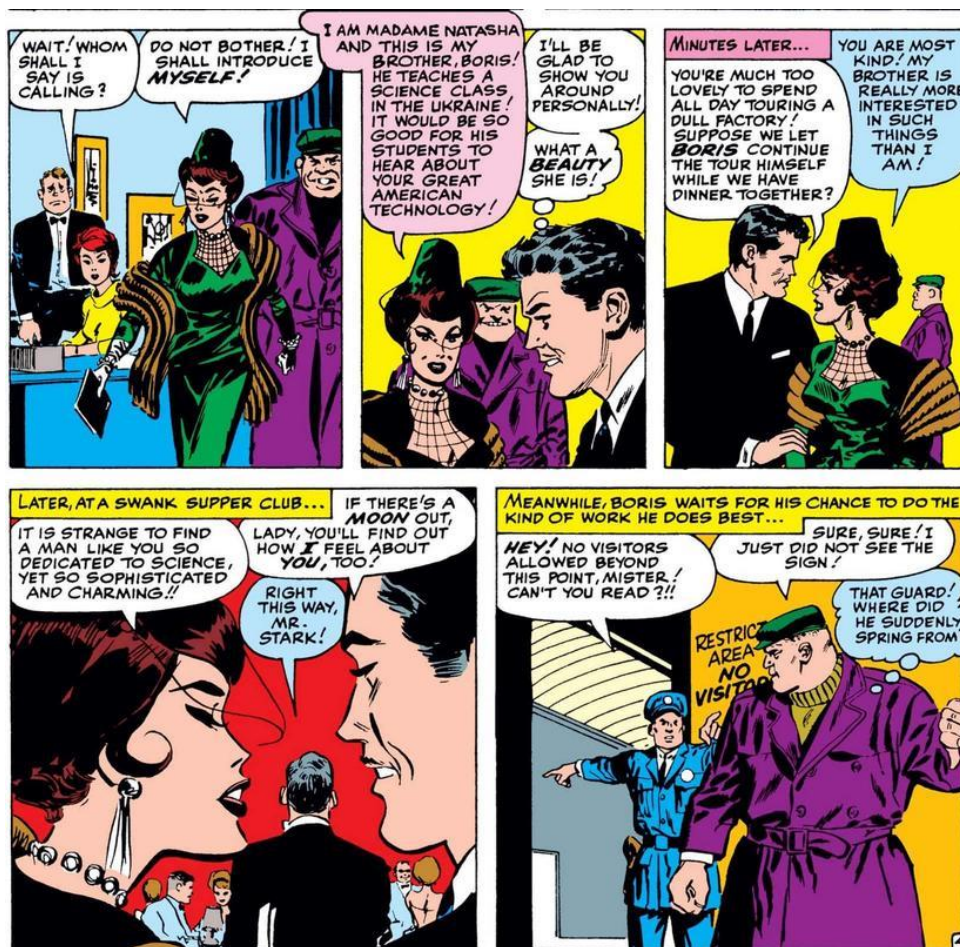


Figura 21 Madame Natasha e Tony Stark (*Tales of Suspense* #52, Marvel Comics, abril de 1964) (Tradução disponível no apêndice C).

Em contrapartida foi também em 1967 que os quadrinistas Roy Thomas e Gene Colan idealizaram aquela que viria a se tornar uma das super-heroínas mais populares da *Marvel Comics*, *Carol Danvers*. Inicialmente sem superpoderes, *Danvers* era filha de um ex-oficial da Marinha norte-americana e *Mari-Ell*, uma capitã desertora do exército da raça alienígena Kree, o que tornava sua natureza híbrida²⁶⁸. Brown (2019, online) explica que *Carol* e seus dois meios-irmãos foram criados pelo pai, um homem “[...] que se recusava a ver garotas e garotos como iguais”²⁶⁹ e que, mesmo com as notas superiores da filha, alegava que apenas seus filhos homens deveriam cursar a faculdade. Logo, *Danvers* deveria concentrar-se em encontrar um bom marido, posto que estes eram os papéis comumente atribuídos às mulheres: os de esposa, mãe e dona de casa. Contrariando as ordens de seu pai, aos dezoito anos *Carol* se alista na Força Área para custear a faculdade e tornar seu sonho de ser piloto uma realidade e, “[...] sendo uma

²⁶⁸ Revista *Marvel Super-Heroes* #13 (Marvel Comics, 1968).

²⁶⁹ “Comic-book *Carol* grew up with two brothers in Boston and has complicated feelings regarding her father, who refused to see girls and boys as equals” (BROWN, 2019, online), no original em inglês.

das primeiras mulheres pilotos de caças [...] ela acabou avançando para o posto de Major”²⁷⁰ (HARRINGTON, 2019, online).

Eventualmente, passa a trabalhar como oficial de segurança da NASA, período em que conhece o soldado Kree *Mar-Vell*, o herói *Capitão Marvel*, disfarçado como o *Dr. Walter Lawson*. Apesar das suspeitas de *Carol* em relação à verdadeira identidade do cientista os dois se tornam amigos, mas um interesse romântico se mantém implícito. Devido sua proximidade *Danvers* é inclusive capturada em três ocasiões subsequentes pelos vilões *Cyberex*²⁷¹ e *Man-Slayer*²⁷² e o grupo conhecido como *Organização*²⁷³ com o objetivo de atrair *Mar-Vell* e, durante o resgate, a dupla é atingida pela explosão de uma máquina alienígena conhecida como *Psyche-Magnetron* (Figura 22). A estrutura genética de *Carol* é alterada de forma permanente, potencializando sua natureza híbrida e conferindo a ela poderes similares aos do herói. Contudo a personagem se tornaria uma super-heroína apenas anos mais tarde, posto que até o lançamento do título *Ms. Marvel* #1, em 1977, ela desconhecia o fato de que “[...] a exposição a este dispositivo lhe deu superpoderes”²⁷⁴ (BROWN, 2019, online).



Figura 22 O herói *Mar-Vell* resgata *Carol Danvers* (*Captain Marvel* #13, Marvel Comics, 1968) (Tradução disponível no apêndice C).

²⁷⁰ “One of the first women fighter pilots (depending on when you read her – she’s perpetually in her late 20s/early 30s) she eventually advanced to the rank of Major” (HARRINGTON, 2019, online), no original em inglês.

²⁷¹ Revista *Captain Marvel* #9 (Marvel Comics, 1968).

²⁷² Revista *Captain Marvel* #13 (Marvel Comics, 1969).

²⁷³ Revista *Captain Marvel* #10 (Marvel Comics, 1969)

²⁷⁴ “But it wasn’t until years later when the “Ms. Marvel” series launched that Carol discovered that the exposure to this device gave her superpowers” (BROWN, 2019, online), no original em inglês).

Neste ínterim, devido a inúmeros conflitos e insatisfações com a NASA *Danvers* deixa seu cargo como chefe de segurança e escreve um livro criticando a agência²⁷⁵, publicação que se torna um *best-seller* e rende um convite para que atue como editora da revista *Woman Magazine*. Harrington (2019, online) salienta que a nova profissão da heroína era uma “[...] homenagem a Gloria Steinem e à *Ms. Magazine*”²⁷⁶, assim como a identidade heroica que ela viria a adotar, *Ms. Marvel* (Figura 23). Ainda na edição de número #1 de *Ms. Marvel* (1977) o roteirista Garry Conway afirmou em um comentário na sessão de cartas que *Carol* não era uma super-heroína mediana, e que “*Ms. Marvel* é influenciada, em grande parte, pelo movimento em direção à libertação das mulheres. Ela é... sua própria pessoa. Ela mesma”²⁷⁷. O cargo como editora da *Woman Magazine* também rendeu uma aproximação entre a heroína e o *Homem-Aranha*, posto que a publicação era de propriedade do *Daily Bugle*, onde *Peter Parker* trabalhava, e uma de suas amigas mais próximas era *Mary Jane Watson*, principal interesse romântico do herói (Figura 24).

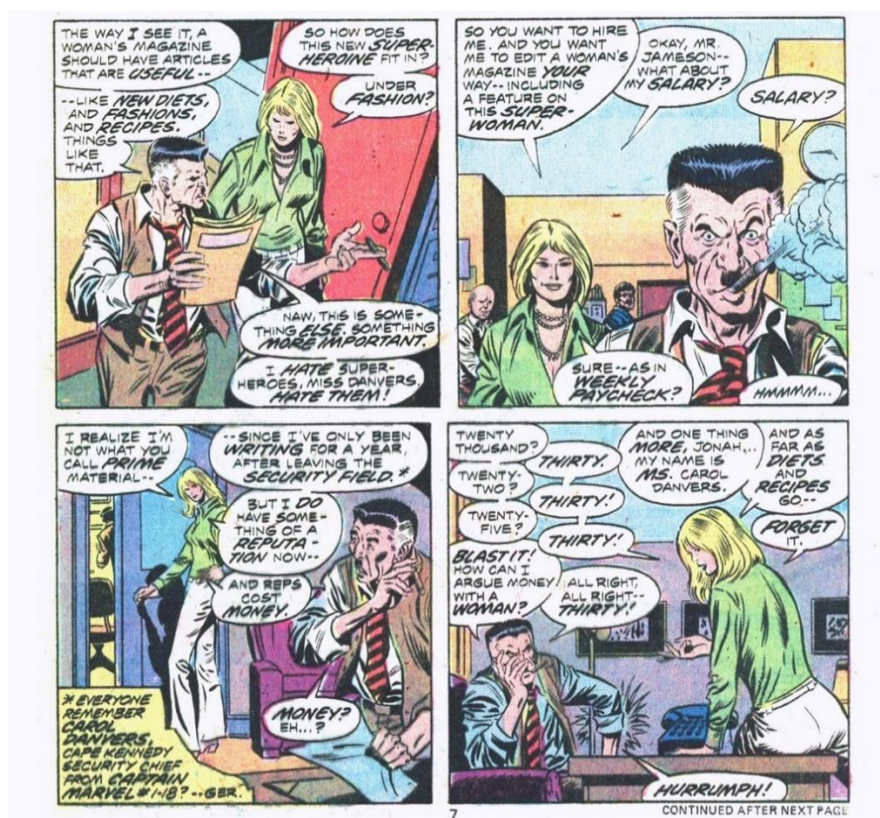


Figura 23 Carol discute com o edito Mr. Jameson sobre seu trabalho e remuneração (*Ms. Marvel* #1, Marvel Comics, 1977) (Tradução disponível no apêndice C).

²⁷⁵ Revista *Ms. Marvel* #2 (Marvel Comics, 1977).

²⁷⁶ “Later, she became a spy and the editor of *Woman* magazine, in an homage to Gloria Steinem and *Ms. Magazine* (hence *Ms. Marvel*)” (HARRINGTON, 2019, online), no original em inglês.

²⁷⁷ “*Ms. Marvel* ... is influenced, to a great extent, by the move towards women’s liberation. She is ... her own person. Herself” (CONWAY in *Ms. Marvel* #1, Marvel Comics, 1977).



Figura 24 Carol Danvers e Mary Jane Watson conversam sobre o Movimento de Liberação Feminina (Ms. Marvel #2, Marvel Comics, 1977) (Tradução disponível no apêndice C).

Devido à crescente popularidade de *Ms. Marvel* e das *X-Woman* (como *Storm*)²⁷⁸ e à influência das discussões emergentes dos movimentos de liberação de mulheres nos Estados Unidos, a editora parecia propensa a investir em formas alternativas de representação do feminino na década de setenta, como através da criação de novas personagens e de mudanças empreendidas em outras já existentes, como *Jane Foster*. Assim como *Ms. Marvel* foi inicialmente pensada como uma versão feminina de *Mar-Vell*, *Jessica Drew*, a *Mulher-Aranha* (1977) nasceu da necessidade de se criar uma alternativa ao *Homem-Aranha*, posto que à época a editora travava embates com sua principal concorrente, a *DC Comics*, acerca dos nomes de alguns de seus personagens. Yuge (2020, online) expõe que “[...] temendo que alguma companhia aproveitasse a popularidade do *Homem-Aranha*, [Stan Lee] veio com a ideia da *Mulher-Aranha*, para evitar que alguém usasse esse nome”. A tarefa ficou por conta de Archie Goodwin e Marie Severin, fazendo de *Jessica Drew* (1977)²⁷⁹ a primeira super-heroína *Marvel* a contar com uma mulher nos processos de criação.

²⁷⁸ Revista *Giant-Size X-Men #1* (Marvel Comics, 1975).

²⁷⁹ Revista *Marvel Spotlight #32* (Marvel Comics, 1977).

Mesmo que sua origem estivesse atrelada à popularidade de sua contraparte masculina – em alta entre os leitores devido às ilustrações de John Romita e os eventos que levaram à morte de *Gwen Stacy*²⁸⁰ –, *Drew* era a protagonista das tramas, chegando até mesmo a estrelar sua própria série animada em dezesseis episódios para a televisão, *Spider-Woman* (1979). Ainda segundo Yuge (2020, online) a lista de poderes da heroína era extensa e, “além de força, agilidade, resistência, regeneração e reflexos aumentados [...]”, a *Mulher-Aranha* da dupla Goodwin e Severin ainda era imune a todos os tipos de toxinas, conseguia disparar rajadas de vento pelas mãos, planar pelo ar e gerar feromônios que atraíam ou repeliam indivíduos e criaturas. Mas com o fim da animação, em 1980, a saída de Marie Severin do cargo de ilustradora da personagem e a consequente redução de suas histórias nos quadrinhos, *Jessica Drew* passou a aparecer de forma esporádica nos títulos do grupo de heróis *X-Men*. Ela chegou até mesmo a morrer na edição de número cinquenta de seu título próprio²⁸¹, “[...] o que deixou os leitores furiosos – um ano depois, ela voltaria à vida, mas continuaria em segundo plano” (idem).

As histórias de *Ms. Marvel* e *Mulher-Aranha* nos proporcionam interessantes pontos de reflexão em nossa análise das características que marcam o protagonismo feminino na *Marvel Comics*, originando tensionamentos que tanto rompem quanto reiteram convenções do gênero de super-heróis atribuídas às personagens femininas. Como num processo de ‘idas e vindas’, me parece que às heroínas dos anos setenta é oferecido um tipo de protagonismo, mas onde sua independência é parcial ou em resposta às ações de uma contraparte masculina. Tomando como exemplo *Carol Danvers*, mesmo que questione hierarquias de gênero e alcance o heroísmo como *Ms. Marvel*, paralelamente ainda opera sob resíduos de representações anteriores, performando noções hegemônicas inerentes às alcunhas de coadjuvante e substituta, em especial em suas primeiras aparições nos quadrinhos: tanto ao ser utilizada como moeda de troca entre os vilões e o herói *Capitão Marvel*, quanto seguindo seu legado (expresso em sua identidade secreta, poderes e uniforme). Em contrapartida, tais idas e vindas também influenciariam as tramas de *Jane Foster*, fazendo com que os quadrinistas explorassem possibilidades outras para além dos papéis unilaterais de mocinha em perigo e interesse amoroso que a personagem ocupava desde sua criação – mesmo que ao final dos enredos seu status quo como coadjuvante fosse restaurado.

²⁸⁰ Revistas *The Amazing Spider-Man* #121 e #122 (Marvel Comics, 1973).

²⁸¹ Revista *Spider-Woman* #50 (Marvel Comics, 1983).

Após quase uma década longe das páginas, *Jane* retornou de forma inesperada na edição de número 231 da revista *Thor* (1975) onde, após ser atacada por uma perigosa entidade, encontrava-se em seu leito de morte. Logo nos primeiros quadros *Thor* descobre sobre o estado de sua antiga enfermeira e, ao perceber que os sentimentos do parceiro por *Foster* persistem, *Sif* parte em busca de uma solução para salvar a mocinha (Figura 25). Acreditando que apenas um artefato poderoso poderia evitar a morte da personagem a deusa asgardiana rouba o Cajado Rúnico encantado de *Kamo Tharinn*, o *Ancião do Universo*²⁸², e se sacrifica ao usá-lo para unir suas forças vitais e restaurar tanto a saúde quanto as memórias perdidas de *Jane Foster*, desaparecendo logo em seguida²⁸³.

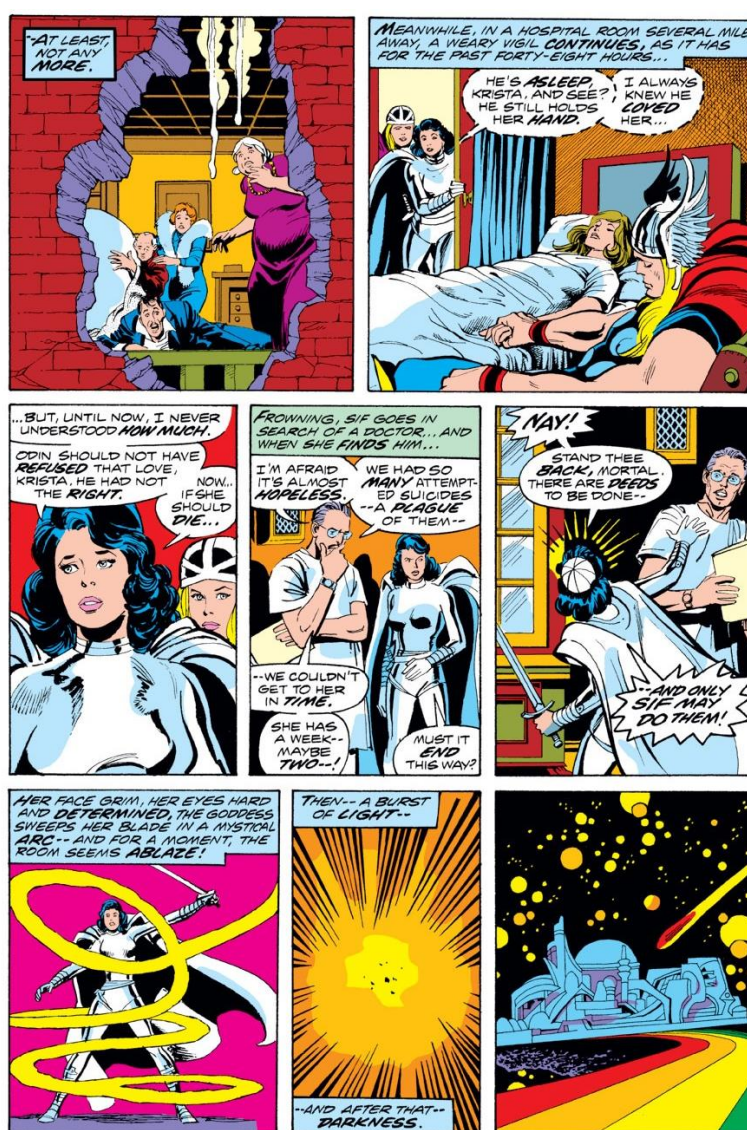


Figura 25 Ao ver o quanto *Thor* ama *Jane Foster*, a deusa *Sif* decide salvá-la (*Thor* #231, Marvel Comics, 1975) (Tradução disponível no apêndice C).

²⁸² Revista *Thor* #235 (Marvel Comics, 1975).

²⁸³ Revista *Thor* #236 (Marvel Comics, 1975).

Mesmo estando noiva do *Dr. Kincaid*, *Jane* decide retomar seu relacionamento com *Thor*, e logo é capturada pelo vilão *Ulik*, antigo inimigo de *Odinson*. Contudo, e para a surpresa de todos, agora ela pode recorrer à experiência e aos poderes de *Sif*, passando a auxiliar o deus em suas aventuras²⁸⁴. Até que na edição de número 249 (1976), em uma visita à *Asgard* *Jane* recebe como presente a espada da deusa e, ao utilizá-la, acaba se transformando completamente em *Sif*. Num primeiro momento acreditava-se que ambas haviam se tornado um só ser e que cada persona seria dominante em um reino diferente²⁸⁵, porém quando *Sif* retornou à Terra meses mais tarde permaneceu a mesma: *Jane Foster* estava desaparecida²⁸⁶. Posto que não via sua noiva desde a hospitalização, o *Dr. Kincaid* abriu uma investigação acerca do paradeiro de *Jane*, e *Donald Blake* (alter ego de *Thor*) chegou a ser acusado por seu desaparecimento e possível assassinato. O herói se vê obrigado a revelar ao médico sua dupla identidade, explicando assim o que de fato havia acontecido à enfermeira, e *Kincaid*, *Thor* e *Sif* embarcam em uma missão ao mundo de *Kamo Tharn* com o intuito de resgatá-la. Ao fim da história *Jane* perde novamente seus poderes e memórias sobre *Thor*²⁸⁷ (Figura 26), voltando então à Terra e casando-se com *Kincaid*, com o qual posteriormente teria um filho, *Jimmy*.

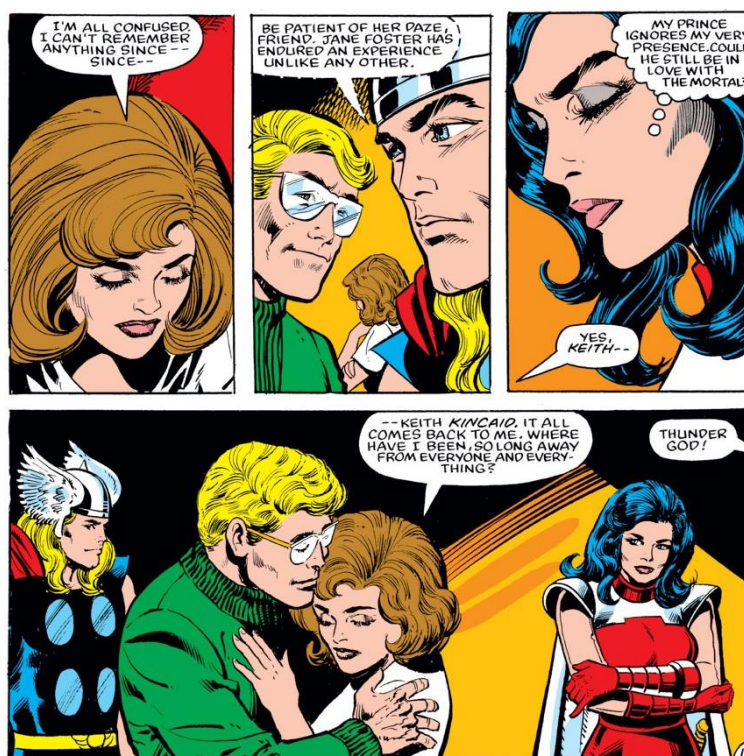


Figura 26 Thor, Sif e o Dr. Kincaid resgatam Jane Foster (Thor #335, Marvel Comics, 1983) (Tradução disponível no apêndice C).

²⁸⁴ Revista Thor #238 (Marvel Comics, 1975).

²⁸⁵ Revista Thor #249 (Marvel Comics, 1976).

²⁸⁶ Revista Thor #327 (Marvel Comics, 1983)

²⁸⁷ Revistas Thor #334 e #335 (Marvel Comics, 1983).

Ainda nos anos setenta *Jane Foster* foi representada em diferentes universos dentro do *Multiverso Marvel*²⁸⁸ através de versões alternativas e, dentre as mais notáveis, está a edição de número dez da série de quadrinhos *What If?* (1978). A trama, que se passa no universo Terra-788²⁸⁹, parece se inspirar na premissa de *Ms. Marvel*, que adquire os poderes de sua contraparte masculina (*Capitão Marvel*), uma vez que explora a possibilidade de *Jane* como a deusa do trovão (Figura 27). Durante uma viagem à Noruega a enfermeira encontra o martelo mágico ao procurar pela bengala do *Dr. Donald Blake* e, tornando-se *Thordis*, enfrenta inúmeras provações como heroína. Ao lidar com os planos de dominação de *Loki* e derrotar os vilões *Homem-Radioativo*, *Cobra* e *Mr. Hyde*, é considerada até mesmo como o membro mais poderoso da equipe de super-heróis *Os Vingadores*, mas ao final do enredo *Blake* assume o controle do martelo, de modo que tanto ele quanto *Jane* retornam a seus status quo²⁹⁰.



Figura 27 Jane Foster se torna Thordis, a deusa do trovão (*What If?* #10, Marvel Comics, 1978) (Tradução disponível no apêndice C).

²⁸⁸ Para referências acerca do conceito de multiverso nos quadrinhos do gênero de super-heróis ver *Crise nas infinitas terras* (OLIVEIRA, 2021, p. 137).

²⁸⁹ As principais histórias do *Universo Marvel*, tanto nos quadrinhos quanto nos cinemas, se passam na Terra-616.

²⁹⁰ Na edição, Jane é “recompensada” (grifo nosso) por *Odin*, tornando-se a Deusa do Vão. Porém, ela também se torna a esposa do personagem.

Desde o princípio da saga de *Thor* na *Marvel Comics* os quadrinistas ansiavam que o personagem fosse reconhecido não apenas como uma versão moderna da divindade nórdica, mas como o próprio deus do trovão adorado pelos povos antigos. Entretanto, uma vez inserido no contexto dos quadrinhos do gênero de super-heróis, era necessário que ele incorporasse elementos convencionados, como o desenvolvimento de um lado humano para a construção das tramas e identificação dos leitores, artifício narrativo popularizado pela editora nos anos sessenta. Por este motivo os primeiros arcos de histórias de *Thor* exploravam constantemente conflitos inerentes à sua faceta mortal: preocupações humanas como os efeitos do tempo e suas limitações e as relações amorosas, aspecto sustentado majoritariamente por seu interesse em *Jane Foster*. No entanto, com a popularização de temáticas fantásticas que flertavam com o épico e o mitológico já nos anos de 1980 e o hiato duradouro em seu relacionamento com *Jane*, a mortalidade do *Dr. Blake* tornou-se, mesmo que temporariamente, cada vez mais desnecessária²⁹¹. E em 1983, quando o quadrinista Walter Simonson assumiu as histórias do deus para criar uma série de cinco anos que viria a se tornar sua versão definitiva nos quadrinhos, uma de suas primeiras iniciativas foi extinguir o alter ego obsoleto.

A década de 1990 marca o início de um importante período de transição na *Marvel Comics*, e as inúmeras tensões viriam a impactar quadrinistas e personagens. Howe (2013) aponta que o período pode ser considerado como ‘expansão e queda’ da editora, a partir da compra por Ron Perelman e sua política de maximização de lucros por meio da abertura de capital, em 1992. Segundo o autor, por mais que os novos executivos não tivessem “[...] como não perceber os triunfos recentes da divisão editorial” (idem, p. 341) – como a popularidade rentável de *Homem-Aranha* e dos *X-Men* –, não consideravam os heróis como marcas, defendendo o cancelamento de títulos consagrados, mas em declínio, como *Capitão América*. Mesmo com o aumento das vendas em mais de 30%, a política administrativa intransigente de Perelman frente ao editorial faria com que vários quadrinistas pedissem as contas, dentre os quais Chris Claremont (responsável pela principal franquia da editora no período, *X-Men*), Walter Simonson, Todd McFarlane, Jim Lee e Rob Liefeld. E do êxodo em massa de artistas surgiriam editoras dispostas a disputar o reconhecimento frente à *Marvel* e *DC Comics* (como a *Image Comics*), fazendo não apenas com que a *Marvel* perdesse vendas para suas novas

²⁹¹ Em um enredo anterior havia sido revelado que Donald Blake não era uma pessoa real, mas uma identidade criada por *Odin* para ensinar sobre a humildade a seu filho.

concorrentes como também espaço na disputa acerca de quem detinha maior competência do fazer e do dizer na produção de quadrinhos do gênero de super-heróis.

Isto porque vários veículos de imprensa (como a revista *Barron's*, o *Los Angeles Times*, a *CNN* e o jornal *US Today*) passaram a publicar artigos especulando acerca dos motivos que levaram à saída de quadrinistas e alertando possíveis investidores de que logo a editora passaria por uma série de problemas financeiros. Conforme explica Howe (2013, p. 357) “depois que o jornalista Douglas Kass destacou que a maior parte dos proventos da abertura de capital haviam sido redirecionados para outros patrimônios de Perelman (em vez de saldar as dívidas da editora)”, a imagem da *Marvel* como uma corporação tirânica e intolerante que recorria a artifícios baratos como capas especiais e edições limitadas para driblar a resistência dos consumidores ao constante aumento de preços e à publicação de “[...] temáticas violentas e heróis estereotipados [...]” (KASS, 1992 apud HOWE, 2013, p. 357), consolidou-se no meio midiático, ocasionando a queda íngreme do preço das ações e a consequente perda de espaço para concorrentes oportunistas. No âmbito interno o departamento editorial também perdia cada vez mais espaço frente a estratégias de marketing que não pareciam levar em conta os processos de produção das revistas e, para além disto, os quadrinistas e editores remanescentes lidavam com a constante censura de uma cúpula administrativa extremamente conservadora.

Ainda segundo Howe (2013, p. 370) “os dias em que um título de vendas baixas era espaço para experimentos de forma e conteúdo haviam ficado para trás. Depois que Scott Lobdell escreveu uma edição de *Tropa Alfa* na qual um personagem declarava-se homossexual [...]”²⁹² o departamento de relações públicas enviou uma série de notas à CNN e aos jornais se recusando a comentar o caso, e Rob Tokar, o editor responsável, foi severamente repreendido. A publicação não foi a única a atrair ‘controvérsias’, posto que o quadrinista Fabian Nicieza via a série *Nômade* (1993) “[...] como um escape criativo, um veículo para assumir riscos em histórias sobre travestis e conflito de classes, coisas que ele nunca conseguiria colocar nas séries X [dos *X-Men*] que escrevia” (idem, p. 371). Nicieza queria que o protagonista *Nômade* fosse HIV positivo para suscitar a discussão acerca do tema, mas ao enviar a ideia para a avaliação do alto escalão da editora recebeu como resposta que não era “[...] o tipo de coisa que deveríamos fazer com um dos nossos maiores personagens” e que “[...] todos os títulos do *Universo Marvel* estavam proibidos de fazer experimentos como aquele” (idem). Já dentre as

²⁹² Na edição de número 106 da revista *Alpha Flight* (*Marvel Comics*, abril de 1992), o herói *Estrela Polar* (*Northstar*, no original em inglês), se declara abertamente homossexual.

publicações com personagens femininas, apenas as séries dos *X-Men* se mantinham em alta frente ao recorrente cancelamento de títulos, e muitas heroínas, como *Ms. Marvel*, passaram a participar eventualmente das histórias do grupo.

Mais decisões administrativas e de marketing questionáveis por parte dos executivos – como um projeto de auto distribuição dos quadrinhos da editora que suscitava disputas com lojistas e distribuidores e a iniciativa editorial *Marvelution*, que provocou outra leva de demissões e cancelamentos de títulos – fariam com que a empresa entrasse em processo de falência no fim de 1996. Nas palavras de Howe (2013, p. 385) “mais de vinte títulos foram cancelados. Era a primeira vez que a *Marvel* fazia uma demissão em larga escala desde 1957, mas não seria a última”. A substituição de Terry Stewart por Jerry Calabrese também não surtiu efeitos positivos, posto que sua promoção a novo presidente da *Marvel* desagradou ainda mais os lojistas, afinal, “[...] ele fora o responsável pelo *Marvel Mart*, a campanha para vender produtos da editora via mala direta, deixando as lojas de fora” (idem, p. 387). Outras de suas iniciativas foram a terceirização parcial do setor editorial através de uma parceria com a *Image Comics* e o fim do esquema *Marvelution*, além da revisão das origens de inúmeros personagens *Marvel* para a publicação de novas séries, o que, por sua vez, desencadeou mais tensões entre os setores administrativo e editorial.

Em consequência às frequentes demissões de quadrinistas “até o mundo ficcional do *Universo Marvel* estava sendo desmantelado” (HOWE, 2013, p. 391) e, antes que o controle da produção dos principais títulos, como *Os Vingadores*, *Quarteto Fantástico*, *Homem de Ferro* e *Capitão América*, fosse passado para Jim Lee e Rob Liefeld, da *Image Comics*, editores, artistas e roteiristas *Marvel* foram “[...] encarregados de fazer valer sua própria obsolescência” (idem), destruindo-os em seu próprio universo para depois recriá-los em um universo alternativo, no qual as versões reimaginadas de Liefeld e Lee assumiriam. Howe (idem) alude que “os títulos *Hérois Renascem* [*Heroes Reborn*], como viriam a ser chamados, teriam novos n. 1 pela primeira vez desde os anos 1960. Outros títulos, incluindo *Thor*, *Doutor Estranho* e *Surfista Prateado*, seriam cancelados de vez”. Após o anúncio de que a *Marvel* havia calculado prejuízos de US\$ 48 milhões no ano mais de 275 funcionários (cerca de 40% do número total) perderam os empregos e, com os nascentes fóruns online, lojistas e leitores passaram a criticar os responsáveis administrativos “[...] pela forma como a *Marvel* havia destruído a rede de distribuidoras [...]” (idem, p. 397) e a perguntar onde estavam as adaptações para os cinemas, levando à fundação do *Marvel Studios* (1993).

Diante da diminuição crescente do valor de mercado da *Marvel* os acionistas entraram com um processo contra Ron Perelman, que utilizou a declaração de falência como estratégia para pressioná-los a aprovarem um arriscado plano de recapitalização. Segundo Howe (2013, p. 405), em dezembro de 1996, “[...] as diversas holdings de Perelman, montadas como uma boneca russa, entraram em processo de concordata [...]” e, já no início de 1997, enquanto inúmeros advogados eram conduzidos ao tribunal de falências, Shirrel Rhoades foi contratado para ser vice-presidente editorial. O autor explica que “Rhoades ficou com duas tarefas imediatas, ambas das quais envolviam desfazer determinações das administrações anteriores” (idem): acabar com o controverso esquema de auto distribuição fechando um contrato de exclusividade com a distribuidora número um do mercado de quadrinhos, a *Diamond Distribution*, e encerrar a terceirização editorial via *Image Comics*. Já em 1998, com o fim do período de dois anos de falência, a empresa de brinquedos *Toy Biz* e o *Marvel Entertainment Group* se fundem, dando origem à *Marvel Enterprises*.

Paralelamente foi também em 1998 que – após quase uma década em desenvolvimento – o filme *Blade: O Caçador de Vampiros* finalmente chegou aos cinemas (baseado na criação de Marv Wolfman e Gene Colan para o título *Tumba do Drácula #10*, de 1973), provando que os personagens *Marvel* eram viáveis para produções cinematográficas. Subsequentemente, dos novos editores-chefes Joe Quesada e Jimmy Palmioti surgiu a ideia de dar novas versões aos títulos mais populares, tanto através da criação do selo *Marvel Knights* quanto pela estratégia *Heróis Retornam*. Pela segunda vez em pouco mais de um ano “[...] versões reformuladas de *Capitão América*, *Vingadores*, *Quarteto Fantástico* e *Homem de Ferro* chegavam às bancas” (HOWE, 2013, p. 412) e, neste contexto, *Thor* voltaria a ser publicado regularmente, desta vez com uma nova identidade civil mortal²⁹³. *Jane Foster* também passou por mudanças e, agora médica e trabalhando em um grande hospital de Nova Iorque ao lado do marido, o *Dr. Keith Kincaid*, reencontra o deus do trovão quando este assume o corpo do paramédico recém-falecido *Jake Olsen*.

Nos primeiros números de *Thor: Volume 2* (1998) *Foster* desconhece a verdadeira identidade do então colega de trabalho, e *Thor* sente-se mais uma vez relutante em revelar sua faceta heroica, posto que tanto o marido de *Jane* quanto a noiva do *Jake Olsen* original, *Hannah*, trabalhavam no mesmo hospital (Figura 28). Reevnar (2020) chama a atenção para o fato de que nos roteiros de Dan Jurgens e John Romita Jr. um dos principais motivos que levavam ao

²⁹³ Revista *Thor Volume 2 #1* (*Marvel Comics*, 1998).

dilema era o fato de que o deus receava que a notícia pudesse atrapalhar a relação de *Foster* com o marido e o filho do casal, *Jimmy* – mesmo que a coadjuvante tecnicamente não possuísse memórias sobre ele desde meados de 1983²⁹⁴. O segredo contudo não se manteve escondido por muito tempo, já que, em meio a uma emergência, o paramédico desobedece às ordens da médica com base no conhecimento acumulado por ele dos tempos como o *Dr. Donald Blake*²⁹⁵. *Jane* fica surpresa quando o rapaz fala de forma similar ao antigo alter ego do deus argardiano e passa a suspeitar dele após o incidente, logo descobrindo sua verdadeira identidade como *Thor*.

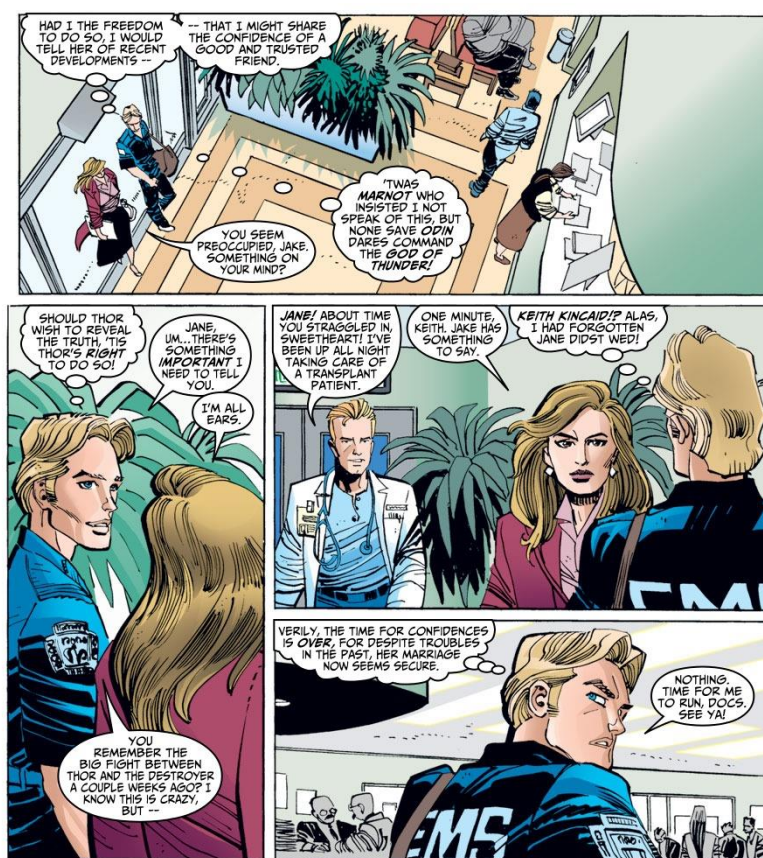


Figura 28 Jane encontra Jake Olsen, nova identidade mortal de Thor (Thor Volume 2 #5, Marvel Comics, 1998) (Tradução disponível no apêndice C).

É interessante notar a inversão hierárquica implícita nas relações de poder da trama, uma vez que *Jane* não é mais subordinada ao personagem e, inicialmente, não figura como mocinha em perigo ou interesse amoroso do herói. Todavia, os enredos buscam constantemente reafirmar o heroísmo de *Thor* e sua suposta ‘superioridade’, promovendo embates entre os personagens acerca de quem detém maior competência médica (Figura 29), por exemplo. Outro

²⁹⁴ O apontamento leva em consideração o *Universo Marvel* principal, a Terra-616 excluindo-se as versões alternativas.

²⁹⁵ Revista *Thor* Volume 2 #5 (Marvel Comics, 1998).

ponto a ser destacado é a emergência de uma tensão romântica posterior à descoberta por *Jane Foster* da verdadeira identidade de *Jake Olsen*. Ainda segundo Reevnar (2020) a personagem pede que ele esclareça as coisas com *Hannah*, e os roteiros dedicam um número considerável de diálogos a devaneios de *Thor* sobre seu carinho pela mocinha e o quanto está impressionado com o casamento duradouro da médica com o *Dr. Kincaid*. Posteriormente é revelado que “[...] a relação de *Jane* com o marido sempre foi problemática” (idem, online), e a narrativa faz com que ela e o herói se reaproximem, renovando o interesse amoroso entre os personagens e, de certo modo, promovendo mais um retorno ao status quo na trajetória de *Foster*.



Figura 29 Jake Olsen / Thor questiona as ordens da Dra. Jane Foster (*Thor*: Volume 2 #5, Marvel Comics, 1998) (Tradução disponível no apêndice C).

3.2 ENTRE PÁGINAS E TELAS: ALL NEW, ALL DIFFERENT

A virada dos anos 2000 reservaria à *Marvel* profundas transformações, mais impactantes do que o suposto ‘bug do milênio’ anunciado. Para além da mudança cronológica radical, a contratação de Bill Jemas como novo CEO suscitaria inúmeras tensões, sobretudo editoriais, posto que “a editora tinha sessenta títulos mensais, e ele não gostava de nenhum. E os *X-Men*, com suas tramas complexas e a superpopulação de personagens, estava no topo da lista” (HOWE, 2013, p. 422). O filme inspirado no grupo de heróis e produzido pela *Fox* sairia ainda no mesmo ano, e *Homem-Aranha*, cujos direitos haviam sido vendidos ainda em 1999, estava agendado para chegar às telas em 2002. As produções cinematográficas tinham “[...] o potencial para renovar o público dos quadrinhos, mas só, segundo Jemas, se as tramas serpenteantes das revistas fossem mais acessíveis” (idem, p. 423). Para além disso o novo CEO alegava que os leitores não estavam interessados na velhice dos super-heróis e que uma nova revitalização era necessária para que o público adolescente fosse alcançado, chegando até mesmo a considerar “[...] destruir o *Universo Marvel* e reconstruí-lo do zero, mas acabou aceitando a ideia de acrescentar uma linha paralela de quadrinhos, *Ultimate*, com versões mais jovens dos heróis” (idem)²⁹⁶.

Com uma visão externa ao intrincado mercado de quadrinhos²⁹⁷ e insatisfeito com as propostas iniciais de um departamento editorial ainda reduzido, Jemas voltou sua atenção para a simplificação de tal universo, defendendo a importância de se sintetizar os personagens a uma “metáfora central” (HOWE, 2013, p. 424). Ele também solicitou ao editor-chefe Joe Quesada que buscasse novos roteiristas para as publicações mais populares, como *Homem-Aranha* e *X-Men*, sugerindo que a queda da *Marvel* nos anos 1990 estaria fortemente relacionada a visões ‘sacralizadas’ dos heróis e a resquícios de nepotismo, onde “[...] os editores contratavam um ao outro ou os amigos” (idem, p. 429). Enquanto o roteirista de quadrinhos policiais Brian Michael Bendis foi encarregado da versão *Ultimate* do *Aranha*, recuperando “[...] a essência angustiada das histórias originais de Lee e Ditko [...]” e reanimando “[...] a briga entre o ego e a consciência de *Peter* – o desafio do grande poder e da grande responsabilidade – de uma forma que não se

²⁹⁶ Na versão *Ultimate* de *Thor*, publicada em *The Ultimates 2* (2005 a 2007), *Jane Foster* é uma enfermeira da cidade de São Francisco que deixa seu emprego após assistir a uma entrevista do deus do trovão para a televisão. Uma vez exilado, *Thor* passa a acreditar que é humano, um médico psiquiatra chamado *Thorlief Golmen*. *Jane* procura-o para que possam discutir sobre suas teorias e vira sua seguidora mais ávida. Em *Avengers vs. New Ultimates* (2012), é revelado que os dois formavam um casal, dividindo o mesmo apartamento.

²⁹⁷ Howe (2013, p. 422) salienta que Bill Jemas “[...] era graduado em Direito por Harvard e executivo da NBA [...]” e que, diferentemente de seus antecessores, não tinha nenhum interesse particular em histórias em quadrinhos.

via há décadas” (idem, p. 423), Grant Morrison assumiu os *X-Men*, e a tendência logo se estenderia aos demais super-heróis. Ainda segundo Howe (idem, p. 428)

[...] a *Marvel* de repente começou a impor mudanças que pareciam absurdamente óbvias a quem não estivesse arraigado às tradições da indústria: as primeiras páginas ganharam recapitulações das edições anteriores, liberando os roteiristas de ter que enfiar explicações desajeitadas nos diálogos ou nos recordatórios, do jeito que coubesse. Os balões só com maiúsculas, resquício da época em que a tecnologia de impressão pobre exigia clareza, foram substituídos pela gramática padrão. Ao sentir que as coleções encadernadas podiam ser parte vital dos negócios da editora – e um pé nas grandes livrarias –, a *Marvel* começou a demarcar início e fim de arcos de histórias, de forma que meia dúzia de “episódios” poderiam ser facilmente empacotados num único volume encadernado. Quando entrava uma nova equipe roteirista-artista, mantendo a analogia com os seriados de televisão, começava uma nova “temporada”.

Outra importante iniciativa de Jemas e Quesada foi o fim da vinculação da *Marvel Comics* ao Código de Ética dos Quadrinhos após quase cinquenta anos e, em detrimento das reclamações das concorrentes ainda vinculadas, a *Marvel* agora gozava de maior liberdade editorial, tornando-a novamente apta a estipular novas convenções às histórias em quadrinhos de super-heróis. Howe (2013, p. 430) pontua que “era como se, até então, ninguém houvesse questionado por que uma editora continuaria a se submeter voluntariamente a uma entidade externa e ultrapassada, que impunha limites ao conteúdo de seu produto” – inconveniente que a dupla não hesitou em ultrapassar. E quando Brian Michael Bendis propôs a criação de um novo título, *Alias* (2001-2003), protagonizado por uma super-heroína aposentada “[...] que vira investigadora particular, bebe demais, fala palavrões e, enfim, está na fossa [...]” (idem), Jemas aproveitou a oportunidade para propor uma linha inteira de quadrinhos de super-heróis direcionados ao público adulto, a *Marvel Max*. Os roteiros de Bendis inseriram *Jessica Jones* no *Universo Marvel* tornando-a egressa dos *Vingadores* do início dos anos oitenta²⁹⁸ (Figura 30) e suas relações amorosas com heróis já conhecidos, como *Homem-Formiga* e *Luke Cage*, “[...] satisfaziam simultaneamente o desejo dos *fanboys* por piadinhas internas e acrescentavam dimensões a personagens com décadas de existência” (idem).

²⁹⁸ Revista *Alias* #1 (*Marvel Comics*, 2001).



Figura 30 Jessica Jones, como a heroína Safira, ao lado de Ms. Marvel (*Alias* #1, Marvel MAX, 2001) (Tradução disponível no apêndice C).

Por mais que a ideia de identificar a personagem como uma ex-super-heroína que transitava entre os demais títulos *Marvel* por conta de seu passado heroico e atual trabalho como investigadora parecesse promissora (posto que a maioria dos casos envolvia justamente os superpoderosos, como a descoberta da identidade secreta do *Capitão América*), o que mais chamou a atenção dos leitores à época foi a liberdade sexual da protagonista e as referências às relações sexuais violentas entre ela e *Luke Cage*, representadas graficamente ao longo das edições. O arco final de *Alias*, que aludia aos motivos que levaram a personagem a abandonar sua identidade heroica, também suscitou discussões ao abordar múltiplas formas de abuso, temáticas recorrentes nos *comix underground* femininos, mas pouco exploradas no meio *mainstream*. As últimas quatro edições²⁹⁹ revelavam que, quando ainda era a jovem heroína

²⁹⁹ Revistas *Alias* #24 a #28 (Marvel Comics, 2003).

Safira, Jones foi raptada pelo vilão *Killgrave* (também conhecido como *Purple Man*), um perigoso controlador de mentes que a manteve como escrava por oito meses, utilizando-a ainda como arma contra outros super-heróis antagônicos (Figuras 31 e 32). Blank (2020, p. 21) explica que ao receber a missão de matar o *Demolidor*, “[...] ela escapa da influência de *Killgrave* apenas para ser espancada pelos *Vingadores*, que não sabiam sobre o controle da mente. Como resultado da tensão física e emocional desta experiência ela entra em coma, e só pôde ser trazida de volta por *Jean Grey*, membro dos *X-Men*”³⁰⁰.



Figura 31 A jovem heroína Safira é controlada e raptada pelo vilão Killgrave (Alias #25, Marvel MAX, 2003) (Tradução disponível no apêndice C).

³⁰⁰ “After being sent out to kill Daredevil, she finally escapes Killgrave’s influence, only to be beaten up by the Avengers, who did not know about the mind control. As a result from this experience’s physical and emotional strain, she fell into a coma and could only be brought back by Jean Grey, a member of the X-Men” (BLANK, 2020, p. 21), no original em inglês.



Figura 32 O vilão Killgrave humilha Safira e a envia para matar o herói Demolidor (Alias #25, Marvel MAX, 2003)
(Tradução disponível no apêndice C).

No artigo *Gendered Violence and Structures of Power: Reclaiming the Victim Narrative in the Netflix Show Marvel's Jessica Jones*³⁰¹, Juliane Blank (2020, p. 21) também assinala que por mais que os enredos ainda sirvam a noções hegemônicas de representação do feminino no gênero de super-heróis, recorrendo à “[...] narrativa tradicional da vítima feminina abusada, ferida e sem poder [...]”³⁰² (que remonta ao tropo ‘mulheres em refrigeradores’, como proposto por Gail Simone), em algum aspecto *Alias* tenta superar os estereótipos de gênero inerentes às histórias ao narrar o abuso e outras violências, além do (des)empoderamento feminino. Anna

³⁰¹ “Violência de Gênero e Estruturas de Poder: Recuperação da Narrativa da Vítima na série Marvel Jessica Jones” (BLANK, 2020), em tradução livre do inglês.

³⁰² “On the surface, this storyline seems to comply with the traditional narrative of the abused, injured and disempowered female victim, and thus seems to maintain the typical ‘Women in Refrigerators’ trope of the superhero genre” (BLANK, 2020, p. 21), no original em inglês.

F. Peppard (2018, p. 158) argumenta que a publicação “[...] aborda de forma convincente a marginalização convencional do gênero de super-heróis e a vitimização de personagens femininas enfatizando a complexa subjetividade de *Jessica*, bem como implicando as convenções sexistas de super-heróis masculinos dos quadrinhos em seu abuso multifacetado”³⁰³. Também é possível aludir ao modo como a presença de outras super-heroínas influencia a narrativa, posto que, em contrapartida aos personagens masculinos que a agridem³⁰⁴, são as figuras de *Ms. Marvel* e *Jean Grey* que se apresentam como suas maiores aliadas ao lidar com o trauma (Figura 33).



Figura 33 Jean Grey ajuda Jessica Jones a se recuperar (*Alias* #26, Marvel MAX, 2003) (Tradução disponível no apêndice C).

Ao final da série a protagonista enfrenta seu maior alçoz uma última vez e, graças à intervenção de *Jean Grey*, torna-se imune aos poderes do vilão, derrotando-o. No entanto,

³⁰³ “[...] compellingly redresses the superhero genre’s conventional marginalization and victimization of female characters by emphasizing Jessica’s complex subjectivity as well as implicating male superheroes and superhero comics’ sexist conventions in her multifaceted abuse” (PEPPARD, 2018, p. 158), no original em inglês.

³⁰⁴ Antes de se libertar do controle mental de Killgrave a heroína Safira acaba acertando a *Feiticeira Escarlate*, e os *Vingadores* a perseguem como forma de retaliação. *Thor* é o primeiro a alcançá-la e, num ato de extrema violência, tenta acertar a personagem na cabeça utilizando seu martelo mágico, *Mjolnir*. Posteriormente ela é golpeada por outros heróis masculinos, como *Visão*, *Homem de Ferro* e *Dr. Estranho* (*Revista Alias* #26, p. 4, Marvel Comics, 2003).

Blank (2020, p. 22) expõe que a trama “[...] não termina com o triunfo de *Jessica* sobre *Killgrave*, mas conclui com um papel feminino mais convencional e heteronormativo”³⁰⁵. Num movimento concomitante de ruptura e continuidade inerente ao protagonismo feminino no gênero de super-heróis “[...] ela confessa a seu amante, *Luke Cage* (também conhecido como *Power Man*) que está grávida de seu filho. Eles declaram seus sentimentos um pelo outro, decidem entrar em uma relação monogâmica e criar a criança juntos”³⁰⁶ (idem). Para Peppard (2018, p. 172) é potencialmente problemático que a o roteiro de Bendis apresente a maternidade como uma “[...] solução para o trauma de gênero de *Jessica*”.

Em *Representações em Torno da Maternidade: Do Elogio à Crítica Social*, Cristia Rodrigues Miranda, Priscilla Silva e Ricardo Shitsuka (2019, online) destacam as formas como os regimes regulatórios de individuação dos sujeitos e os meios de poder e dominação “[...] que configuram uma formação social e as identificações de gênero trabalham os processos imaginários de reconhecimento de outras formas de existência produzidas por processos de subjetivação”, em especial no que diz respeito ao papel social da maternidade. Zoppi-Fontana (2017, p. 65) esclarece que “no jogo especular de reconhecimento das formações imaginárias [...], ser reconhecido e se reconhecer em relação ao funcionamento social e histórico das masculinidades e das feminilidades [...] faz parte da constituição do sujeito do discurso”, sendo os processos de constituição do sujeito do feminino afetados de forma contundente por regimes históricos de silenciamento (ORLANDI, 1999). Ainda segundo Miranda, Silva e Shitsuka (2019, online) “[...] a construção da maternidade como um “lugar de fala” do feminino [...]” é intrínseca aos papéis sociais convencionados às mulheres como cuidadoras, mães e esposas, o que parece se refletir na construção de representações nos quadrinhos do gênero de super-heróis.

A maternidade também é utilizada como artifício narrativo constituinte na trajetória de *Jane Foster*, posto que, após os acontecimentos de *Thor: Volume 2* (1998) ela ressurgiria uma década mais tarde no terceiro volume dos títulos do herói³⁰⁷ como uma médica oncologista recém-divorciada e que acaba de perder a custódia do filho, *Jimmy Kincaid*. Ainda nas primeiras páginas da revista *Thor: Volume 3 #8* (2008) o roteiro de J. Michael Straczynski sugere que o

³⁰⁵ “Yet the *Alias* serial does not end with *Jessica*’s triumph over *Killgrave*, but rather concludes with a more conventional, heteronormative female role” (BLANK, 2020, p. 22), no original em inglês.

³⁰⁶ “After she has defeated *Killgrave*, she confesses to her on-and-off lover *Luke Cage* (aka *Power Man*) that she is pregnant with his child. They declare their feelings for each other, decide to enter into a monogamous relationship and raise the child together” (BLANK, 2020, p. 22), no original em inglês.

³⁰⁷ Revista *Thor: Volume 3 #8* (Marvel Comics, 2008).

deus do trovão e sua faceta mortal, o Dr. Donald Blake, seriam o principal motivo que levou ao divórcio da personagem e consequente afastamento do filho, visto que seu ex-marido, o Dr. Kincaid, considerava o envolvimento da médica com o universo dos superpoderosos um grande perigo para o filho do casal (Figura 34). Após os incidentes de *Vingadores Desmontados* (2004) e da participação de Jane na série *Guerra Civil* (2006 / 2007), ocasião em que se opôs à Lei de Registro dos super-heróis, integrando os *Vingadores Secretos* e atuando como médica da equipe, Foster ouviu rumores do retorno de Blake à Terra e logo recebe a visita de seu antigo companheiro no hospital em que trabalha, em Nova Iorque. Thor acreditava que o espírito da deusa Sif havia renascido na médica, uma vez que ambas já haviam se fundido no passado³⁰⁸.



Figura 34 O Dr. Blake reencontra Jane Foster (Thor: Volume 3 #8, Marvel Comics, 2008) (Tradução disponível no apêndice C).

³⁰⁸ Revista Thor #236 (Marvel Comics, 1975).



Figura 35 A Dra. Foster se ressent com Blake / Thor por abandoná-la (Thor: Volume 3 #8, Marvel Comics, 2008)
(Tradução disponível no apêndice C).

Após uma reunião inicialmente conturbada, visto que o roteiro sugere que ela se ressent com *Blake* por abandoná-la anos antes (Figura 35)³⁰⁹, a *Dra. Foster* descobre que o espírito de *Sif* havia renascido no corpo de uma paciente idosa com câncer sob seus cuidados, e *Thor* consegue restaurar a forma original da deusa asgardiana momentos antes da morte de sua hospedeira³¹⁰ (Figura 36). Dando sequência à trama de 1998, *Jane* não é mais mocinha em perigo ou principal interesse amoroso do deus do trovão (mesmo que o carinho entre os personagens permaneça implícito e motive certas ações de ambos), e o clima de parceria entre ela e *Don* é justificado pelo roteirista como fruto de sua amizade com o médico que, neste arco em específico, aparece como uma persona independente do herói. De outro modo, é como se

³⁰⁹ Revista *Thor* #8 (Marvel Comics, 2008).

³¹⁰ Revista *Thor* #602 (Marvel Comics, 2009).

Blake e *Thor* fossem espíritos diferentes em apenas um indivíduo, onde cada um deles assumiria o controle em momentos distintos, incluindo mudanças notáveis de aparência e vocabulário. Posteriormente, preocupada com o amigo a *Dra. Foster* se muda de Nova Iorque para a cidade de Broxton, Oklahoma, lugar da renascida *Cidade de Asgard*³¹¹, e abre um consultório em parceria com o *Dr. Donald Blake*³¹². É interessante notar a forma como as relações entre os personagens se reconfiguram através da narrativa, onde *Foster* passa a se dissociar do papel de interesse amoroso de *Thor*, ocupado por uma nova figura poderosa, *Sif*. A médica agora figura como um amor do passado, uma parceira no combate por quem o herói nutre um profundo carinho e admiração.



Figura 36 Thor restaura a forma divina de Sif (Thor: Volume 3 #602, Marvel Comics, 2009) (Tradução disponível no apêndice C).

³¹¹ Após o Ragnarok – o equivalente ao apocalipse na mitologia nórdica – e a consequente destruição do reino dos deuses original, os asgardianos remanescentes encontram lugar na Terra, sob o comando de Thor.

³¹² Revista Thor: Volume 3 #606 (Marvel Comics, 2009).

Mesmo que Bill Jemas tenha questionado os métodos de produção dos quadrinhos *Marvel* e estimulado potentes mudanças editoriais também é considerado uma figura controversa na história da editora (em especial por sua postura sexista em relação às personagens femininas), levando à sua demissão do cargo de presidente, em 2004. Em resposta ao declínio de vendas do título *Capitão Marvel*, escrito por Peter David, o executivo propôs um desafio onde a publicação seria julgada “[...] em oposição a um novo título chamado *Marville*, que o próprio Jemas iria escrever. O título que vendesse menos seria cancelado” (HOWE, 2013, p. 437). A revista era uma miscelânea de esquetes satíricas e piadas internas onde “[...] o circo parecia ditar o conteúdo” (idem), com um discurso político desagradável e desconcertante, além de “[...] uma arenga prolongada contra os gibis de super-herói e a cultura que cresceu ao redor dos mesmos” (idem, p. 438). Segundo Howe (idem) ainda na primeira edição uma

[...] cópia de *Superboy* chamada *KalAOL*, filho de Ted Turner e Jane Fonda, vem do futuro de 5002 d.C. e conhece uma taxista ruiva e sensual chamada *Mickey* e uma policial morena e sensual chamada *Lucy* [...]. A capa da primeira edição dava forte destaque à virilha de *Mickey*, sentada dirigindo seu táxi, usando biquíni e salto alto [...]. Na capa da edição seguinte ela aparecia numa porta, sorrindo para o leitor, sua nudez mal escondida pelos presentes de boas-vindas nos braços: pizza, cerveja, *videogames* e fitas pornôns”.

O ofensivo título *Marville* durou apenas seis edições, mas suas capas e conteúdo sexista viriam a influenciar pelo menos outras três publicações, sendo uma edição de *Thunderbolts* (1997-2003) que “[...] mostrava uma jovem que brilhava de suor, coberta de machucados e sorrindo, sentada no chuveiro da academia” (HOWE, 2013, p. 439), o primeiro número da série *NYX* (2004) sobre jovens mutantes nas ruas onde “[...] a garota na capa [...] puxava a alça do biquíni e tinha uma chupeta nos lábios” (idem) e *Trouble* (2003), uma tentativa questionável de revitalização dos quadrinhos de romance que trazia “[...] versões adolescentes e sexualmente ativas da *Tia May* e do *Tio Ben*, o casal que criou *Peter Parker*” (idem), sugerindo que eles seriam seus verdadeiros pais – o que não agradou em absoluto os fãs de quadrinhos. O acúmulo de controvérsias editoriais e uma série de desentendimentos com outros quadrinistas e mesmo com os donos da *Marvel*, Ron Perlmuter e Avi Arad, fizeram com que Bill Jemas fosse substituído.

Ainda em 2004 a *Marvel* voltou-se de forma mais incisiva para o público, “[...] empregando análise estatística para alimentar informações sobre performance de autores e personagens em algoritmos que pudessem determinar lançamentos, cancelamentos e frequência de publicação” (HOWE, 2013, p. 443). Um sistema de continuidade ancorado no conceito de

*crossovers*³¹³ também foi estabelecido, e um grande arco de histórias imbuído de prólogos, epílogos e séries derivadas alimentava os seguintes. Nas palavras de Howe (idem) o novo método era como “[...] uma corrente incansável de tramas grandiosas que determinariam os rumos de diversos títulos”, de modo que as publicações passaram a ser concebidas em conferências periódicas onde os principais roteiristas e editores se reuniam para determinar os próximos seis meses da estratégia editorial, “[...] uma versão dos quadrinhos para a sala de roteiro das séries de TV” (idem).



Figura 37 Trecho do primeiro volume de Os Supremos (*The Ultimates #1*, Marvel Comics, 2002) (Tradução disponível no apêndice C).

³¹³ Na ficção o termo é utilizado para descrever o encontro de dois ou mais cenários, personagens ou universos distintos em uma mesma narrativa.

O visual inovador de *Os Supremos* (2002), versão *Ultimate* dos *Vingadores* de autoria dos quadrinistas Mark Millar e Bryan Hitch que empregava características dos *storyboards*³¹⁴ cinematográficos à arte dos quadrinhos (Figura 37) convencionou-se como padrão para a produção dos demais títulos e, no *Universo Marvel*, como “[...] numa espécie de retorno às tramas de Stan Lee no início dos anos 1970 [...], muitas das grandes sagas faziam aceno às manchetes sem se dar ao trabalho de assumir posicionamento” (HOWE, 2013, p. 444). Para Avi Arad (apud HOWE, 2013) as histórias em quadrinhos eram uma fonte inesgotável de material para futuras adaptações, “[...] *storyboards* prontos para olhar e entender a evolução das tramas” (idem, p. 440), e o executivo vinha trabalhando desde o início de 2004 num planejamento para que a divisão *Marvel Studios* financiasse os próprios filmes. Howe (idem, p. 446) explica que

[...] a estratégia era acossar o mercado com filmes sobre cada um dos integrantes dos *Vingadores*; eles recuperariam os direitos sobre *Homem de Ferro* da New Line; lançariam *Capitão América* e *Thor*; iam até refazer *Hulk*, que fora uma decepção para a Universal em 2003. O golpe final seria construir familiaridade com a marca *Vingadores* e combinar as franquias num mega filme com todos os personagens.

Homem de Ferro foi o primeiro a chegar às telas em um filme autofinanciado pelo *Marvel Studios*, em 2008, e arrecadou cerca de US\$100 milhões no fim de semana de estreia: assim como Arad havia asseverado quatro anos antes ninguém sabia melhor do que a *Marvel* como fazer os heróis da editora “ganhareм vida perante o público” (apud HOWE, 2013, p. 446). Após os créditos uma cena adicional vislumbrava o que estava por vir com o agente *Nick Fury* (interpretado pelo ator Samuel L. Jackson, como *Os Supremos* havia imaginado) convidando *Tony Stark* a se juntar à Iniciativa *Vingadores* e “[...] as complexidades entrelaçadas do *Universo Marvel*, em toda a sua glória, seriam replicadas em forma de franquias sinérgicas de Hollywood” (HOWE, 2013, p. 446). No terceiro filme da primeira fase do MCU, o *Marvel Cinematic Universe*³¹⁵, lançado em 2011 e protagonizado por *Thor* (Chris Hemsworth), a personagem *Jane Foster* (Natalie Portman) remonta às suas aparições nos quadrinhos como coadjuvante e interesse amoroso do herói, mas, diferentemente dos enredos publicados, no longa a mocinha é uma pesquisadora e astrofísica especializada em pontes de *Einsten-Rosen*³¹⁶ que conectam a Terra a outras dimensões (Figura 38).

³¹⁴ Os *storyboards* ou esboços sequenciais são roteiros concebidos de forma gráfica, através do emprego de ilustrações ou imagens em sequência, o que permite a pré-visualização de uma ideia.

³¹⁵ Universo Cinematográfico Marvel, em tradução literal do inglês.

³¹⁶ Popularmente conhecidas como ‘buracos de minhoca’.



Figura 38 Jane Foster (Natalie Portman) e Thor (Chris Hemsworth) em cena do filme lançado em 2011 (Divulgação Marvel Studios).

Com a compra da *Marvel Entertainment* pela *Walt Disney Company*, em 2009, do mesmo modo que “[...] uma canção reescrita levou *Elsa* de vilã de *Frozen* a uma de suas heroínas e como *A Bela e a Fera* foi quase completamente reescrito para tornar *Belle* mais feminista”³¹⁷ (CRONIN, 2016, online), a adaptação de *Foster* para os cinemas também sofreu alterações em relação às histórias em quadrinhos, e a mudança de profissão considerável teria sido influenciada pela consultoria do cientista Sean Carroll, voluntário do programa *Science and Entertainment Exchange*, da Academia Nacional de Ciências dos Estados Unidos, à produção do filme. E sob influência do pensamento de Arthur C. Clarke (1998, p. 36) de que “qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia”³¹⁸, criou-se uma dicotomia mulher da ciência / homem da magia para a adaptação.

A presença da personagem na trama, entretanto, não agradou parte de público, que julgou sua participação dispensável. Natalie Portman acabara de conquistar o Oscar de *Melhor Atriz* pelo papel principal no terror psicológico *Black Swan* (2010) e a escalação para viver *Jane Foster* gerou controvérsias, posto que críticos e fãs julgaram a mocinha unidimensional e sem

³¹⁷ “We’ve seen how a rewritten song took Elsa from the villain of “Frozen” to one of its heroes, and how Disney’s “Beauty and the Beast” was almost completely rewritten to make Belle more of a feminist. That was also the case with Jane Foster in Marvel Studios’ hit 2011 film Thor” (CRONIN, 2020, online), no original em inglês.

³¹⁸ “Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic” (CLARKE, 1998, p. 36), no original em inglês.

qualquer complexidade³¹⁹. Em um comentário publicado no site *Rotten Tomatoes* o usuário Brandon G. (2011, online) escreveu: “[...] É óbvio que Natalie Portman se arrepende de ter assumido esse papel unidimensional, é uma vergonha para ela depois do *Cisne Negro*”³²⁰, enquanto outra espectadora pontuou que “Nat Portman foi erroneamente escalada. Talvez eu simplesmente não consiga vê-la entregar menos do que no épico *Cisne Negro* agora... Mas ela simplesmente não entregou neste filme”³²¹ (TANISHA Y., 2011, online). Em consonância Rachel Wagner (2011, online) escreveu em sua crítica que “[...] algumas das cenas são muito divertidas, mas eu realmente não gosto de Natalie Portman como *Jane* e não sinto que ela e *Thor* tenham uma grande química. Estou sempre esperando que ele volte para *Asgard*”³²². Já o crítico Grant Watson (2011, online) argumenta que “[...] como a física *Dr. Jane Foster*, Natalie Portman oferece uma atuação extremamente subestimada [...]. Claro que seu exuberante caso de amor com *Thor* parece extraordinariamente apressado – mas, para ser honesto, isso é padrão em Hollywood”³²³.

De todo modo, no ano seguinte ao lançamento de *Thor* (2011) o roteirista Jason Aaron assumiria as histórias do herói nos quadrinhos, contribuindo para modificações significativas nos rumos do deus do trovão e de sua parceira de longa data, *Jane Foster*. TJ Dietsch (2020, online) cita que Aaron (considerado um dos mais prolíficos quadrinistas contemporâneos da *Marvel*) começou a trabalhar na versão clássica do personagem através do título *Thor: God of Thunder #1* (2012), conduzindo-o “[...] através de uma série de viagens no tempo, uma crise de identidade, uma nova pessoa empunhando o martelo e até mesmo uma guerra em todos os dez reinos”³²⁴. No artigo *Worthy: A Look Back Jason Aaron's Thors*, Elias Rosner (2017) conta que o primeiro conjunto de histórias nos apresenta não apenas uma, mas três versões de *Thor* em

³¹⁹ Embora a personagem tenha ganho mais tempo de tela e tido uma participação determinante para o desfecho, as críticas se estenderam ao segundo filme, *Thor: O Mundo Sombrio* (2013). Na trama, *Jane* e *Thor* haviam se separado ao final do longa de 2011, mas, com a vida da mocinha em perigo devido a uma das Joias do Infinito, o deus precisa salvá-la. O enredo remonta à história publicada em 1975, onde *Jane* encontra-se à beira da morte após ser manipulada por uma perigosa entidade.

³²⁰ “It’s obvious that Natalie Portman regrets taking on her one dimensional role, it’s a disgrace to her after *Black Swan*” (Brandon G.), no original em inglês.

³²¹ “Nat Portman was miscast. Maybe I just can’t see her as less than “*Black Swan*” epic now...but she just did not deliver in this movie” (Tanisha Y.), no original em inglês.

³²² “[...] Some of those scenes are very amusing but I don’t really love Natalie Portman as *Jane* and don’t feel that she and *Thor* have great chemistry. I’m always waiting for it to get back to *Asgard* [...]” (WAGNER, 2011, online), no original em inglês.

³²³ “[...] As physicist *Dr Jane Foster*, Natalie Portman gives a hugely underrated performance as both audience viewpoint and love interest. Sure, her gushing love affair with *Thor* does seem extraordinarily rushed – but to be honest that is pretty much on par with Hollywood” (WATSON, 2011, online), no original em inglês.

³²⁴ “Aaron began working on the classic version of the character in 2012 with *THOR: GOD OF THUNDER*, but then went on to shepherd the lightning lord through a series of ongoing, travels through time, an identity crisis, a new person wielding the hammer, and even a war across all ten realms!” (TJ DIETSCH, 2020, online), no original em inglês.

diferentes fases de sua vida, levantando questionamentos acerca de como e quando ele se tornou digno de portar *Mjolnir*. Nas palavras do autor, ao estabelecer estes períodos ainda no primeiro volume, “[...] podemos nos aclimatar ao tipo de história que será e, ao longo do arco, Aaron usa isso para minar as proclamações atuais de *Thor* e provocar o que aconteceu quando *Thor* encontrou o *Carniceiro dos Deuses* pela primeira vez”³²⁵ (idem, online).

O vilão *Gorr*, o *Carniceiro dos Deuses*, é um dos principais antagonistas do herói nas tramas escritas por Aaron e figura como elemento determinante para o questionamento que norteia os novos arcos: o que faz um deus digno de ser um deus? Rosner (2017, online) explica que “*Gorr* acredita que ninguém é digno, que há algo irredimível em ser um deus, enquanto *Thor* o vê como algo pelo qual lutar. A dignidade é algo ganho através da ação constante [...]”³²⁶. Entretanto, a narrativa contada de forma não-linear intercalando as histórias de *Thor* jovem, *Thor Vingador* e do velho *Thor Pai-de-Todos* faz com que os leitores se identifiquem especificamente com a faceta do ‘presente’, porque esta tem inseguranças e dúvidas. “Ele não se coloca em seus caminhos como seu colega mais velho nem tenta teimosamente levantar um pedaço de metal para saciar sua própria vaidade. Ele sabe exatamente o quão tênue é seu valor e lutará cada segundo para mantê-lo”³²⁷ (idem). Encerrando o primeiro ano de Jason Aaron como roteirista de *Thor*, ainda em 2012 é declarado que *Jane Foster* foi diagnosticada com câncer de mama³²⁸ mas se recusa a receber tratamentos mágicos, posto que “[...] a magia sempre tem um preço” (ROSNER, 2017, online)³²⁹.

A médica reaparece como representante da Terra no *Congresso dos Mundos em Asgard*, e o roteiro também revela que ela perdeu o filho e o ex-marido em um acidente de carro que não chegou a ser representado graficamente nas histórias até um enredo recente publicado em 2020, na revista *Jane Foster: Valkyrie #7* (Figura 39). Posteriormente as revelações de que sua mãe havia morrido de câncer quando *Jane* tinha apenas nove anos³³⁰ e que após a tragédia seu

³²⁵ “[...], we can get acclimated to the type of story this will be and, throughout the arc, Aaron uses this to undermine present day Thor’s proclamations and tease out what had happened when Thor first encountered the God Butcher” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³²⁶ “Gorr believes that no one is worthy, that there is something irredeemable in being a god, while Thor sees it as something to struggle for. Worthiness is something earned through constant action [...]” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³²⁷ “Because he doubts. He questions. He is not set in his ways like his older counterpart nor is he stubbornly trying to lift a piece of metal in order to satiate his own vanity, he knows exactly how tenuous his worthiness is, and he will fight every second to keep it” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³²⁸ Revista *Thor: Deus do Trovão #12* (Marvel Comics, 2012).

³²⁹ “We also find out that long-time Thor mainstay, Jane Foster, has cancer but refuses to get magical treatment because, as Doctor Strange knows all too well, magic always comes at a price. Who knew how prophetic those words would become?” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³³⁰ Revista *Thor: Volume 4 #7* (Marvel Comics, 2015).

pai trabalhou em dois empregos para que a filha cursasse medicina, exaurindo-se e vindo a morrer por complicações decorrentes de um ataque cardíaco³³¹, se somariam às tragédias pessoais da personagem. De volta à *Thor*, os embates com *Gorr* em diferentes tempos “[...] ecoam em todo o caráter de *Odinson*, mudando-o e despojando-o de grande parte da bravura que tende a caracterizá-lo”³³² (idem), e a libertação do vilão *Malekith* só viria a agravar a frustração e os questionamentos do deus do trovão, afinal, “se ele não pode ajudar as pessoas, de que ele serve? [...] Que tipo de deus digno não consegue sequer deter um vilão claro?”³³³ (Idem).



Figura 39 Jane Foster, já como Valquíria, relembra a morte do filho e do ex-marido (Jane Foster: Valkyrie #7, Marvel Comics, 2020).

Gorr é um antagonista forte e os eventos de seu arco moldam as narrativas posteriores ao se relacionar aos maiores medos do herói. Mas *Malekith*, de fato o vilão principal das entrelaçadas histórias de Aaron, é uma ameaça mais contundente, posto que enquanto o primeiro se mostrava fisicamente mais rápido e poderoso, o elfo negro “[...] *Malekith* é mentalmente mais rápido, mais forte e muito mais desonesto do que qualquer outra coisa que

³³¹ Revista *O Poderoso Thor* #704 (Marvel Comics, 2018).

³³² “[...] echo throughout Odinson's character, changing him and stripping him of much of the bravery that tends to characterize him [...]” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³³³ “If he can't help people, what good is he? [...] What kind of worthy god can't even stop a clear villain?” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

Thor possa imaginar”³³⁴ (ROSNER, 2017, online), estabelecendo “[...] planos dentro dos planos, sempre jogando um perigoso jogo de xadrez com *Thor* e seus compatriotas”³³⁵ (idem). Isso porque, mesmo que num primeiro momento a ameaça pareça algo com que o protagonista será capaz de lidar prontamente, as derrotas se acumulam, construindo um *Thor* cada vez mais vulnerável e questionador quanto a sua própria dignidade. A história final de *Thor: God of Thunder* (2014) marca um importante ponto de ruptura tanto na trajetória do deus quanto na de *Jane Foster*, uma vez que sem saber o que o tornou digno em primeiro lugar, com os fracassos recorrentes e o enfraquecimento de sua determinação fazendo-o questionar seu próprio mérito, o deus se torna indigno e não pode mais portar *Mjolnir* (Figura 40). Em outubro de 2014 seria publicado o título *O Pecado Original* (Marvel Comics, 2014), onde o agente *Nick Fury* sussurra um segredo não revelado à *Thor*, fazendo com que o herói perca a habilidade de utilizar o martelo mágico. Mais tarde a mensagem seria revelada aos leitores: “*Gorr* estava certo”³³⁶ (Figura 41).



Figura 40 Thor torna-se indigno e não é mais capaz de levantar o martelo mágico (*Thor: God of Thunder* #25, Marvel Comics, 2014).

³³⁴ “[...] Malekith is mentally faster, stronger, and far more devious than anything Thor can imagine” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³³⁵ “[...] plans within plans, always playing a dangerous game of chess with Thor and his compatriots” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³³⁶ Revista *The Unworthy Thor* #5 (Marvel Comics, 2016).



Figura 41 Thor relembra o momento em que tornou-se indigno (The Unworthy Thor #5, Marvel Comics, 2016) (Tradução disponível no apêndice C).

A arma permanece na lua, onde *Odinson* e outros asgardianos tentam erguê-la, mas sem sucesso (nem mesmo *Odin* consegue removê-la). Até que na página final de *Thor: Volume 4 #1* (2014) uma mulher não identificada pega *Mjolnir*, tornando-se a nova deusa do trovão (Figura 42). Inicialmente a identidade da heroína foi mantida em segredo de todos, inclusive dos leitores, e muito se especulou sobre quem era digna a portar o título de *Thor*. Rosner (2017, online) alude que o quarto volume de histórias do deus do trovão “[...] se preocupa com três grandes questões: quem é este novo *Thor*? O que *Thor* ouviu para fazê-lo largar seu martelo? E por que este novo *Thor* é digno?”³³⁷, mas que apenas duas seriam respondidas. Na busca para descobrir quem era a mulher por trás do trovão, *Odinson* chegou a acreditar que a personagem era sua própria mãe, *Frigga*, ou mesmo uma bruxa que havia enfeitiçado a ele e ao martelo mágico a fim de roubar seus poderes.

³³⁷ “[...] is concerned with three big questions: who is this new Thor? What did Thor hear to make him drop his hammer? And why is this new Thor worthy?” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.



Figura 42 Uma mulher não identificada ergue o martelo (Thor: Volume 4 #1, Marvel Comics, 2014) (Tradução disponível no apêndice C).

Ainda nos primeiros números a nova deusa do trovão se vê em meio ao início de uma guerra entre os reinos que emerge da aliança entre o vilão *Malekith* e os *Gigantes de Gelo*³³⁸. *Odinson* também a alcança exigindo ter o martelo de volta³³⁹, mas, após uma intensa luta e sua consequente derrota, aceita que a arma mágica possui uma nova dona, concedendo a ela sua benção e o título de *Thor* (Figura 43). Em dado momento é inclusive sugerido de forma cômica que ele seria o ajudante da heroína. *Odinson* continua a lutar contra o mal, agora empunhando o machado *Jarnbjorn*³⁴⁰, porém, ainda sem o domínio da arma, sua primeira missão contra *Malekith* termina com o herói cortando o próprio braço. Em seu artigo Rosner (2017, online) também chama a atenção para o modo como alguns dos críticos e fãs de longa data reagiram à mudança, chegando a afirmar até mesmo que “[...] isso matou o caráter de *Thor*”³⁴¹. O sexismo atrelado a uma masculinidade construída sobre o controle é temática recorrente nas histórias

³³⁸ Revista *Thor*: Volume 4 #2 (Marvel Comics, 2014).

³³⁹ Revista *Thor* Volume 4 #3 (Marvel Comics, 2015).

³⁴⁰ Revista *Thor* Volume 4 #4 (Marvel Comics, 2015).

³⁴¹ “This is probably the best time to talk about this because, back when the news of this broke, people were furious. Wrongly so but still, they were furious and said they’d drop the book and all sorts of horrible, nasty things. They said this would, and has, killed the character of *Thor*” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

em quadrinhos, sobretudo de super-heróis, e a discussão se faz necessária. Para o autor “os quadrinhos, e toda arte, refletem os tempos em que são criados, tanto quanto as pessoas tentarão argumentar o contrário. Faz sentido, então, que *Thor* terá que enfrentar estas questões ou outras semelhantes”³⁴² (idem).



Figura 43 Odinson reconhece que não é mais digno de portar o título de Thor (Thor: Volume 4 #4, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

Em *Thor: Volume 4 #2* (2015) os *Gigantes de Gelo* zombam e provocam a nova heroína, perguntando-se como ‘alguém como ela’ (uma mulher) poderia empunhar o martelo (Figura 44). Em outra trama, o deus *Odin* também “[...] se recusa a acreditar que alguém, muito menos uma mulher, pudesse ser digno do martelo que ele mesmo não conseguia levantar”³⁴³ (ROSNER, 2017, online). Ao tentar impedir *Malekith* de firmar um acordo com o vilão *Dario Agger*, *Thor* é até mesmo subitamente atacada pelo irmão de *Odin*, *Cul Borson*, que tinha como objetivo recuperar *Mjolnir* e puni-la por seus supostos crimes³⁴⁴. Contudo, acompanhado por um exército de mulheres que havia identificado como possíveis suspeitas da identidade de deusa do trovão, *Odinson* vem em seu auxílio, forçando *Borson* a recuar³⁴⁵ (Figura 45). É interessante notar como mais uma vez a união entre mulheres (sororidade) é invocada, criando uma potente

³⁴² “Comics, and all art, reflects the times they are created in, as much as people will try to argue to the contrary. It makes sense then, that *Thor* will have to face these issues, or similar ones” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³⁴³ “Odin refuses to believe that anyone, let alone a woman, could be worthy of the hammer that he, himself, could not lift” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³⁴⁴ Revista *Thor* Volume 4 #6 a 8 (Marvel Comics, 2015).

³⁴⁵ Revista *Thor: Volume 4 #7* (Marvel Comics, 2015).

brecha na trajetória da personagem. Não necessariamente o conceito de irmandade como proposto pelas amazonas em *Mulher-Maravilha* (DC Comics, 1941), mas algo semelhante, um vislumbre do que estaria por vir em títulos subsequentes como *Jane Foster: Valkyrie* (2020) e *The Return of The Valkyries* (2021), sobre os quais falarei adiante.



Figura 44 Os Gigantes de Gelo zombam da nova Thor (Thor: Volume 4 #1, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).



Figura 45 Odinson e um exército de heroínas se unem em auxílio à Thor (Thor: Volume 4 #7, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

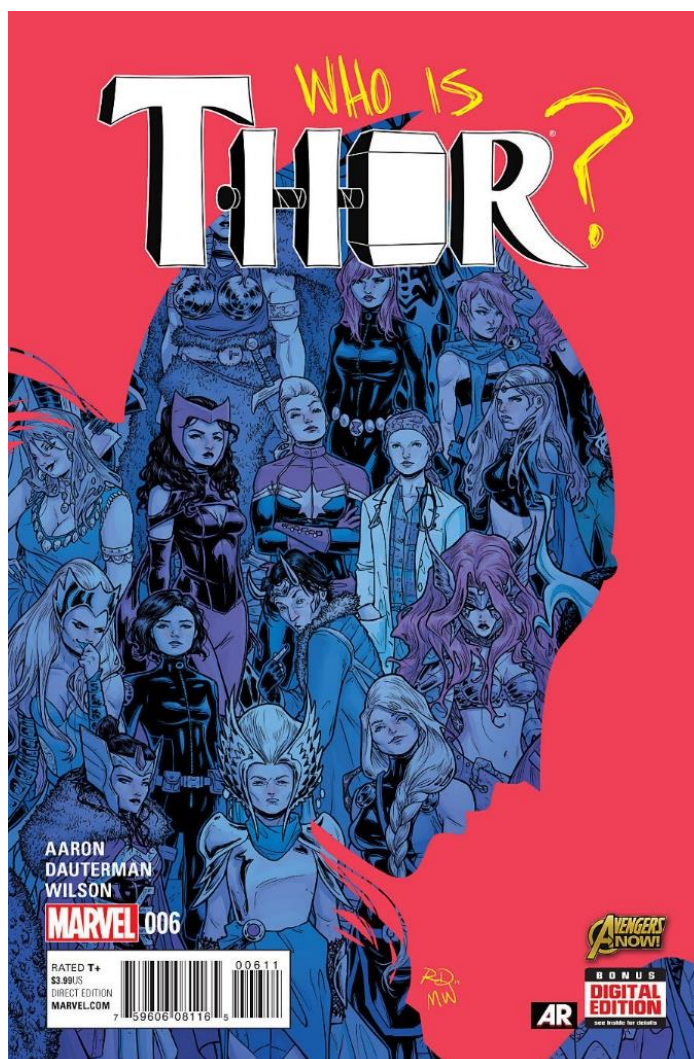


Figura 46 A dúvida sobre a identidade da heroína representada na capa da edição #6 (*Thor: Volume 4 #6*, Marvel Comics, 2015)

Apenas em *Thor: Volume 4 #8* (maio de 2015) é que a identidade da heroína seria revelada como sendo *Jane Foster*, o que segundo o roteirista Jason Aaron (2015) já havia sido pensado muito antes de *Odinson* se tornar indigno³⁴⁶ (Figura 46). Como numa reinvenção da alternativa publicada em 1978, *Jane* passou a portar o título de *Thor* consolidando-se como heroína e substituta do deus do trovão, mas mesmo suas habilidades fantásticas não poderiam curá-la do câncer. McDonald (2017) explica que durante todo o arco o uso de *Mjolnir* perpetuou a doença, posto que o processo de transformação expurgava todas as toxinas de seu corpo mortal, incluindo as utilizadas no tratamento. E como ela se recusa a recorrer a tratamentos mágicos, torna-se cada vez mais fragilizada ao longo dos enredos. O sacrifício benevolente e contínuo da personagem também é utilizado como sendo o principal motivo que a torna apta

³⁴⁶ Como exposto, o conceito de *Jane Foster* ganhando os poderes de *Thor* já havia sido explorado em “*What If? #10*” (agosto de 1978).

para portar o martelo³⁴⁷ (Figura 47) e, ao discorrer sobre o porquê *Jane Foster* é digna, Rosner (2017, online) explica que

[...] ela é digna por causa de seu coração. Porque ela está disposta a confiar e porque ela se importa tão profundamente com os outros. Porque ela sempre pensa nos outros, não necessariamente diante de si mesma, mas em adição a si mesma e no mesmo nível³⁴⁸.

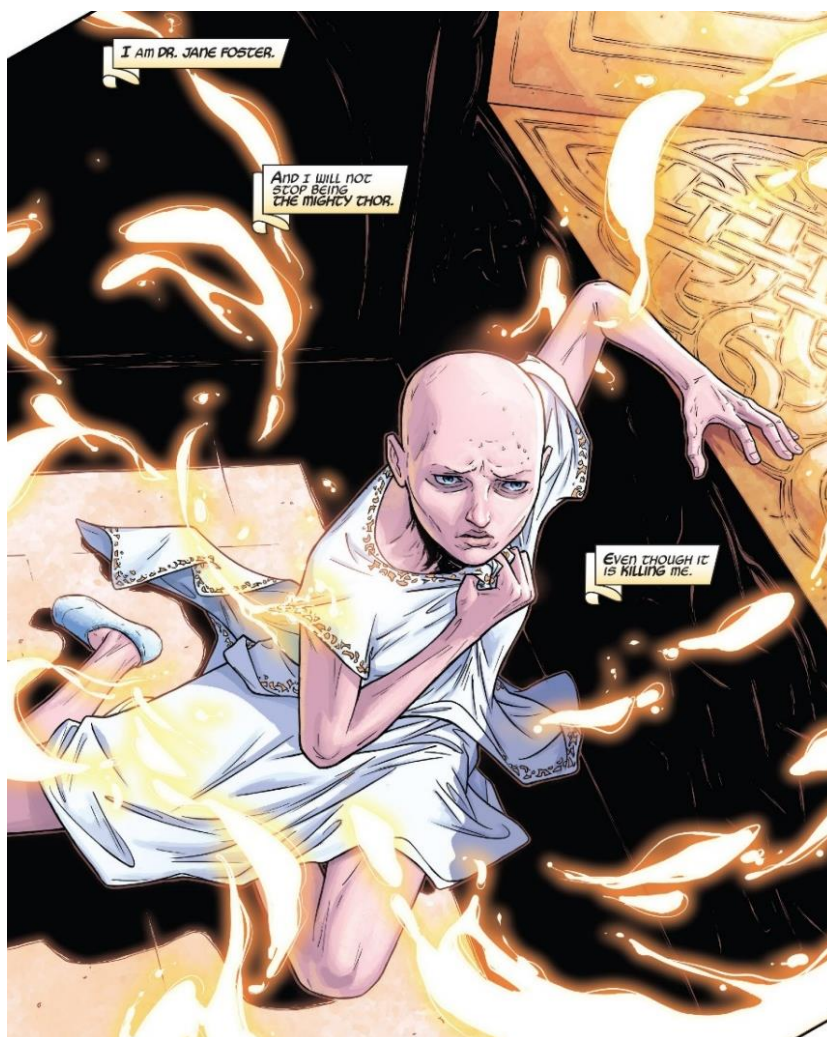


Figura 47 A nova Thor se revela como sendo Jane Foster (Thor: Volume 4 #8, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

Os estereótipos de gênero, “[...] o conjunto de crenças acerca dos atributos pessoais adequados a homens e mulheres [...]” (D’AMORIM, 1997, p. 2), são mais uma vez acionados, e à *Jane Foster* é conferida uma dimensão emocional de sensibilidade, expressividade e afeição inerente aos papéis convencionados às mulheres. Em contrapartida a postura impositiva da *Poderosa Thor* parece sugerir à primeira vista um ideal de competência comumente masculino

³⁴⁷ Revista *Might Thor* #23 (Marvel Comics, 2017).

³⁴⁸ “She is worthy because of her heart. Because she is willing to trust and because she cares so deeply for others. Because she always thinks of others, not necessarily before herself, but in addition to herself and on the same level” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

(competitividade, decisão e autoconfiança) para que possa portar o título, o que se reflete em seu visual musculoso (Figura 48). A relação entre os personagens também se reconfigura e a dissociação de Jane como interesse amoroso de *Odinson* alcança um novo patamar com a introdução da agente *Roz Solomon*, da organização secreta S.H.I.E.L.D., como um possível novo par para o herói. Com o desconhecimento da identidade heroica da médica sua faceta mortal e vulnerabilizada pela doença é, de certo modo, fonte de preocupação para *Odinson*, que nutre profundo carinho e admiração pela figura de *Jane Foster* e à história que compartilharam no passado (Figura 49). Retomando Nilah Magruder (2020), é possível dizer que a personagem figura como suporte emocional para o deus em momentos de dúvida ou vulnerabilidade, tendo em vista a série de eventos que o levaram a perder o título de *Thor*.



Figura 48 Thor e Odinson se enfrentam pela posse do martelo (Thor: Volume 4 #4, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

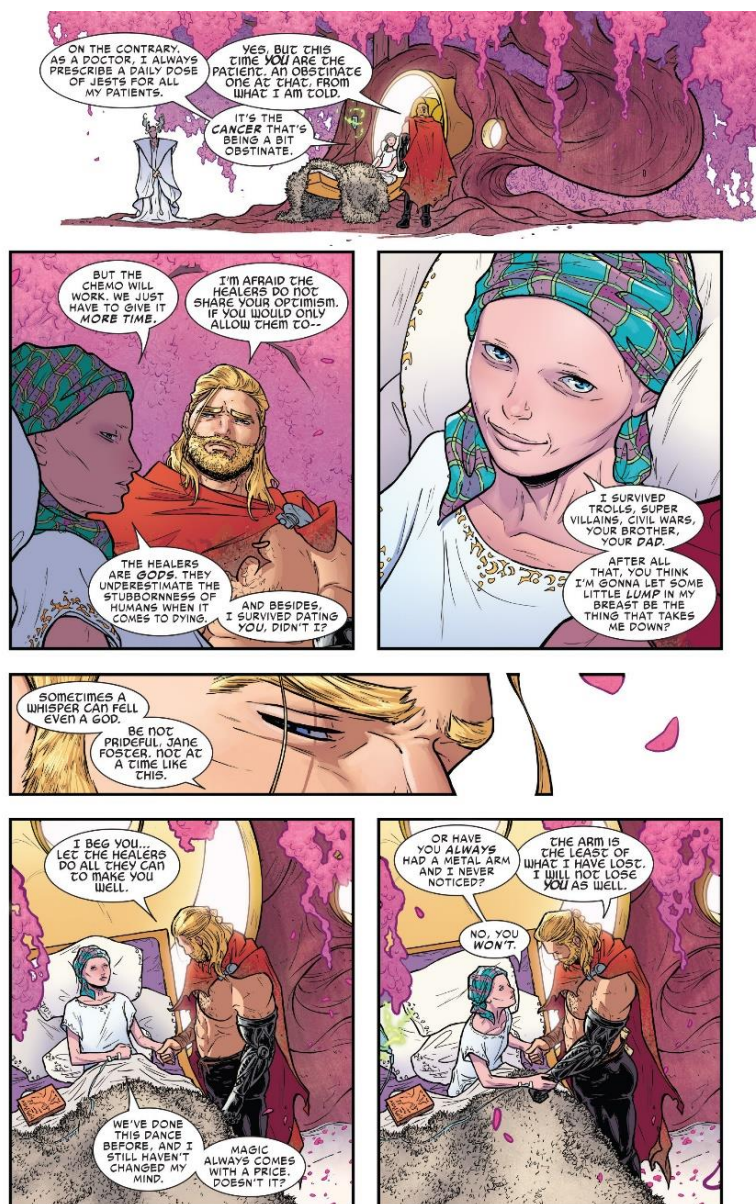


Figura 49 Odisson expressa preocupação em relação à saúde de Jane Foster (Thor: Volume 4 #6, Marvel Comics, 2015)
(Tradução disponível no apêndice C).

Em um quadro da edição número cinco de *Thor* (2015), pensada pelos editores como ‘resposta’ às críticas direcionadas à personagem, a heroína confronta o vilão Carl Creel (*Absorbing Man*) e, no diálogo, ele diz com escárnio: “*Thor? Você está brincando comigo? Devo chamá-la de Thor? Malditas feministas, estão arruinando tudo.... Você quer ser uma super-heroína? Tudo bem. Quem diabos se importa? Mas consiga sua própria identidade. Thor é um cara. Um dos únicos caras másculos que ainda restam. O que você fez, mandou-o para o treinamento de sensibilidade para que ele parasse de chamar as garotas da Terra de “bruxas”?*”³⁴⁹ (Revista *Thor* #5, 2015). Em resposta *Thor* quebra a mandíbula de *Creel* com um soco,

³⁴⁹ “*Thor? Are you kidding me? I’m supposed to call you Thor? Damn feminists are ruining everything... You wanna be a chick superhero? Fine. Who the hell cares? But get your own identity. Thor’s a dude. One of the last*

pensando “Isso é por dizer ‘feminista’ como se fosse uma palavra de quatro letras, cretino”³⁵⁰ (idem) (Figuras 50 e 51). Nicola Streeten (2015, online) aponta que a cena é “[...] apresentada como prova de que *Thor* pode responder ao sexismo” e que figura como uma crítica cômica ao parodiar os comentários de leitores insatisfeitos.



Figura 50 Thor enfrenta o vilão Absorbing Man (Revista Thor #5, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

manly dudes still left. What'd you do, send him to sensitivity training so he'd stop calling Earth girls 'wenches'?" (Revista Thor #5, Marvel Comics, 2015), no original em inglês.

³⁵⁰ "That's for saying 'feminist' like it's a four-letter word, creep" (Revista Thor #5, Marvel Comics, 2015), no original em inglês.



Figura 51 Thor enfrenta o vilão Absorbing Man (Revista Thor #5, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

Entretanto, a autora chama a atenção para o fato de que a ação da heroína também pode ser lida como uma réplica demasiadamente emocional e não racional, uma vez que “[...] a ideia de que as mulheres são movidas pelas emoções enquanto os homens são governados pela razão remonta a Descartes [...]. E, embora descartada dentro da teoria feminista, tal crença continua a alimentar o estereótipo da ‘mulher histérica’” (STREETEN, 2015, online). Aqui questiona-se se a heroína, imbuída de características do que se propõe como feminino hegemonicamente, sinaliza justamente para a necessidade de se repensar categorias, em especial em relação ao gênero de super-heróis, onde predomina uma masculinidade calcada na força física, racionalidade e insensibilidade. Seria tal representação uma forma de elevar a dimensão

emocional e a delicadeza à elementos ‘dignos’ e legítimos? Assim sendo, é plausível dizer que um ganho possível na trama de Jane como *Thor* é o desvelar de ambiguidades ao questionar, validar e embaralhar esferas da performance tidas como masculinas e femininas. Conforme aponta Mead (apud FRIEDAN, 1964, p.154)

[...] se as atitudes características que consideramos tradicionalmente como femininas – a passividade, o nervosismo e uma tendência a querer bem às crianças – podem tão facilmente fazer parte do caráter masculino numa tribo e, em outra, serem afastadas pela maioria, tanto dos homens como das mulheres, nada mais nos autoriza a supor que tais aspectos do comportamento são ligados a um sexo. [...] Os documentos provam que muitos, se não a totalidade, dos traços que qualificamos de masculinos ou femininos estão tão superficialmente ligados ao sexo quanto às vestimentas, os modos, o penteado, etc., que dada sociedade, em momentos diversos, atribui a um ou a outro dos sexos³⁵¹.

Já no evento *Guerras Secretas* (2015), um dos grandes arcos de histórias como descritos por Howe (2013) e que envolveu o principal contingente de heróis e heroínas da editora, *Jane Foster* integrou o grupo que tentou impedir a Terra-1610 de destruir a Terra-616 (principal *Universo Marvel*). Na trama a embarcação que transportava a equipe de heróis é destruída, e o *Sr. Fantástico* utiliza um meio alternativo para abrigar *Homem-Aranha*, *Senhor das Estrelas* (*Guardiões da Galáxia*), *Ciclope* (*X-Men*), *Capitã Marvel* e a *Poderosa Thor* em animação suspensa, tornando-os sobreviventes do fim do Multiverso³⁵². Oito anos depois e em meio ao Mundo Bélico, planeta criado a partir dos fragmentos das realidades destruídas e governado pelo vilão *Doutor Destino*³⁵³, os heróis são trazidos de volta por *Dr. Estranho*³⁵⁴ para que possam enfrentar o novo soberano, mas, quando o vilão aparece, o mago acaba se sacrificando para transportá-los para longe do perigo³⁵⁵. Como *Thor*, *Jane* se infiltra na força policial conhecida como *Tropa Thor* a fim de influenciá-los contra *Destino*, e eventualmente consegue³⁵⁶ (Figura 52). Após a batalha final contra o vilão, o Multiverso *Marvel* é restaurado³⁵⁷.

³⁵¹ “[...] si les attitudes caractéristiques que nous considérons traditionnellement comme féminines - passivité, nervosité et tendance à aimer les enfants - peuvent si facilement faire partie du caractère masculin dans une tribu et, dans une autre, être boudées par la majorité des hommes et des femmes, rien d'autre ne nous permet de supposer que de tels aspects du comportement sont liés au sexe. [Les documents prouvent qu'un grand nombre, sinon la totalité, des traits que nous qualifions de masculins ou de féminins sont aussi superficiellement liés au sexe que le sont les vêtements, les manières, la coiffure, etc. qu'une société donnée, à différentes époques, attribue à l'un ou l'autre des sexes” (MEAD apud FRIEDAN, 1964, p. 154), no original em francês.

³⁵² Revista *Guerras Secretas* #1 (Marvel Comics, 2015).

³⁵³ Revista *Guerras Secretas* #3 (Marvel Comics, 2015).

³⁵⁴ Criado pelo desenhista Steve Ditko e o roteirista Stan Lee, o Doutor Stephen Vincent Strange, mais conhecido como Doutor Estranho, apareceu pela primeira vez na revista *Strange Tales* #110 (Marvel Comics, 1963).

³⁵⁵ Revista *Guerras Secretas* #4, (Marvel Comics, 2015).

³⁵⁶ Revista *Guerras Secretas* #7 (Marvel Comics, 2015).

³⁵⁷ Revistas *Guerras Secretas* #8 e #9 (Marvel Comics, 2015).



Figura 52 A Poderosa Thor convence outros Thor a se juntarem à ela na batalha (Revista Guerras Secretas #7, Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

Paralelamente o título *Mighty Thor* (2015) atua “[...]” como uma longa e interligada história que se baseia nos acontecimentos de todas as outras séries de Aaron para elaborar seu conto”³⁵⁸ (ROSNER, 2017, online). Enquanto *Thor: God of Thunder* (2012) criou os três principais antagonistas e os estabeleceu separadamente (Gorr, Malekith e Dario Agger) e *Thor: Volume 4* (2014) uniu estas histórias e adicionou a “[...]” cruzada de Odin e Cul para expulsar qualquer mulher do poder e estabelecer seu simpático governo tirânico”³⁵⁹ (idem), *Mighty Thor* (2015) explora os dilemas e ações de Foster como heroína e mortal (Figura 53), desvela os

³⁵⁸ “The *Mighty Thor*, while ostensibly being divided up into arcs, acts as one long, interconnected story that draws upon the events of all the rest of Aaron’s series to craft its tale” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

³⁵⁹ “Thor began to draw these threads together as well as start a couple new ones; namely that of Odin and Cul’s crusade to oust any woman of power and set up their nice tyrannical rule [...]” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

primeiros eventos que levariam a um novo grande arco nas páginas, a *Guerra dos Reinos* (2019), e discute os acontecimentos que resultariam na morte da deusa do trovão.



Figura 53 Jane Foster como Thor em *Mighty Thor* #1 (Marvel Comics, 2015) (Tradução disponível no apêndice C).

Durante os primeiros números *Jane* permanece em *Asgard* como senadora no Congresso dos Mundos enquanto segue com seu tratamento, e quanto como *Thor* ainda é perseguida por *Odin* e *Cul*. No período a deusa também se envolve na guerra entre *Svartalfheim*, reino dos elfos negros comandado por *Malekith*, e *Alfheim*, reino dos elfos da luz, além de encontrar inúmeras versões do deus da trapaça *Loki* (Figura 54). Quando os reinos élficos entram em acordo casando seus respectivos monarcas (o que posteriormente se revela parte do plano de *Malekith* para desvelar a Guerra dos Reinos), *Thor* retorna à *Asgard* para confrontar *Odin*, que

tinha *Freya* sob julgamento, mas o conflito só chega ao fim com a morte da mãe de *Odinson*, esfaqueada por *Loki* à mando dela mesma³⁶⁰. Nas palavras de Rosner (idem)

[...] este arco é uma vitrine para o heroísmo e bravura de *Thor*, bem como um lembrete esmagador de quão cruéis os deuses deste universo podem ser, fazendo com que a pergunta de *Thor: Deus do Trovão* volte a aparecer: e se *Gorr* estivesse certo? Se os deuses são todos como os *xiitas*, como qualquer um deles pode se chamar digno de adoração? Eles são crianças petulantes que brigam e fazem birra quando as coisas não seguem o seu caminho. O mundo ficaria melhor sem eles, correto?³⁶¹.



Figura 54 Thor enfrenta várias versões do deus da trapaça Loki (Mighty Thor #3, Marvel Comics, 2016) (Tradução disponível no apêndice C).

³⁶⁰ Revistas *Mighty Thor: Volume 2 #1 a #5* (Marvel Comics, 2015 e 2016).

³⁶¹ “This arc is a showcase for Thor’s heroism and bravery as well as a soul crushing reminder of just how cruel the gods of this universe can be, making the question from way back in “Thor: God of Thunder” rear its head again: what if Gorr was right? If the gods are all like the Shi’ar ones, how can any of them call themselves worthy of worship? They are petulant children who squabble and throw a tantrum when things don’t go their way. The world would be better off without them, correct?” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

Em *Diversity, tokenism and comic books: Crafting better strategies*, Podoshen Et al. (2020) atribuem a mudança à uma nova estratégia desenvolvida pela *Marvel* ainda em 2013 chamada *All-New, All-Different*, que, ao revitalizar diversos personagens, tinha como objetivo aumentar a diversidade de representações nos quadrinhos. Enquanto *Falcão*, o primeiro super-herói afro-americano da editora, assumiu o título de *Capitão América*, em 2014 (Figura 55), e *Kamala Khan*, uma adolescente muçulmana paquistanesa-americana, tornou-se a nova *Ms. Marvel* (2013), *Jane Foster* transformou-se em *Poderosa Thor*. Segundo os autores parte do público viu a iniciativa como algo positivo, mas “[...] outros imediatamente foram às redes sociais para reclamar que a nova estratégia exibia *tokenismo*, e fugiram dos novos títulos”³⁶² (idem, p. 131 e 132). O conceito de *tokenismo* teria surgido ainda na década de 1960 nos Estados Unidos, sob a influência de Martin Luther King, que utilizou o termo *token* (símbolo) para reforçar que a integração por meio de um único representante de uma minoria em meio a um grupo vasto de privilegiados era uma grande ilusão.

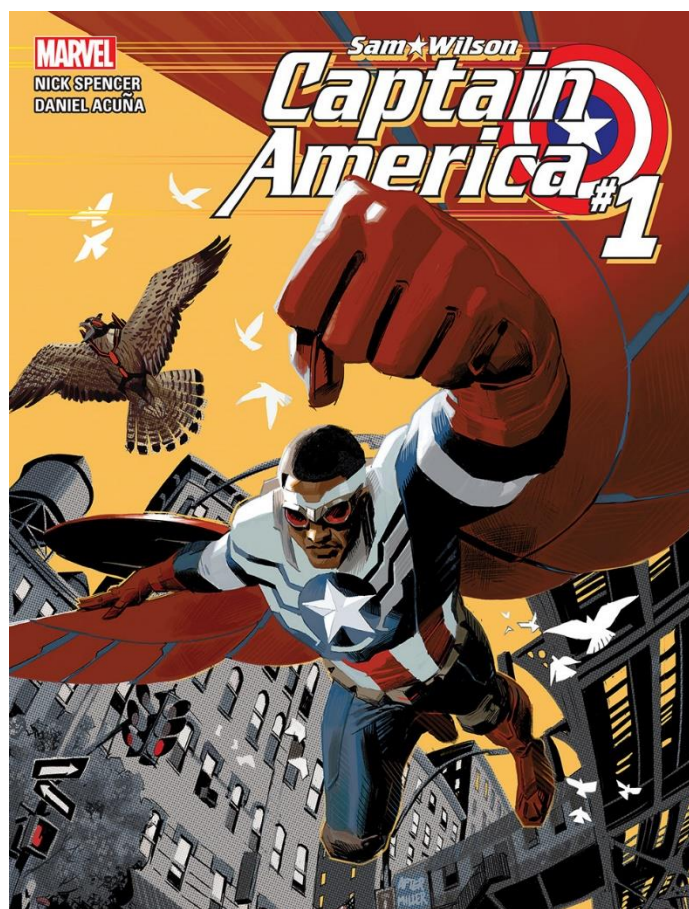


Figura 55 Capa da primeira edição de *Captain America: Sam Wilson* (Marvel Comics, 2015).

³⁶² “While many applauded more characters of color, others immediately took to social media to complain that the new strategy exhibited tokenism, and they eschewed the new titles” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 131 e 132), no original em inglês.

A prática consiste em uma inclusão superficial e simbólica a fim de fazer concessões a indivíduos de grupos minoritários, que passam a preencher “[...] papéis que são percebidos como reservados aos membros do grupo majoritário ou dominante”³⁶³ (Podoshen Et al., 2020, p. 132), dando a aparência de paridade de gênero, sexual, racial, entre outras. Adotado por diferentes organizações e de forma notória pela indústria cinematográfica para que suas produções sejam lidas como justas e progressistas, “o *tokenismo* frequentemente resulta em uma série de contratempos para a cultura representada, e contrasta fortemente com a inclusão significativa”³⁶⁴ (idem). De outro modo, na prática os indivíduos minoritários não receberiam os mesmos direitos ou poderes que o grupo dominante, sendo o esforço para uma inclusão real e transformadora inexistente. Em termos gerais “a inclusão significativa exige que as pessoas marginalizadas não sejam incluídas apenas para benefício institucional; ao contrário, deve haver um esforço de transformação que abrace mais plenamente a remoção de barreiras que contribuem para a desigualdade”³⁶⁵ (idem).

Através de uma pesquisa empreendida numa das maiores comunidades de quadrinhos online, o fórum *SuperHeroHype*³⁶⁶, Podoshen Et al. (2020, p. 134) examinaram “[...] as reações dos consumidores imediatamente após o lançamento da iniciativa de diversidade da *Marvel*”³⁶⁷ e a análise “[...] revelou que a reação à iniciativa é mais matizada e estratificada do que a empresa admitiu”³⁶⁸ (idem). Segundo os autores a investigação mostrou tanto aceitação quanto rejeição à estratégia, posto que “muitos leitores chegaram à percepção politicamente carregada e preocupante de que a *Marvel* se voltou para a diversidade e a inclusão simplesmente para aumentar seus lucros”³⁶⁹ (idem). Em tese um contingente considerável de leitores parece apoiar a inclusão de personagens diversos, mas favorecem “[...] uma evolução mais orgânica das histórias em quadrinhos e títulos, com foco no aumento do universo e suas marcas relacionadas,

³⁶³ “*Tokenism is a situation whereby those from minority groups (such as African Americans, women, etc.) fill roles that are perceived as reserved for members of the majority or dominant group*” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 132), no original em inglês.

³⁶⁴ “*Tokenism often results in a number of setbacks for the represented culture, and it runs in sharp contrast to meaningful inclusion*” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 132), no original em inglês.

³⁶⁵ “*Meaningful inclusion requires that marginalized people not be included merely for institutional benefit; rather, there must be a transformational effort that more fully embraces removing the barriers contributing to inequity*” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 132), no original em inglês.

³⁶⁶ Disponível em < <https://www.superherohype.com/>>.

³⁶⁷ “*We examined consumer reactions immediately after the launch of Marvel’s diversity initiative*” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 134), no original em inglês.

³⁶⁸ “*Our research, using nine semi structured interviews (of about 30 minutes each) of Marvel comic readers and content analysis of over 1,500 online discussion-board posts, revealed that consumer reaction to Marvel’s initiative is more nuanced and layered than the company has admitted*” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 134), no original em inglês.

³⁶⁹ “*Many readers arrived at the politically charged and troubling perception that Marvel turned toward diversity and inclusion simply to increase its profits*” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 134), no original em inglês.

em oposição à troca ou substituição de personagens tradicionais”³⁷⁰ (idem). Neste contexto a demanda por mudanças em relação à raça, gênero e orientação sexual no escopo do gênero de super-heróis perpassaria a criação de novos personagens, com histórias complexas e de maior profundidade ao invés da substituição de heróis já consolidados.

Observo que os autores propõem uma distinção implícita entre os personagens *Marvel All-New, All-Different* em duas categorias: originais e substitutos. Nesta perspectiva nomes como *Miles Morales*, um adolescente negro com ascendência hispânica que tornou-se o *Homem-Aranha Ultimate* (2011)³⁷¹ e *Kamala Khan*, a nova *Ms. Marvel* (Figura 56), seriam lidos como dotados de histórias originais, oferecendo “[...] aos fãs uma experiência de caráter mais rico [...], representando uma evolução completa com experiências únicas, histórias retrospectivas e aventuras”³⁷² (Podoshen Et al., 2020, p. 136). Já *Riri Williams*, uma adolescente afro-americana que substituiu o herói *Homem de Ferro*, em 2016³⁷³, *Falcão*, como *Capitão América*, e *Jane Foster*, como *Thor*, representariam tentativas inautênticas de acrescentar diversidade ao *Universo Marvel*. Em resumo, para os autores mesmo que também derivem de outros personagens *Miles* e *Kamala* teriam histórias próprias, coexistindo com outras versões e gerando identificação, enquanto *Jane*, *Falcão* e *Riri* seriam substitutos abruptos que seguem puramente um legado, sem complexidade ou histórias de fundo bem desenvolvidas. Nas palavras dos pesquisadores

[...]alguns personagens criaram apressadamente linhas de história, enquanto outros aparecem abruptamente e assumem o lugar de personagens clássicos. É difícil simplesmente passar a tocha com produtos que se mantiveram firmes por décadas, e uma rápida transformação faz com que os consumidores desconfiem. Os consumidores, suspeitando de *tokenismo* e inautenticidade, se perguntavam claramente se esta era uma mera tática promocional, uma forma de aplacar o ativismo, ou simplesmente uma forma de fazer com que alguns consumidores e críticos se calassem e parassem de reclamar da falta de diversidade do produto. Quer esteja ou não autenticamente interessada em promover a diversidade e a inclusão real, as estratégias da *Marvel* se apresentam como oportunistas³⁷⁴ (idem, p. 137).

³⁷⁰ “Our findings indicate that Marvel comics consumers favored a more organic evolution of comic leads and titles, with a focus on increasing the universe and its related brands, as opposed to swapping or replacing traditional (White) characters” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 134), no original em inglês.

³⁷¹ Revista *Ultimate Fallout* #4 (Marvel Comics, 2011).

³⁷² “[...] thus offered fans a richer character experience [...] representing an evolution complete with unique experiences, backstories, and adventures” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 136), no original em inglês.

³⁷³ Revista *Invincible Iron Man* #7 (Marvel Comics, 2016).

³⁷⁴ “Some characters have hastily crafted story lines, while others abruptly appear and take over for classic characters. It is difficult simply to pass the torch with products that have held steadfast for decades, and a quick transformation makes consumers suspicious. Consumers, suspecting tokenism and inauthenticity, clearly wondered whether this was a mere promotional tactic, a way to placate activism, or simply a way to get some consumers and critics to shut up and stop complaining about a lack of diversity in the product. Whether authentically interested in promoting actual diversity and inclusion or not, Marvel’s strategies came across as opportunist” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 137), no original em inglês.



Figura 56 Ao descobrir seus poderes, Kamala deseja tornar-se Ms. Marvel (Ms. Marvel #1: No Normal, Marvel Comics, 2014) (Tradução disponível no apêndice C).

Podoshen Et al. (2020) também apontam que, em certo aspecto, a inclusão de personagens femininas como super-heroínas seria considerada por parte do público nos fóruns online como um arquétipo *Mary Sue*, sendo a *Capitã Marvel* um exemplo utilizado de forma recorrente. Uma *Mary Sue* seria “[...] uma personagem feminina que está na história simplesmente porque ela é mulher” (idem, p. 137)³⁷⁵, e o termo, que se originou no universo das *fanfics*, corresponde a personagens femininas apresentadas como extremamente poderosas e impecáveis, sem desvantagens ou vulnerabilidades reais. E com “[...] os mesmos poderes que os personagens masculinos, mas sem muitas das vulnerabilidades e falhas que os personagens masculinos muitas vezes possuem”³⁷⁶ (idem), elas careceriam de dimensão, criando tensões e diminuindo suas chances de identificação, visto que as fraquezas e vulnerabilidades das figuras heroicas seriam importantes aspectos de relação para com os leitores, que esperam ver características de si representadas nos personagens. Para os autores “os consumidores se colocam na história enquanto a leem, então eles a aceitam ou rejeitam, dependendo de sua

³⁷⁵ “[...] a female character who is in the story simply because she is a woman. The term originated in fan fiction, in which some female characters were depicted as flawless and immeasurably strong, without any real downsides or vulnerabilities” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 137), no original em inglês.

³⁷⁶ “[...] she has the same powers as male characters but without many of the vulnerabilities and flaws the male characters often possess” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 137), no original em inglês.

plausibilidade”³⁷⁷ (idem, p. 138). Entretanto, “infelizmente, a simples troca de um rosto branco por um preto, ou um personagem masculino por um feminino, dilui e banaliza a experiência”³⁷⁸ (idem, p. 137).

É necessário reconhecer que as transformações inerentes à estratégia *All-New, All-Different* fazem parte das políticas contemporâneas da *Marvel* a fim de alcançar novos públicos, posto que “[...] as empresas frequentemente alavancam a diversidade e a inclusão para se mudarem para novos mercados” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 133). Entretanto não se pode negar a potencialidade de tais representações para a criação e reprodução de formas emergentes de protagonismo, sobretudo feminino, nas histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis, em especial no escopo de uma Cultura voltada ao masculino e a visadas heteronormativas desde o princípio. Afinal, ainda como apontam Podoshen Et al. (idem) “as representações autênticas são, portanto, críticas ao posicionar um produto como um recurso cultural”. As mudanças empreendidas em *Thor: Volume 4* (2014), por exemplo, me parecem fruto de uma composição que remonta a tramas publicadas há pelo menos uma década antes, e que, de certo modo, abrem caminhos para novos modos de se pensar as personagens femininas na *Marvel Comics*, mesmo que a *Jane Foster* seja outorgado um novo retorno ao *status quo*. Não mais como figuras imutáveis, relegadas a papéis restritos por toda a eternidade, mas dotadas de complexidades, com histórias desenvolvidas e possibilidades de transformação: de objetos unidimensionais condicionados às ações dos superpoderosos a heroínas complexas e profundas, com tramas próprias e independência de contrapartes masculinas. Retomando Jennifer K. Stuller (2010, p. 3) “[...] podemos ser essas coisas, mas também podemos ser mais”.

Deste modo, em detrimento do que defendem os autores, acredito que a afirmação de *Jane Foster* como mero *tokenismo* ou *Mary Sue* é passível de questionamento, posto que mesmo que carregue resíduos de representações anteriores, como a missão que a motiva e consequentemente a torna digna, esta também representa sua vulnerabilidade e busca empreender mudanças nas formas de se pensar o feminino: uma trajetória permeada de idas e vindas, brechas construídas ao longo de mais de quatro décadas de existência. Indo além, observo que a pesquisa de recepção empreendida pelos autores acerca da estratégia *All-New, All-Different* compreende uma pequena amostra em um grande contingente de leitoras e

³⁷⁷ “Consumers put themselves into the story when they read it, so they either accept or reject it depending on its plausibility” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 138), no original em inglês.

³⁷⁸ “Unfortunately, simply swapping a White face for a Black one, or a male character for a female one, dilutes and trivializes readers’ experience” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 137), no original em inglês.

leitores, os quais também não podem ser isentos de complexidade. À título de exemplo, Rosner (2017) traz à tona uma discussão acerca das diferentes perspectivas do público sobre a nova identidade de *Thor* expostas através da sessão de cartas e e-mails das edições estadunidenses dos títulos *Thor: Volume 4* (2014) e *Mighty Thor* (2016), aludindo a uma pequena parcela conservadora do público de quadrinhos frente à outra, mais progressista. Na edição de número cinco de *Mighty Thor* (2015), enquanto a maioria dos comentários enviados se mostram positivos em relação à mudança, um leitor insatisfeito com o fato de uma personagem feminina portar o martelo escreveu: “[...] aparentemente, agora algumas pessoas querem ler sobre uma mulher com um martelo que pode controlar relâmpagos, etc., e outras podem querer ler sobre sapos, árvores e cavalos superpoderosos. Outras pessoas talvez queiram ler também sobre versões de Thor com um braço / um olho. Mas eu não sou uma delas. Se eu quisesse ler sobre um desses personagens alternativos, eu compraria uma revista com eles. Mas quero ler uma revista sobre o verdadeiro Thor do Universo Marvel. Você sabe, aquele que tem andado por aí nas últimas décadas. Que foi um membro fundador dos Vingadores, o filho de Odin e que aparece nos filmes recentes. Então, por favor, traga de volta o verdadeiro (e único) Thor. Logo!!!”³⁷⁹ (Figura 57).

Em resposta, o editor Chris Robinson esclareceu que a cada quatro respostas positivas do público acerca dos novos rumos de *Odinson*, *Thor* e *Jane Foster* nas páginas, um comentário de um leitor insatisfeito era recebido, argumentando que: “[...] muitas dessas mensagens são escritas a partir de um lugar de vitriolo e incoerência. Por isso, elogio aqui o Sr. Durant por apresentar seu argumento com referências. Sr. Durant, essas histórias estreladas por um herói de dois braços, dois olhos e jovem Thor *HOMEM*” ainda existem. Há estantes cheias delas. Elas ainda estão lá para novos fãs e outros dedicados como você. Mas as aventuras de Thor no “Verdadeiro Universo Marvel” continuam com Jane Foster segurando o martelo”³⁸⁰

³⁷⁹ “I have been a fan of your Thor character for a long time, in fact for decades [...] Now fine, some people apparently want to read about a hammer-wielding woman who can control lightning etc, and others may want to read about super-powered frogs, trees and horses. Other people may want to read about one-armed / one-eye versions of Thor as well. But I'm not one of them. If I want to read about one of these alternative characters, I'd buy a magazine with them in it. But I want to read a magazine about the real Marvel Universe Thor. You know, the one who's been around for the last few decades. Who was a founding member of the avengers, the son of Odin, and who appears in the recent movies. So please bring back the real (one and only) Thor. Soon!!!” (A. DURANT in *Mighty Thor* #5, Marvel Comics, 2015), no original em inglês.

³⁸⁰ “[...] many of those messages are written from a place of vitriol and incoherence. So I commend Mr. Durant here for laying out his argument with references. Mr. Durant, those stories starring a “hammer-wielding 2-armed, 2-eyed, youthful MALE Thor” still exist. There are bookcases full of them. They're still there for new fans and dedicated ones like yourself. But the “real Marvel Universe” adventures of Thor continue with Jane Foster holding the hammer” (ROBINSON in *Mighty Thor* #5, Marvel Comics, 2015), no original em inglês.

(ROBINSON in *Mighty Thor* #5, *Marvel Comics*, 2015). Já na edição de número seis³⁸¹ é possível observar comentários, sobretudo de leitoras, como: “[...] Gostei muito da forma como a passagem do manto foi tratada nesta edição. O martelo já havia escolhido Thor, ela o teria empunhado não importava o que Odinson fizesse [...]”; “Espero que nossa atual Thor mantenha seu título por muito tempo [...]”; e “Muito obrigada pelos novos quadrinhos de Thor! Sou uma adolescente de 17 anos que admira esta forte personagem de quadrinhos feminina. Estou sempre reclamando como não há muitas mulheres no mundo dos super-heróis, mas a criação de uma Thor feminina trouxe luz à vida! Ela é minha inspiração [...]” (Figura 57).

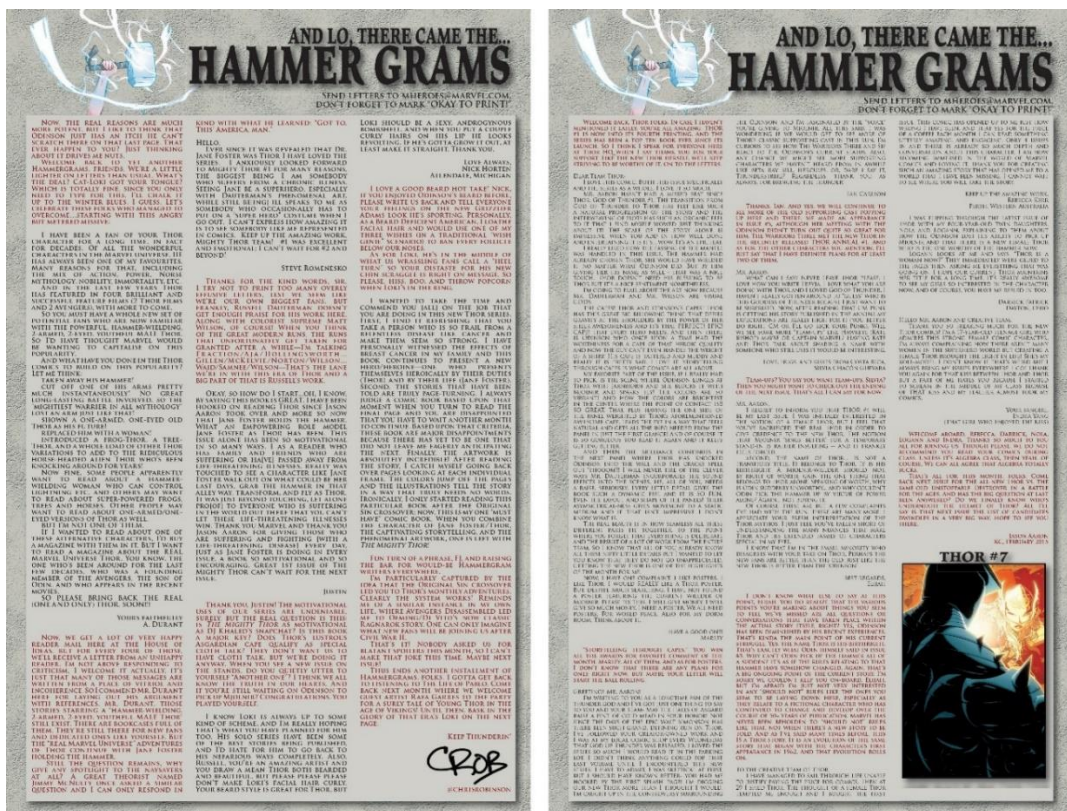


Figura 57 Sessões de cartas / e-mails do título *Mighty Thor* (*Mighty Thor* #5 e #6, *Marvel Comics*, 2015).

Em *All-New, All-Different Avengers* (2015) a transformação de Jane Foster em Thor torna-se mais frequente, posto que ela se junta à equipe para formar um novo grupo oficial de heróis ao lado de Capitão América (Sam Wilson / Falcão), Homem de Ferro (Tony Stark), Homem-Aranha (Miles Morales) e Ms. Marvel (Kamala Khan)³⁸². Sua identidade permanece desconhecida dos companheiros de equipe até que é separada do martelo ao ser transferida

³⁸¹ Revista *Mighty Thor* #6 (*Marvel Comics*, 2015).

³⁸² Revistas *All-New, All-Different Avengers* #1 a #3 (*Marvel Comics*, 2015-2016).

alguns dias para o futuro pelo vilão *Kang, o Conquistador*³⁸³, e *Sam Wilson* (que também aparece como um breve flerte da *Poderosa Thor* durante o arco) testemunha sua transformação em mortal (Figura 58). O herói concorda em manter o segredo e chega até mesmo a visitá-la durante suas sessões de quimioterapia, contudo, visto que a magia asgardiana expurgava todas as toxinas utilizadas no tratamento, eventualmente o câncer de *Jane* atinge um estado crítico, obrigando-a a confessar sua identidade à *Odinson, Roz Solomon* (que se tornou sua amiga mais próxima) e aos demais companheiros *Vingadores*. Eles então a convencem a não mais se transformar na deusa do trovão, deixando-a sob os cuidados do poderoso mago *Doutor Estranho*³⁸⁴ (Figura 59).



Figura 58 Sam Wilson, o Capitão América, descobre a verdadeira identidade da Poderosa Thor (Revista *All-New, All-Different Avengers* #5, Marvel Comics, 2016) (Tradução disponível no apêndice C).

³⁸³ Revista *All-New, All-Different Avengers* #5 (Marvel Comics, 2016).

³⁸⁴ Revista *Mighty Thor* #703 (Marvel Comics, 2018).

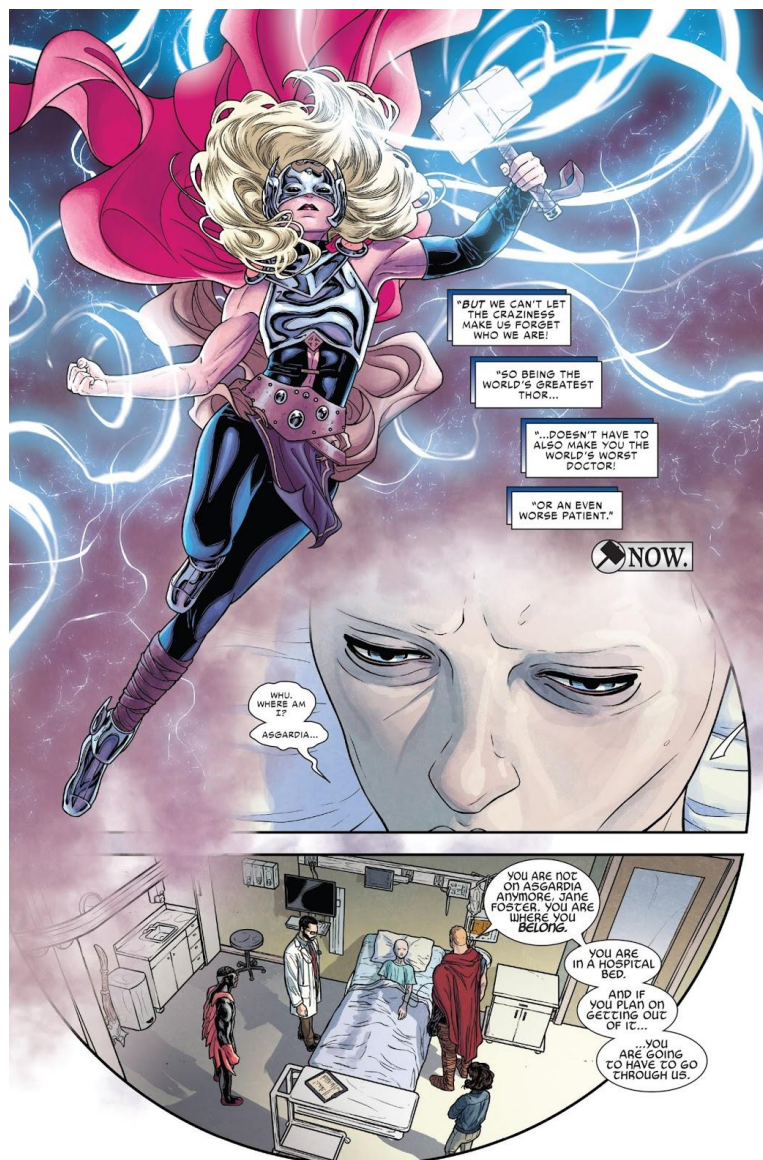


Figura 59 Jane Foster é convencida pelos demais a não se tornar Thor (Mighty Thor #703, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).

Entretanto, não demora muito para que a *Poderosa Thor* precise voltar à ação. Quando uma forte ameaça se aproxima de *Asgardia*, a nova *Asgard*, lançando a cidade em direção ao sol³⁸⁵, *Jane* se vê impelida a empunhar novamente o martelo. Ignorando os alertas de *Estranho* de que uma nova transformação custaria sua vida (Figura 60) e os pedidos de seus amigos, *Odinson*, *Sam Wilson* e *Roz Salomon*, para que cuidasse de sua saúde ao invés de se sacrificar pela missão heroica, *Jane* empunha *Mjolnir*, transformando-se em *Thor* uma última vez. A heroína parte para *Asgardia* a fim de enfrentar *Mangog*, o vilão que representaria o julgamento definitivo de todos os deuses, “[...] uma criatura monstruosa imparável formada pela raiva acumulada e o ódio desenfreado de uma raça de bilhões que haviam sido massacrados por *Odin*

³⁸⁵ Revista *Mighty Thor* #704 (Marvel Comics, 2018).

nos tempos passados” (SIMS, 2019, online). O enredo acrescenta complexidade à figura de *Jane Foster* e, em meio à batalha contra o vilão, o que a impele e consequentemente a torna digna de portar o título de *Thor* acima de qualquer deus é desvelado de forma notável (Figura 61). As características inerentemente convencionadas às personagens femininas, como a compaixão, a empatia e o cuidado, são novamente acionadas, mas aqui, representam sua força e o que essencialmente a difere das figuras masculinas destituídas de poder (*Odin* e *Odinson*).

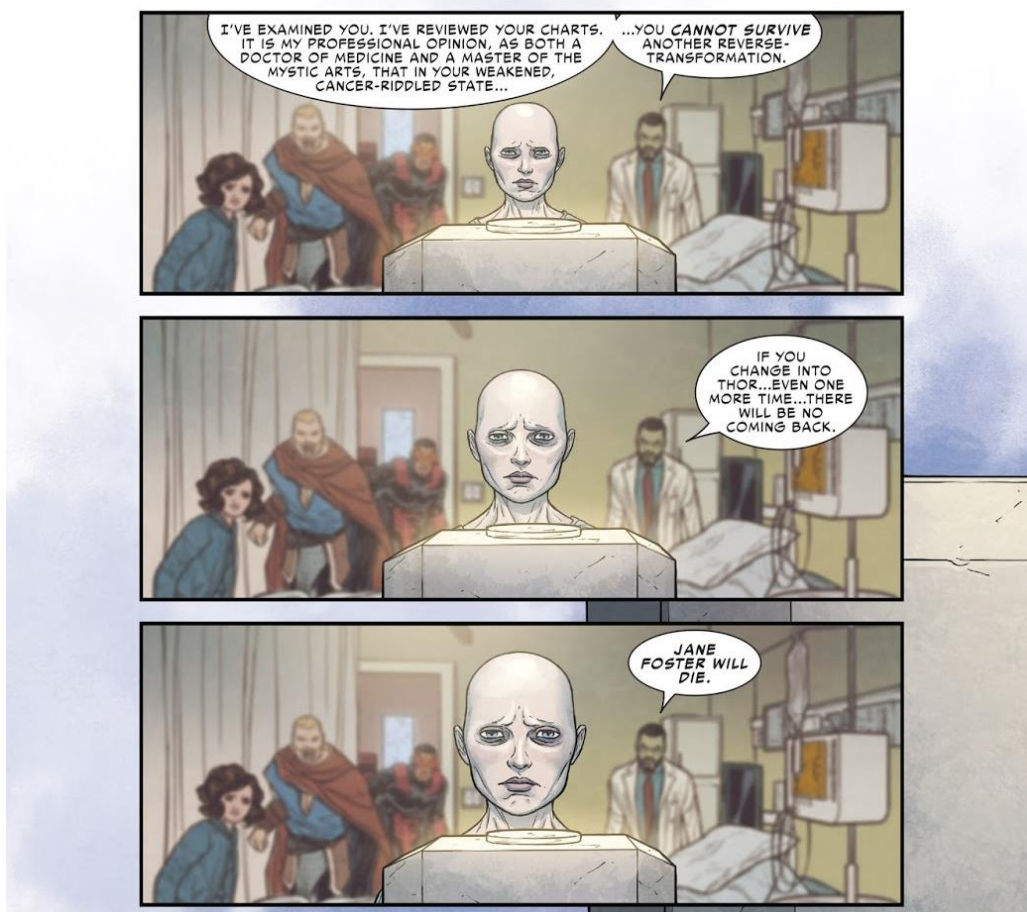


Figura 60 Jane Foster se vê diante de uma escolha (*Mighty Thor* #703, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).

Quando *Mangog* se mostra poderoso demais *Thor* se vê sem alternativas, e decide utilizar *Mjolnir* e a corrente mágica *Fleipnir* (confeccionada a fim de aprisionar o lobo *Fenris* até o *Ragnarok*) para prendê-lo e lançá-lo no sol. A estratégia ousada faz com que o martelo, fonte de seus poderes, seja destruído e, numa sequência de diálogos potentes em relação ao protagonismo feminino nas páginas, *Jane* sentencia a criatura e a si mesma à morte (Figura 62). Exaurida pelo sacrifício, momentos antes de retornar à forma mortal e enfim sucumbir ao câncer, a *Poderosa Thor* / *Jane Foster* compartilha um momento final com *Odinson*, e os

quadros marcam o encerramento em definitivo de seu papel como interesse amoroso do herói (Figura 63).



Figura 61 Thor revela à Mangog o que a impele à lutar (Mighty Thor #705, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C)..



Figura 62 A fim de derrotar Mangog, Thor lança Mjolnir no sol (Mighty Thor #705, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).



Figura 63 Thor e Odinson compartilham um último momento antes da morte da heroína (Mighty Thor #705, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).

Mesmo após seu último suspiro, *Foster* hesita aos portões de *Valhalla*, onde é confrontada por *Odin*. Ao descobrir a verdadeira identidade da deusa o pai-de-todos a acusa novamente de roubar os poderes do martelo, mas logo reconhece os feitos da heroína, verdadeiramente digna de portar *Mjolnir* – mesmo que agora ela não precise em absoluto de sua aprovação (Figura 64). Paralelamente, inconformado com a morte da antiga parceira *Odinson* tenta reanima-la ao invocar a força do trovão antes contida no martelo e, ao unir forças com *Odin*, consegue trazê-la de volta à vida. Com *Mjolnir* destruído, acredita-se que a era dos *Thors* tenha chegado ao fim. Entretanto, ao final de *Mighty Thor* #706 (2018) *Jane Foster* entrega à *Odinson* um último fragmento do martelo mágico, que mesmo agora ainda não é capaz de empunhar o metal. Rosner (2017, online) argumenta que o roteirista Jason Aaron provoca os leitores ao levantar questionamentos acerca de quando ou talvez o herói poderá usar o martelo novamente, afinal, “[...] ainda se sente indigno e, até que possa acreditar que é digno novamente, ele não tentará”³⁸⁶. O diálogo final entre *Jane* e *Odinson* promove mais um retorno dos personagens a seus *status quo*, onde ela (agora concentrada em seu tratamento) o encoraja a recuperar o título de *Thor*. Nas palavras de *Foster* “*Thor não pode morrer, filho de Odin. Não agora, não nunca [...] A era de Thor vai durar mais que as estrelas [...] Sempre deve haver Thor*” (Figuras 65, 66 e 67).



Figura 64 Jane é confrontada por Odin nos portões de Valhalla (*Mighty Thor* #706, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).

³⁸⁶ “[...] He still feels unworthy, and until he can believe he is worthy again, he will not try” (ROSNER, 2017, online), no original em inglês.

AS YOU
 SAID NONE OF
 US ARE WISE.
 WE OWE
 EACH OTHER
 MUCH MORE.
 NO MORE. I WILL
 EVER BE A WISEWOMAN.
 PRINCE OF ASGARAD, I
 WILL GO TO PLACE
 WITH CHAL.

THE AGE
 OF CHAL HAS
 ENDED.

WHEN THE
 FIRST STAR
 DESTROYED, WE
 WERE CUT OFF
 FROM THE REST OF
 THE REALM, BUT
 MALEKITH
 WAST.

WHOSE REALM
 ARE YOU AT?

HERE.
 TAKE THIS.

LEASH
 ZOUNDS.

SO
 SMALL, BUT
 SO IMPOSSIBLY
 HEAVY SHAK...

THERE
 MUST ALWAYS
 BE THOSE.

NOW SHOW
 ME WHAT YOU
 CAN BE WITHOUT
 IT. SHOW US
 ALL.

I DO
 HAVE A FEW
 GOOD
 IDEAS.
 SHOULD I TRY
 AGAIN?

YES.

...
 THIS
 ONE.

IT'S A PIECE
 OF JEWELRY
 FROM THE SUN. I FOUND
 IT ON THE MOON. AFTER
 YOU BROUGHT ME BACK.
 YES, AS I KNOW, IT'S
 ALL THAT REMAINS
 OF THE HAMMER.

SUCH
 A SMALL
 PIECE. AND I
 CAN... BARLEY
 HOLD IT.

CHAL TELLS
 ME I COULD NEVER
 LIVE. SHE EATING
 NAME. SHE SAYS I'M
 DEAD.

THE
 HAMMER MADE
 ME OF THE THUNDER.
 BUT NOT YOU.
 YOU DO THAT
 YOURSELF.

YOU
 COULD
 LOOK AT
 IT.

Figura 66 Jane encoraja Odinson a retomar o título de Thor (Mighty Thor #706, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).

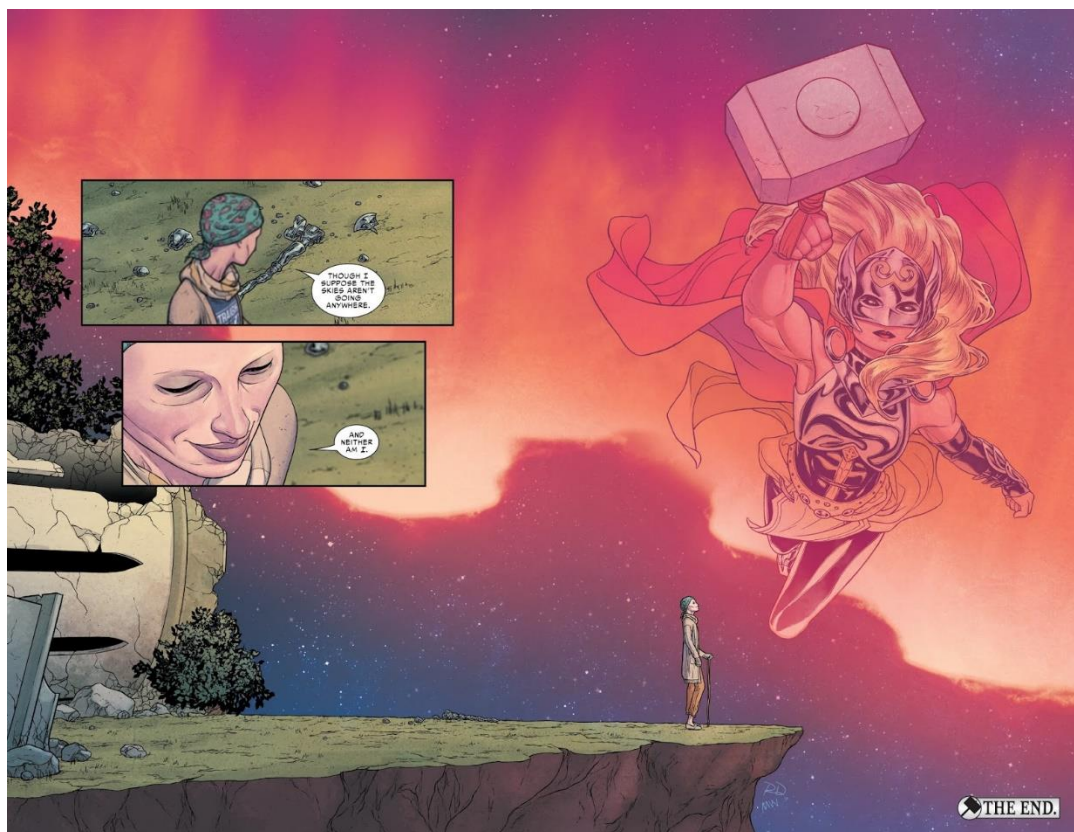


Figura 67 Página final do arco da deusa do trovão (*Mighty Thor* #706, Marvel Comics, 2018) (Tradução disponível no apêndice C).

Jason Aaron começou sua trajetória nas histórias de *Thor* “[...] questionando o conceito de valor intrínseco e a arrogância daqueles que assumem que o valor é imutável, nos fornecendo [ao longo dos enredos] muitas teorias alternativas sobre o que significa ser digno e os meios de sua aquisição” (ROSNER, 2017, online). Nas textualidades de suas histórias, fios são retomados em tempos distintos e algumas questões reaparecem apenas um ou dois anos depois, tecendo narrativas complexas e interligadas. A conexão de *Jane* com a *Valquíria Brunhilde*³⁸⁷, parte do exército de mulheres que a auxiliam na batalha contra *Cul*, por exemplo, representaria um importante elo para com o que estava por vir na trajetória da personagem. Ao se aproximar às convenções estabelecidas por *Carol Danvers* (*Ms. Marvel* / *Capitã Marvel*) ainda nos anos setenta, ao longo dos enredos, sobretudo publicados a partir de 2004, *Foster* acaba por se desvincular dos papéis de mocinha em perigo e interesse amoroso do herói *Thor*, almejando alcançar o protagonismo de suas próprias tramas. Eventualmente roteiros posteriores ao título *Mighty Thor* (2015 a 2018) revelam que o câncer de *Jane Foster* entrou em remissão, e ela passa um curto período aparecendo de forma esporádicas nas histórias de *Odinson* em *Thor*

³⁸⁷ Revista *Thor*: Volume 4 #7 (Marvel Comics, 2015).

(2018), onde, juntamente com a agente *Roz Salomon*, supervisiona a chegada de refugiados de outros reinos à Terra, devido a iminência de uma guerra entre os reinos (TJ DIETSCH, 2020).

A trama construída por Aaron ao longo de quase sete anos de histórias alcançaria seu ápice ainda no ano seguinte através do *crossover Guerra dos Reinos* (2019), envolvendo um título principal e várias séries paralelas, incluindo *Thor #12 a #14* (2018) e *Avengers #18 a #20* (2018). O vilão *Malekith* finalmente consegue reunir os muitos inimigos do deus do trovão e, sob sua liderança, elfos escuros, gigantes de gelo, trolls, anjos e demônios de fogo pretendem sitiar a Terra, dividindo-a entre si. TJ Dietsch (2020, online) explica que “após um período de intenso sacrifício que lhe custou um olho, bem como a última peça de *Mjolnir*, *Thor* [Odinson] se reúne ao *Rei Thor* e ao *Thor Jovem* para deter *Malekith*. A eles, se une também *Jane Foster*, transformada mais uma vez pelo martelo do *Thor de Guerra*³⁸⁸ [...]”³⁸⁹. De outro modo, no arco, que envolve todos os principais heróis e heroínas do *Universo Marvel*, *Jane Foster* ocupa novamente e de forma breve o título de deusa do trovão através do uso de um *Mjolnir* de outra dimensão, lutando ao lado de outras três versões de *Thor* em diferentes tempos de sua vida imortal³⁹⁰ (Figura 68).

Ao final do conflito o martelo mágico se quebra e revela-se *Undrjarn, the All-Weapon*³⁹¹, um metal místico capaz de se tornar qualquer arma forjado a partir de fragmentos do *Mjolnir* do universo *Ultimate*, fixando-se no braço de *Jane*³⁹². Uma das maiores consequências do evento foi a morte de todo o *Valkyrior*³⁹³, o grupo de mulheres guerreiras lideradas pela lendária valquíria *Brunhilde*³⁹⁴ e originalmente designado por *Odin* para conduzir as almas dos heróis mortos com honra em batalha para *Valhalla*. Ao visitar o necrotério onde estão os corpos de *Brunhilde* e das demais *Valquírias* para prestar sua homenagem final, *Jane Foster* é surpreendida pelo espírito da guerreira nórdica, que a chama à uma nova missão (Figura 69).

³⁸⁸ O *Thor de Guerra* foi apresentado em um arco de histórias intermediário dentro do título *Mighty Thor* (2015), e seus poderes eram conferidos pelo uso de uma versão de *Mjolnir* vinda de outra dimensão.

³⁸⁹ “After a period of intense sacrifice that took his eye as well as the last piece of *Mjolnir*, *Thor* knew to call on *King Thor* and *Young Thor* to finish *Malekith*. They were joined by *Jane Foster* who had been transformed once again by the *War Thor Hammer*” (TJ DIETSCH, 2020, online), no original em inglês.

³⁹⁰ Revista *Guerra dos Reinos #3: A Tempestade de Thor* (Marvel Comics, 2019).

³⁹¹ Algo como a arma suprema ou arma que representa todas as demais.

³⁹² Revista *War of The Realms: Omega* (Marvel Comics, 2019).

³⁹³ Criado por Stan Lee e Jack Kirby, o grupo apareceu pela primeira vez na revista *Thor #133* (Marvel Comics, outubro de 1966).

³⁹⁴ Conhecida como a heroína *Valquíria* desde sua estreia, em 1973, ela também inspirou a personagem de mesmo nome presente no filme *Thor: Ragnarök* (2017), que posteriormente tornou-se uma figura independente no universo dos quadrinhos.



Figura 68 A Tempestade de Thors avança contra Malekith (War of the Realms #6, Marvel Comics, 2019) (Tradução disponível no apêndice C).



Figura 69 Jane Foster torna-se a heroína Valquíria (War of The Realms: Omega, Marvel Comics, 2019) (Tradução disponível no apêndice C).



Figura 70 Jane é apresentada como a nova heroína Valquíria (Jane Foster: Valquíria #1, Marvel Comics, 2019).

Segundo Sims (2019, online) a partir de agora ela estaria “[...] entre os mundos dos vivos e dos mortos [...] [E seria] tão temida quanto a morte, tão necessária como o descanso, tão forte quanto a dor”. Assim como quando se tornou *Thor*, Foster vê na ausência do *Valkyrior* a necessidade de exercer um novo papel, assumindo sua identidade mais recente nas páginas dos quadrinhos: a *Valquíria Jane Foster* (Figura 70). Ao discorrer no número de estreia do título *Jane Foster: Valkyrie* (2019) sobre a mais nova transformação da heroína, Jason Aaron escreveu:

Jane Foster se recusou a morrer. Digo, eu a matei, pura e simplesmente, em *The Mighty Thor* 705, que é certamente uma das edições das quais mais me orgulho em toda a minha carreira. [...] A história de *Jane* em sua luta contra o câncer e como super-heroína. A história acabou, mas *Jane* simplesmente não permaneceria morta. Eu não podia deixá-la morta. Mesmo quando se postou aos portões de *Valhalla*, determinada a seguir para o outro lado, ao seu merecido descanso eterno... ela se deteve. Porque ela sabia o mesmo que eu: A história de *Jane Foster* não havia terminado. Sua evolução em *Valquíria* vinha sendo trabalhada desde então. Desde antes, na verdade. Porque eu queria que *Jane* alçasse novos voos. Que encontrasse um novo lugar no *Universo Marvel*. Uma nova missão. Novos desafios [...]. Assim como o tempo de *Jane* como *Thor*, esta será uma história firmemente centrada tanto no rápido mundo mortal quanto nos etéreos e fantásticos reinos além deste. Esta é uma

história sobre a vida na cidade de Nova Iorque e a morte em *Valhalla*. Sobre a fria maca mortuária em um necrotério hospitalar e o trono dourado de *Asgard*. As *Valquírias* estão mortas, baixas da maior guerra que os dez reinos já conheceram. Quem melhor para assumir o manto da *Seletora dos Mortos*... do que a mulher que se recusou a morrer? Bem-vinda de volta, *Jane*. E, como sempre... continue digna (AARON, 2019 in *Jane Foster: Valquíria*, Panini Comics, 2020).

Na série³⁹⁵ *Jane* concilia seu trabalho como médica em um hospital de Nova Iorque com o combate a ameaças pós-*Guerra dos Reinos*, colaborando vez ou outra com outros heróis, como *Dr. Estranho* e os *Vingadores*. Tornando-se a primeira de uma nova geração de *Valquírias*, em sua missão de estreia a heroína perde a espada de *Brunhilde*, *Dragonfang*, roubada pelo *Mercenário* e, num combate com o vilão, o guardião de *Asgard* *Heimdall* acaba fatalmente ferido³⁹⁶. Num enredo permeado de dilemas morais sobre o valor da vida, *Foster* compreende a importância do luto, sacrificando a preciosa espada para derrotar o assassino (Figura 71). Com a morte de *Heimdall*, a *Valquíria* concorda em leva-lo a outro lugar que não *Valhalla* para que aquele que tudo via tenha uma experiência verdadeiramente nova, de modo que os dois embarcam em uma viagem aos confins de muitos universos³⁹⁷.



Figura 71 A Valquíria sacrifica a espada para derrotar o vilão Mercenário (*Jane Foster: Valkyrie #2*, Marvel Comics, 2019).

³⁹⁵ Revistas *Jane Foster: Valkyrie*, #1 a 10 (Marvel Comics, 2019-2020).

³⁹⁶ Revista *Jane Foster: Valyrie* #1 (Marvel Comics, 2019).

³⁹⁷ Revista *Jane Foster: Valkyrie* #3 (Marvel Comics, 2019).

Podoshen Et al. (2020) defendem que a *Marvel* utiliza das produções cinematográficas e audiovisuais para serviços de *streaming* como meios para lidar com ‘problemas’ das histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis, e que o *Marvel Studios* teria adotado “[...] estratégias [de inclusão] que obtiveram maior aceitação com sua base de fãs”³⁹⁸ (idem, p. 138), como através do envolvimento direto de profissionais de grupos subrepresentados na construção de suas narrativas fílmicas, proporcionando “[...] competência cultural sobre os personagens”³⁹⁹ (idem). De outro modo, a maior diversidade entre os principais cargos de criação e produção (criadores, editores, produtores, etc.) acabaria por refletir nos modos de narrar super-heróis e heroínas, conferindo aos quadrinhos do gênero uma pluralidade de representações. O filme *Pantera Negra* (2018), que contou com elenco e equipe de produção majoritariamente africanos ou afro-americanos, e a personagem *Kamala Khan* (2013), criada pela editora Sana Amanat e a escritora G. Willow Wilson, ambas mulheres muçulmanas, são exemplos claros, assim como a reimaginada *Capitã Marvel* (2012) da quadrinista Kelly Sue DeConnick.

Como apresentado, a ausência de mulheres na formação e definição do gênero evidencia o silenciamento de vozes femininas na cultura de quadrinhos, nas páginas e fora delas. Observa-se que, em especial a partir da instituição pela editora da estratégia *All-New, All-Different*, em 2013, a *Marvel Comics* tem buscado ampliar a participação feminina em seus produtos como forma de criar representações mais diversas, coerentes e que atendam a demandas de seu público. Mesmo que ainda se ancorem à resíduos de representações anteriores, desvelam caminhos para novas formas de se pensar o protagonismo de mulheres no gênero de super-heróis. E a substituição a partir da oitava edição do co-roteirista de Aaron no título *Jane Foster: Valkyrie*, Al Ewing, pela quadrinista Torunn Gronbekk, em 2020, veio como mais um interessante ponto de observação da trajetória da personagem que, em quase sessenta anos de existência, conta pela primeira vez com uma mulher diretamente envolvida em seus processos de produção. Em entrevista a Jamie Frevele (2019, online), Gronbekk afirmou:

Num aspecto pessoal, estou infinitamente entusiasmada por estar trabalhando nesta parte do *Universo Marvel* em particular. Nasci e cresci na Noruega, e os mitos e sagas do velho mundo faziam parte da minha vida diária (O meu nome vem literalmente de *Thor*. “Thorunn” significa “amar Thor”). Li e amei cada parte do tremendo trabalho de Jason nos quadrinhos

³⁹⁸ “[...] strategies that have gained the most acceptance with their fan base” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 138), no original em inglês.

³⁹⁹ “[...] provide cultural competence about the characters” (PODOSHEN Et al., 2020, p. 138), no original em inglês.

asgardianos durante os últimos anos. Eu não poderia estar mais feliz por estar escrevendo Jane – meu *Thor* favorito – e leva-la a partes ainda desconhecidas dos Nove Reinos⁴⁰⁰.

Após dez edições de *Jane Foster: Valkyrie* (2019 – 2020) os roteiristas Jason Aaron e Torunn Gronbekk uniram-se à artista Nina Vakueva para a criação de um novo título, *King In Black: Return of The Valkyries* (2021), e o novo arco, publicado até a quarta edição, retoma os acontecimentos do *crossover King in Black*, escrito por Donny Cates e publicado entre 2020 e 2021, onde o vilão *Knoll*, deus dos simbios⁴⁰¹, busca conquistar a Terra dominando a maioria de seus heróis – um dos mais poderosos, o *Sentinela Sentry*, foi dilacerado ao meio e morto em batalha pelo próprio *Knoll*. Ainda na primeira edição, a missão da *Valquíria Jane Foster* é levar o *Sentinela* à *Valhalla*, mas almas corrompidas de outras das vítimas de *Knoll* tentam reivindicá-la no caminho, desencadeando um intenso conflito. Paralelamente, Blair Marnell (2021, online) alude que

[...] em algum outro lugar, uma Valquíria solitária bebe suas tristezas em um mundo que pode ou não ser real. Esta Valquíria é especial, porque foi uma das nove Valquírias originais que serviram *Bor*, pai de *Odin*. No entanto, ela escolhe não compartilhar seu verdadeiro nome e se autodenomina “*Ninguém*”. Em outro tempo e lugar, esta Valquíria amou *Alta*, uma companheira das Valquírias. Ela se lembra do primeiro beijo de sua amante enquanto se uniam, bem como da morte de *Alta* ao lado de suas irmãs Valquírias⁴⁰².

Até que *Undrjarn*, a arma onipresente de *Jane Foster*, rompe o ciclo desesperador (re)vivido pela Valquíria solitária e a alcança através de seu inferno pessoal (Figura 72). *Foster* não reconhece quem *Ninguém* realmente é, “mas com a última e a primeira *Valquírias* lutando juntas, sua irmandade de eternas guerreiras pode viver novamente”⁴⁰³ (MARNELL, 2021, online). É importante salientar ainda que a Valquíria *Ninguém*, também conhecida posteriormente como *Rúna*, é a segunda adaptação para os quadrinhos da personagem vivida pela atriz Tessa Thompson no filme *Thor: Ragnarok* (2017) e a primeira heroína abertamente

⁴⁰⁰ “On a personal note, I'm endlessly excited to be working in this particular part of the Marvel Universe. I'm born and raised in Norway, and the myths and sagas of the old world were part of my daily life growing up. (I'm literally named after Thor. 'Torunn' means 'to love Thor.') I've read and loved every part of Jason's tremendous work on the Asgardian books over the past few years. I couldn't be happier to now be writing Jane -- my favorite Thor! -- and bring her to yet undiscovered parts of the Nine Realms. I can't wait to see where it takes us” (GRONBEKK apud FREVELE, 2019, online), no original em inglês.

⁴⁰¹ O evento sucede o *crossover Carnificina Absoluta* (2019) e pode ser relacionado à figura de *Venon* (popular nas histórias ligadas ao universo do *Homem-Aranha*) para entendimento do que seria um simbiote.

⁴⁰² “[...] somewhere else, a lonely Valkyrie drinks away her sorrows in a world that may or may not be real. This Valkyrie is special because she was one of the original nine Valkyries who served Bor, Odin's father. However, she chooses not to share her true name and calls herself “Nobody”. In another time and place, this Valkyrie loved Alta, a companion of the Valkyries. She remembers her lover's first kiss as they bonded, as well as Alta's death alongside her Valkyrie sisters” (MARNELL, 2021, online), no original em inglês.

⁴⁰³ “But with the last and first Valkyries fighting together, their sisterhood of eternal warriors can live again” (MARNELL, 2021, online), no original em inglês.

LGBTQIA+ do núcleo asgardiano, além de uma das poucas personagens a romperem com concepções estritamente heterormativas nas tramas *Marvel*.



Figura 72 Jane Foster e a última das Valquírias se encontram (*Return of The Valkyries #1*, Marvel Comics, 2021) (Tradução disponível no apêndice C).

Posteriormente a guerreira asgardiana *Hildegarde* (representada como uma mulher gorda) e a *X-Men Dani Moonstar* (uma mulher indígena nativo-americana) unem-se à dupla, formando o novo *Valkyrior* do *Universo Marvel* contemporâneo. Como aponta o editor brasileiro Diógenes Diogo (2021) em sua introdução à edição *Jane Foster: Valquíria #3*⁴⁰⁴, elas são “[...] guerreiras prontas para o combate a qualquer custo, dignas de seus poderes e de suas missões. É assim que ressurge um feroz exército adormecido”. Na edição de número quatro de *King In Black: Return of The Valkyries* (Marvel Comics, 2021), enquanto *Hildegarde* enfrenta os simbioses de *Knul* na Terra e *Jane*, *Rúna* e *Dani Moonstar* tentam destruir o além-vida parasita formado no *Celestial* decapitado onde a alma de *Sentry* está presa⁴⁰⁵, *Brunhilde* busca convencer suas irmãs em *Valhala* a unirem-se ao combate, acreditando que ele só poderia ser vencido através da união entre todas as Valquírias – vivas e mortas (Figura 73). Aqui o conceito de irmandade que tem suas matrizes nas *Amazonas* e sua *Mulher-Maravilha* (1941) e que

⁴⁰⁴ Publicada pela editora *Panini Comics*, em 2021, a edição reúne histórias originalmente publicadas pela *Marvel Comics* através do título *Return of The Valkyries: King In Black*, partes um a quatro (março a maio de 2021).

⁴⁰⁵ Na trama tal além-vida também é diretamente ligado ao vilão *Knul*, que o controla e o utiliza para capturar almas e alimentar-se de suas forças.

perpassa as Valquírias *Marvel* desde a primeira aparição do grupo em 1966, assim como as *X-Woman*, parece encontrar lugar novamente. E o protagonismo feminino no gênero de super-heróis, ou o que se pretende como tal num contexto *mainstream* de uma Cultura em constante transformação, pode agora contar com um novo (e aparentemente diverso) grupo de mulheres superpoderosas.



Figura 73 Brunhilde convencem as demais Valquírias mortas a lutarem ao lado do novo Valkyrior de Jane Foster (King In Black: Return of The Valkyries #4, Marvel Comics, 2021) (Tradução disponível no apêndice C).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos parágrafos finais de *Marvel Comics: A História Secreta* o autor Sean Howe (2013) faz uma série de apontamentos acerca do futuro editorial da *Marvel*, uma vez que, agora amparadas por grandes franquias cinematográficas, séries, jogos e republicações em coleções encadernadas que preenchem as prateleiras de lojas especializadas e livrarias, as histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis novamente chamam a atenção do grande público tal como quando surgiram, em meados de 1940. As muitas adaptações, inspiradas em uma miríade de tramas formadas por décadas de continuações, *crossovers* e versões alternativas, “[...] acrescentam outras invenções e, para alcançar públicos mais amplos, acabam suplantando versões “oficiais” da mitologia” (idem, p. 451), modificando-a de modo a fazer com que o *Universo Marvel* continue a crescer, recuar e tomar desvios. Ainda segundo o autor “as manifestações múltiplas de *Capitão América*, *Homem-Aranha* e *X-Men* oscilam em realidades elásticas, repassadas por um administrador temporário a outro. Às suas jornadas heroicas eternamente se negará um fim” (idem).

Tais considerações parecem dizer de uma marca dialética irresolvida nos quadrinhos do gênero, onde aspectos de permanência e mudança figuram constantemente nos processos de criação. Mesmo que o público demande transformações e novidades a editoras, quadrinistas e suas obras, a indústria aparenta dificuldades em abrir mão de temáticas e personagens, e mesmo os processos de reinvenção e atualização para adaptação a certas demandas contêm rupturas e condicionam as figuras heroicas a aprisionamentos narrativos. De outro modo, fazer com que personagens existentes mudem constantemente para que possam permanecer caracteriza um gesto conservador num gesto temporal, e a resistência à transformação de fato suscita a incapacidade de ser outra coisa sobretudo no que tange ao que se propõe como protagonismo feminino em uma Cultura de Quadrinhos: um eterno emergente. Ao analisar a trajetória de *Jane Foster* e como (ou se) ela desestabiliza convenções atribuídas às heroínas, percebi que *Jane* muda tanto ao longo das décadas que à personagem criada em 1962 só resta o nome. Por que ela permanece? Por que não a abandonar, mas sim reinventá-la constantemente? Ocupando diferentes lugares do feminino (nunca completos e mal resolvidos), uma sucessão de idas e vindas parece ser sua condição de permanência, dentro das quais observei o que chamo de ‘brechas’, tensionamentos capazes de desvelar tanto rupturas quanto continuidades.

Através da leitura empreendida acredito que as principais brechas na trajetória de *Foster* ocorram a partir de 2008, quando os títulos *Thor: Volume 3* (2008) *Thor: Volume 4* (2014) e

Mighty Thor (2015) passam a explorar conjuntamente os dilemas da personagem como mortal e heroína substituta. No primeiro aspecto, sua faceta mortal enfrenta embates inerentemente humanos como o divórcio, a perda do filho e a batalha contra o câncer, o que parece remontar a características convencionadas aos superpoderosos e incorporadas às narrativas heroicas pela *Marvel Comics* a partir dos anos sessenta, com a atribuição de questões quotidianas, problemas sentimentais e também de sobrevivência. Ao considerarmos de forma paralela a jornada do herói *Homem-Aranha*, que popularizou o modelo, o fato dos principais dilemas de *Jane* estarem intrinsecamente ligados à mortalidade e a aspectos emocionais – ao mesmo tempo em que dispõe dos poderes conferidos pelo martelo mágico, a partir de 2014 – guarda potencialidades. A humanidade e, neste caso, sobretudo o gênero, tornam-se importantes pontos de reflexão nas histórias da personagem que, ao lutar e eventualmente se sacrificar pelo que acredita, de fato compreenderia que com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades.

Enquanto a heroína *Thor* os enredos promovem discussões, mesmo que ainda de forma breve, frente ao sexismo intrínseco aos *comics* do gênero de super-heróis e, em certo aspecto, apresentam ‘respostas’ ao descontentamento de figuras masculinas que não veem mulheres como iguais ou mesmo dignas de poder: figurões da indústria, leitores e também personagens. Afinal, como aponta Rosner (2017, online) nas tramas *Odin* promove uma intensa perseguição à deusa por se recusar “[...] a acreditar que alguém, muito menos uma mulher, pudesse ser digno do martelo que ele mesmo não conseguia levantar”. Aqui características convencionalmente femininas sob a perspectiva de um constructo de identidade e de gênero, onde às mulheres é atribuída uma dimensão inerentemente emocional de expressividade, delicadeza e afeição (e onde, nas histórias em quadrinhos do gênero, comumente figuram suas fraquezas), representam sua força, o motivo pelo qual *Jane Foster* é digna e tensiona tal Cultura a fim de desestabilizar convenções atribuídas às heroínas ao ressignificá-las. Assim sendo, concluo que não são as personagens que precisam assumir e performar características convencionalmente masculinas para que alcancem o protagonismo, mas sim as convenções dominantes efetivas é que precisam ser renovadas, recriadas, mudadas, tensionadas e constantemente desestabilizadas para abarcarem aspectos lidos como femininos.

Ainda segundo Rosner (2017, online) os roteiros de Jason Aaron questionam sobretudo o “[...] conceito de valor intrínseco e a arrogância daqueles que o assumem imutável”, o que se mostra potente na discussão das relações que perpassam o protagonismo em uma Cultura de Quadrinhos. Com a morte da *Poderosa Thor*, em 2018, um novo retorno ao *status quo*

demonstra que a mudança não se estabiliza, está sempre em andamento. Evidência de que não configura uma ruptura radical, mas em processo, continuamente ativa e em adaptação, parte de um “[...] contínuo fazer e refazer de uma cultura dominante eficaz cuja realidade, como algo vivido e construído em nossa vida, dela depende” (WILLIAMS, 2011, p. 54 e 55). Mas “*Jane Foster* se recusou a morrer”⁴⁰⁶, e em diálogos de *Mighty Thor #706* (2018), hesitando aos portões de *Valhala* ela se questiona: “*Por que não consigo seguir em frente? Por que não posso deixar a dor para trás? Acho que é porque tenho mais para dar. Porque não terminei de escrever minha história*”⁴⁰⁷. E de fato, sua história não havia terminado.

Mudanças em uma estrutura de sentimento suscitam novos modos de expressão num “[...] processo contínuo de renovação, recriação, tensionamento, conflito, resistência que caracteriza a hegemonia e que nos possibilita pensar que, ao menos em tese, uma hegemonia pode ser modificada” (WILLIAMS, 2011, p. 41). Isso posto, é preciso que se considere em especial a emergência preliminar de novos valores, práticas, sentidos, experiências e significados atuantes, mas ainda não integralmente articulados, o que evidenciaria a importância das estratégias de incorporação. Raymond Williams (idem, p. 57) esclarece que haveria “[...] uma tentativa muito anterior de incorporá-los, apenas por eles fazerem parte – embora essa seja uma parte não definida – da prática contemporânea efetiva”. Ainda segundo o autor (apud GOMES, 2012, p. 43) o que importa no “[...] entendimento da cultura emergente, em distinção da cultura dominante e residual, é que ela não é nunca apenas uma questão de prática imediata. Na verdade, depende crucialmente de descobrir novas formas ou adaptações da forma”.

Partindo destes pressupostos observo que matrizes históricas estabelecidas por personagens como *Miss Fury* e *Mulher-Maravilha*, nos anos de 1940, são conformadas e questionadas; que discussões oriundas de movimentos de liberação feminina nos anos setenta suscitaram mudanças nas formas de se pensar personagens, como é o exemplo de *Carol Danvers / Ms. Marvel* e, posteriormente, versões da própria *Jane Foster*⁴⁰⁸; e que a emergência dos *comix underground* femininos, também em 1970, tencionou e desestabilizou convenções dominantes efetivas ao questionar formas de representação de mulheres nas páginas *mainstream* e *underground* regidas por uma ótica masculina. Já a partir da década de 1990, com

⁴⁰⁶ Nota do roteirista Jason Aaron ao prefácio da revista *Jane Foster: Valquíria #1* (Marvel Comics / Panini Comics, 2019).

⁴⁰⁷ Revista *Mighty Thor #706* (Marvel Comics, 2018).

⁴⁰⁸ Como a heroína substituta *Thordis*, na série alternativa *What If?* (1978).

o advento e popularização da internet, pressupõem-se transformações outras através do consequente surgimento de novas possibilidades de criação e publicação de quadrinhos, especialmente de forma independente; da associação pelo *mainstream* de práticas *underground*, explorando temáticas antes proibidas institucionalmente pelo Código de Ética, como através do título *Alias* e da linha *Marvel Knight*; e também através do reconhecimento da tecnologia como potente ferramenta de discussão e denúncia acerca de formas de representação e aprisionamento do feminino no gênero de super-heróis, como por meio dos projetos *Mulheres em Refrigeradores* (1999) e *Iniciativa Gavião-Arqueiro* (2012).

A internet também facilitou o acesso de determinados públicos a editoras e quadrinistas, tornando-se meio para a apresentação de demandas e repercussão de temáticas, como a necessidade de maior diversidade nos enredos e demais problemáticas inerentes à construção de personagens, sobretudo femininas. Em vista disto, não é por acaso que as primeiras transformações notáveis em meu objeto empírico, *Jane Foster*, remontem a histórias de 1998, publicadas na série *Thor: Volume 2*, vindo a se intensificar em 2008, em *Thor: Volume 3*. Sua condição de permanência nos enredos, através de constantes idas e vindas narrativas com ascensões e retornos ao *status quo*, parece se iniciar também nos anos noventa, adquirindo novas nuances e dimensões ao longo dos anos seguintes – como através das adaptações cinematográficas de 2011 e 2013 e, concomitantemente, reflexos da estratégia *All-New, All-Different*, empregada por Jason Aaron em seus roteiros para os quadrinhos. Tanto em um aspecto amplo em relação à presença de mulheres na Cultura de Quadrinhos quanto nas histórias com *Jane* publicadas de 1962 a 2021, acredito ser possível observar um protagonismo em constante disputa, que simultaneamente pressiona e recua, e que objetiva, à priori, propor gradualmente um novo lugar do feminino nos *comics* do gênero de super-heróis. O protagonismo existe, mas é invisibilizado e questionado: ainda é necessário que se removam barreiras que contribuem para o silenciamento de criadoras e consumidoras e o aprisionamento de personagens.

Posto que os quadrinhos são um meio reinventado constantemente (STEVENSON, 2012), em 2019 uma nova mudança nas tramas de *Jane Foster* se destaca – ou como proponho, a criação de uma nova brecha. Todavia, diferentemente das alterações anteriores, como a heroína *Valquíria* a personagem efetivamente protagoniza as próprias aventuras. Num reconhecimento das matrizes que perpassam a tessitura de *Foster*, Aaron (2019)⁴⁰⁹ esclarece

⁴⁰⁹ Nota do roteirista ao prefácio da revista *Jane Foster: Valquíria #1* (Marvel Comics / Panini Comics, 2019).

que a mudança para protagonista vinha sendo trabalhada desde 2012, através dos enredos anteriormente publicados, visto que desejava que *Jane* “[...] alçasse novos voos. Que encontrasse um novo lugar no *Universo Marvel*. Uma nova missão. Novos desafios [...]”. Ao dissociar-se das alcunhas de coadjuvante (mocinha em perigo, interesse amoroso) e mesmo substituta, assim como pontuou o roteirista Garry Conway sobre *Ms. Marvel*, em 1977, como *Valquíria Jane* é, ela mesma, sua própria pessoa.

No decorrer desta pesquisa fez-se notar que a ausência de mulheres na formação e definição do gênero, num aspecto institucional e de disputas de legitimidade entre as principais editoras *mainstream*, bem como a reprodução de estereótipos inerentes a uma dicotomia limitante de identidades de gênero e a um certo recorte em práticas discursivas das HQs fez com que mulheres fossem convencionalmente representadas de formas muito específicas, confinadas a papéis unilaterais usualmente destituídos de poder e, em consequência, de protagonismo. Neste sentido, de certo modo as categorias que proponho – Coadjuvantes, Substitutas e Protagonistas – podem ser utilizadas para a observação de conjuntos de características narrativas que se mantêm nos quadrinhos. Entretanto, não são fixas e também figuram em disputa, sendo instáveis, em transição e mutação constantes. Ao indicar que uma mesma personagem pode tanto flunar entre diferentes categorias ao longo do tempo, em diferentes histórias, arcos ou fases, quanto integrar mais de uma simultaneamente, entendo que tais categorias não figuram de forma linear ou temporalmente delimitada, podendo ser observadas em diferentes momentos e sob diferentes ângulos ao longo das décadas. Este processo, que me parece inerente às idas e vindas e aos aprisionamentos narrativos que resultam, dentre outras coisas, da incapacidade da indústria de abrir mão de personagens, converte-se numa eterna emergência deste novo lugar do feminino, nunca completo e sempre mal resolvido.

Como salienta Stuller (2010, p. 8 e 9) “nossa relação com a forma como o gênero é representado na cultura popular nunca será confortável – e nem deveria ser”, de modo que, mesmo que as brechas contidas na trajetória de *Jane Foster* indiquem caminhos progressivamente satisfatórios no que tange ao protagonismo de mulheres, o processo sempre deve ser encarado com engajamento crítico. Entendo que as mudanças empreendidas através da personagem foram influenciadas sobretudo por questões institucionais da *Marvel Comics* que, por sua vez, passou a considerar demandas de um público mais ativo a partir dos anos de 1990 e 2000, e que *Jane*, como *Poderosa Thor* e como *Valquíria*, é chamada à existência. Ainda

segundo a autora, as histórias escritas por mulheres representariam um “[...] reflexo mais autêntico de nossas vidas” (idem, p. 137), sugerindo que a presença feminina nos espaços de criação tensiona papéis e características convencionados de modo a promover transformações frente a modelos que restringem a jornada heroica a suposições masculinas e limitantes.

Neste sentido, os roteiros de *Jane Foster: Valkyrie* (2019-2020) e *Return of the Valkyries* (2021), co-escritos pela quadrinista Torunn Gronbekk e ilustrados pela artista Nina Vakueva, parecem refletir tais considerações ao desestabilizarem inclusive o aspecto de permanência de *Jane* nas páginas, suas idas e vindas. Diferentemente dos arcos anteriores, além de permanecer desde 2019 como a heroína *Valquíria*, ela agora integra um grupo mais ‘diverso’ de supermulheres, composto pela *Valquíria Rúna* (uma mulher negra), a guerreira *Hildegarde* (uma mulher gorda) e *Dani Moonstar* (uma mulher indígena nativo-americana)⁴¹⁰. Por fim, ainda em 2019 o *Marvel Studios* anunciou que a atriz Natalie Portman voltará a interpretar *Foster* no longa *Thor: Amor e Trovão*⁴¹¹, previsto para julho de 2022. Em mais um movimento de idas e vindas, sua permanência no *Universo Marvel* será mantida – agora em outra mídia –, e a *Poderosa Thor* portará o martelo mais uma vez⁴¹².

Através dos esforços aqui empreendidos defendo que as histórias em quadrinhos podem conduzir a percepções acerca de relações de poder, gênero e papéis sociais e, ao considerar a cultura como um modo integral de vida, onde o material e o cultural não podem ser dissociados (WILLIAMS, 1969), me propus a analisar relações dominantes, residuais e emergentes no que tange ao feminino ou ao que se pretende como tal no gênero de super-heróis, posto que este pode engendrar disputas pela hegemonia ao se organizar como indústria e ativar repertórios de leitura. Concomitantemente, acredito que a trajetória de *Jane Foster* – com suas idas e vindas, brechas, tensionamentos, rupturas e continuidades – representa um interessante ponto de observação e leitura de um protagonismo em disputa, um eterno emergente que vislumbra novos lugares do feminino em uma Cultura de Quadrinhos. O incômodo, entretanto, persiste. Mesmo que integrem a cena desde antes do marco de consolidação do gênero, em meados de 1930, a incompletude da história segue invisibilizando criadoras, consumidoras e personagens, visto que, de certo modo, grande parte dos enredos ainda contribuem para a construção de uma

⁴¹⁰ No filme *Os Novos Mutantes*, lançado em 2020, *Dani Moonstar* é assumidamente lésbica, vivendo um romance com a mutante *Wolfsbane*.

⁴¹¹ *Thor: Love and Thunder*, no original em inglês.

⁴¹² Em entrevista ao site *MTV News* (apud RANTIN, 2019, online) o diretor Taika Waititi revelou que o filme contará com duas versões de *Thor* (*Jane* e *Odinson*) coexistindo ao mesmo tempo, e que a história tem como referências os títulos *Thor: Volume 4* (2014) e *Mighty Thor* (2015).

imagem universalizante que propõe o heterogêneo conjunto ‘mulher’ como algo homogêneo, resultando numa série de apagamentos outros.

Em relação ao que se convencionou nas páginas nas últimas décadas, percebo que mulheres ainda encontram uma série de obstáculos em termos de representação, posto que tais convenções hegemônicas e coloniais resultam, por exemplo, na ausência de personagens de outras etnias em papéis de destaque, assim como abertamente lésbicas, bissexuais, transexuais ou não binárias. As figuras que estampam as páginas, sejam elas heroínas ou não, ainda são majoritariamente brancas, cisgênero, supostamente heterossexuais e advindas dos Estados Unidos ou continente europeu. Às demais a participação é constantemente negada, sendo parca ou, em alguns casos, quase inexistente. Tendo em mente investigações futuras, é preciso admitir que mesmo que esta Cultura esteja gradualmente se abrindo a novas possibilidades devido a discussões que empregam mudanças no gênero midiático, ainda é necessário que se questionem as dicotomias persistentes: não apenas a binariedade pressuposta por homens e mulheres, mas também dicotomias mulher / mulher, onde determinadas concepções acerca de gênero, sexo, raça, classe, etnia e identidades outras afetam não apenas a construção de personagens, mas também a ocupação de espaços de criação e de consumo.

Reconheço também que esta pesquisa deixou em segundo plano discussões mais elaboradas acerca da materialidade dos quadrinhos e as matrizes da Arte Sequencial, como possibilidades do formato e formas de construção das HQs enquanto mídia. Todavia, tal decisão se fez necessária uma vez que desejava privilegiar uma outra dimensão dos *comics*, mais reflexiva, amparada por uma abordagem cultural em detrimento de outra, mais discursiva – comumente empregada em investigações sobre histórias em quadrinhos. Posto que os Estudos Culturais têm como objetivo explorar processos de produção da história atravessados pelas práticas culturais e quais os lugares ocupados por elas em formações históricas específicas observando como o cotidiano é articulado com e através da cultura, acredito que a dimensão privilegiada me permitiu “[...] descobrir novas tendências, identificar as leis que regem a mudança” (GOMES, 2012, p. 42). Assim como *Jane Foster* esta pesquisa também enfrentou muitas idas e vindas – como a pandemia, as dificuldades bibliográficas e minhas inseguranças enquanto pesquisadora –, mas conclui-se como uma leitura de aspectos disputados historicamente em uma tessitura distinta, de matrizes históricas conformadas e questionadas e, em especial, de esforços empreendidos para que mulheres encontrem espaço e protagonismo em uma Cultura de Quadrinhos.

BIBLIOGRAFIA

LIVROS E ARTIGOS

ALVES, Branca Moreira. **O que é feminismo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

ARAD, Avi apud HOWE, Sean. **Marvel Comics a História Secreta**. São Paulo: Editora Leya, 2013.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BAINBRIDGE, Jason. *“Worlds within Worlds”: The Role of Superheroes in the Marvel and DC Universes” in The Contemporary Comic Book Superhero*. 2008. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9780203873090/contemporary-comic-book-superhero-angela-ndalianis> . Acesso em: 10 de setembro de 2021.

BARROS, Caroline Kuviatkoski de. **Representação das Super-Heroínas no cinema e identificação feminina**: um estudo de recepção dos filmes Capitã Marvel e Mulher Maravilha. Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, 2019. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/67634/TCC%20-%20CAROLINE%20DE%20BARROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 de agosto de 2021.

BATCHELOR, Bob. **Stan Lee: The Man Behind Marvel**. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, 2017.

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1961.

BOFF, E. O. **De Maria a Madalena**: representações femininas nas histórias em quadrinhos. São Paulo: Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, 2014.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: Feminismo e subversão da realidade. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.

_____. Et al. **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. LOURO, Guacira Lopes (organizadora). Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

BUSCH, Jenna. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha**: Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. São Paulo: Editora Única, 2018.

BLANK, Juliane. *Gendered Violence and Structures of Power. Reclaiming the Victim Narrative in the Netflix Show Marvel’s Jessica Jones*. 2020. Disponível em: https://www.academia.edu/44417498/Gendered_Violence_and_Structures_of_Power_Reclaiming_the_Victim_Narrative_in_the_Netflix_Show_Marvel_s_Jessica_Jones. Acesso em: 7 de novembro de 2021.

CALDEIRA, Barbara. **O dispositivo da sexualidade e o fazer jornalístico**: reflexões acerca das coberturas de crimes violentos contra mulheres no jornal impresso. Rio de Janeiro: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015. Disponível em:

<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0403-1.pdf> . Acesso em: 25 de outubro de 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamentos, 1997.

_____. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990

CARMO, Cláudio Márcio do; FARIA, Bruna de. **As representações femininas da personagem Iron Heart**. Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos. Vol. 19, n. 3, 2017. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2017.193.09>. Acesso em: 04 de julho de 2019.

CAVALCANTI, Vanessa Ribeiro Simon. **Mulheres em Ação: Revoluções, protagonismo e práxis dos séculos XIX e XX**. São Paulo: Projeto História (30), p. 243-264, 2005. Disponível em: [http://www4.pucsp.br/projetohistoria/downloads/volume30/14-Artg-\(Vanessa%20Simon\).pdf](http://www4.pucsp.br/projetohistoria/downloads/volume30/14-Artg-(Vanessa%20Simon).pdf). Acesso em: 02 de dezembro de 2021.

CAWELTI, John, 1976 apud COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006.

CHIKUMA, Chris Reysn. **J. Andrew Deman, The Margins of Comics: The Construction of Women, Minorities, and the Geek in Graphic Narrative**, 2017. Disponível em: <https://journals.openedition.org/belphegor/1035?lang=en>. Acesso em: 22 de novembro de 2020.

CLARKE, Arthur C. **3001: The Final Odyssey**. Nova York: Ballantine Books, 1998.

CURRIE, Erin. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha: Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade**. São Paulo: Editora Única, 2018.

DALBERTO, Lucas do Carmo; OLIVEIRA, Ana Paula. **Oh My Goddess: Anthropological Thoughts On the Representation of Marvel's Storm and the Legacy of Black Women in Comics**, 2015. Disponível em: <https://www.comicsgrid.com/articles/10.5334/cg.bd/>. Acesso em: 22 de novembro de 2020.

D'AMORIM, Maria Alice. **Estereótipos de gênero e atitudes acerca da sexualidade em estudos sobre jovens brasileiros**, 1997. Disponível em: <https://cutt.ly/qfYNeM8>. Acesso em 7 de agosto de 2020.

DEMÉTRIO, Cleane Katiúcia Ferreira. **Nas histórias em quadrinhos: Identidades e representações femininas**, 2017. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/15181>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

DONNELLY, 2005 apud WILLIAMS, Maren. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cblfd.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

ECO, Humberto. **O mito do Superman**. In: Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 1975.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Editora Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A. 2004.

_____. **Quadrinhos e Arte sequencial**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade**, V.1: A vontade de saber. Rio de Janeiro: Graal ed., 1988.

_____. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

FRANCO, Edgar. Et al. **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. LUIZ, Lucio (org.). Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1987.

GENNEP, Arnald Van. **Os Ritos de Passagem**. Coleção Antropologia, Editora Vozes. 3ª edição, 2011. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/218024462/VAN-GENNEP-A-Os-Ritos-de-Passagem-pdf>. Acesso em: 10 de agosto de 2021.

GENETTE, Gerard. **Paratextos Editoriais**. São Paulo: Editora Ateliê, 2009.

GOMES, Itania Maria Mota. **Raymond Williams e a Hipótese Cultural da Estrutura de Sentimento**. Salvador: Comunicação e estudos culturais, 2012.

GOMEZ, Betsy. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cblidf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

GILLY, Casey. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cblidf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

GRAMSCI, Antonio Gramsci. **Os intelectuais e a organização da cultura**. 5ª edição. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1985.

GREENBERGER, Robert. **Wonder Woman: Amazon, Hero, Icon**. New York: Universe, 2010.

GREGORY, Roberta, 2016 apud GOMEZ, Betsy. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cblidf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

GROSSBERG, Lawrence. **Estudios Culturales en tiempo futuro. Cómo es el trabajo intelectual que requiere el mundo de hoy**. Espanha: Siglo Veintiuno, 2012.

GUERRA, Fábio Vieira. **Super-heróis Marvel e os Conflitos Sociais e Políticos nos EUA (1961-1981)**. Niterói: Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em História, 2011.

_____. **A Crônica dos Quadrinhos:** Marvel Comics e a História Recente dos EUA (1980-2015). Niterói: Tese (Doutorado). Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Departamento de História, 2016. Disponível em: <https://www.historia.uff.br/stricto/td/1815.pdf>. Acesso em: 21 de setembro de 2021.

HALL, Stuart. **Representation, meaning and language**. In: Representation: cultural representation and signifying practices. London: Sage, p. 15-74, 1997.

_____. **A Centralidade da Cultura:** notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. Porto Alegre: Educação e Realidade 22(2), p. 15-26, 1997. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71361>. Acesso em: 21 de setembro de 2021.

_____. **Da diáspora:** identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

HARVEY, Robert C. **Describing and Discarding Comics as an Impotent Act of Philosophical Rigor**. In: MCLAUGHLIN, Jeff, Comics as Philosophy. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

_____, 1994 apud EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Editora Devir, 2005.

HOWE, Sean. **Marvel Comics a História Secreta**. São Paulo: Editora Leya, 2013.

HOWELL, Charlotte E. **“Tricky” Connotations: Wonder Woman as DC’s Brand Disruptor**. IN FOCUS: Gender Identity and the Superhero, 2015. Disponível em: https://cdn.ymaws.com/www.cmstudies.org/resource/resmgr/In_Focus_Archive/InFocus_55-1.pdf. Acesso em: 10 de setembro de 2021.

JUNG, Carl. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Editora Vozes, 1980.

KAISER, Charles. 1968 **In America: Music, Politics, Chaos, Counterculture, and the Shaping of a Generation**. New York: Grove Press, 1988.

KAVENEY, Roz. **Superheroes!** New York: I.B. Tauris, 2008.

KASS, Douglas, 1992 apud HOWE, Sean. **Marvel Comics a História Secreta**. São Paulo: Editora Leya, 2013.

KIRKPATRICK, E.; SCOTT, S. **Representation and Diversity in Comics Studies**. Cinema Journal, 2015. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/595609>. Acesso em: 22 de novembro de 2020.

KNOWLES, Christopher. **Nossos Deuses são Super-Heróis**. São Paulo: Editora Cultrix, 2003.

LANNONE, Leila Rentroia & LANNONE, Roberto Antônio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

LANGLEY, Travis. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha**: Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. São Paulo: Editora Única, 2018.

LEAL, Pedro Henrique. **A América do Capitão** – A identidade cultural norte-americana através dos Quadrinhos do Capitão América. Joinville: Associação Educacional Luterana Bom Jesus, 2011.

LEE, Stan. **Origins of Marvel Comics by Stan Lee**. New York: Marvel Comics Group, 1974.

LEPORE, Jill. **The Secret History of Wonder Woman**. New York: Alfred A. Knopf, 2014.

LOURO, Guacira Lopes. Et al. **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. LOURO, Guacira Lopes (organizadora). Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

MADRID, Mike. **The Supergirls: fashion, feminism, fantasy and the history of comic book heroines**. Minneapolis: Exterminating Angel Press, 2009.

_____; LANGLEY, Rebecca M. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha**: Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. São Paulo: Editora Única, 2018.

MARSTON, William Moulton, 1941 apud ROBB, Brian J. GORDIRRO, André (tradução). **A identidade secreta dos super-heróis**. A história e as origens dos maiores sucessos das HQs: Do Super-Homem aos Vingadores. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017.

_____, 1943 apud STULLER, Jennifer K. **Ink-Stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology**. New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2010.

_____, 1941 apud WOOD, Mara. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha**: Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. São Paulo: Editora Única, 2018.

MCCABE, Caitlin. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cbldf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

_____; BROWNSTEIN, Charles. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cbldf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

MCCLOUD, Scott. CARVALHO, Helcio de.; PARO, Marisa do Nascimento (tradução). **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Editora Makron Books, 1995.

MEAD, M. **Sex and Temperament in three primitives societies**. Apud FRIEDAN, Betty. *La Femme mystifiée*. Volume I. Genève: Gonthier, 1964.

MELO, K.C.; RIBEIRO, M.I.C. **Vilãs, Mocinhas ou Heroínas**: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos. Revista Latino-Americana de Geografia e Gênero, 2015. Disponível em:

http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rlagg/article/viewFile/6623/pdf_202. Acesso em: 07 de agosto de 2020.

MIRANDA, Beatriz; OLIVEIRA, Otoniel Lopes de. **Protagonismo feminino nos quadrinhos: Representação, feminismo e super-heróis**. 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Escola de Comunicações e Artes da USP, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/q_h_cultura/beatriz_miranda_e_otoniel_lopes.pdf. Acesso em: 08 de setembro de 2018.

MIRANDA, Cristia Rodrigues; SILVA, Priscilla; SHITSUKA, Ricardo. **Representações em Torno da Maternidade**: Do Elogio à Crítica Social, 2019. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5606/560662201009/html/>. Acesso em: 7 de novembro de 2021.

MITTELL, Jason. **Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture**. London: Routledge, 2004.

NDALIANIS, Angela. **Female fans, female creators, and female superheroes**. *The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies*, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342989309_Female_fans_female_creators_and_female_superheroes. Acesso em: 15 de agosto de 2021.

NELSON, Camilla. **Hidden Women of History: Tarpe Mills 1940's Comic Writer and Her Feisty Superhero Miss Fury**, 2019. Disponível em: <https://theconversation.com/hidden-women-of-history-tarpe-mills-1940s-comic-writer-and-her-feisty-superhero-miss-fury-110179>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

NICOLAU, V.; MAGALHÃES, H. **As tirinhas e a cultura da convergência**: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos quadrinhos às novas mídias. LUIZ, L. (Org.). In: Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.

NOLASCO, Renata Izabel de Freitas; DANTAS, Daiany Ferreira. **Mulheres no refrigerador e iniciativa Gavião Arqueiro**: crítica à corporalidade nos quadrinhos de superaventura, 2017. Disponível em: <http://docplayer.com.br/52451334-Mulheres-no-refrigerador-e-iniciativa-gaviao-arqueiro-critica-a-corporalidade-nos-quadrinhos-de-superaventura-1.html> . Acesso em: 19 de agosto de 2020.

NOGUEIRA, Natania A. Silva. **Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL**. História da Imagem, 10ª edição, 2008. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao10abril2010/reprfeminquadrinhosebal.pdf>. Acesso em: 08 de setembro de 2018.

_____. **Representações femininas nas histórias em quadrinhos**: da ficção à realidade. Fazendo Gênero, 2008. Disponível em: http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST24/Natania_Aparecida_da_Silva_Nogueira_24.pdf. Acesso em: 07 de setembro de 2018.

OLIVEIRA, Letícia Gabriella Carvalho de. **Capitão América**: Uma análise semiótica do discurso norte-americano. Governador Valadares: Universidade Vale do Rio Doce, 2016.

_____. **Crise nas Infinitas Terras: Covid-19 e o Multiverso da Pandemia.** In: Imagens e Imaginários da Pandemia. LEAL, Bruno Souza (Org.). Belo Horizonte: Selo PPGCOM/UFMG, 2021.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado:** As representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: Permanências e ressonâncias. Brasília: Editora Universidade de Brasília, Finatec, 2007.

O'NEIL, Denny, 2018 apud LANGLEY, Travis. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha:** Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. São Paulo: Editora Única, 2018.

ORLANDI, E. **Análise de discurso:** princípios & procedimentos. 10 ed. Campinas: Pontes, 2012.

PEARSON, Carol; POPE, Katherine. **The Female Hero in American and British Literature.** New York: R.R. Bowker Company, 1981.

PEPPARD, Anna F. **“I Just Want to Feel Something Different”:** Re-writing abuse and drawing strength in brian Michael Bendis and Michael Gaydos's alias. Feminist Media Histories 4 (3): 157–178, 2018. Disponível em: <https://online.ucpress.edu/fmh/article-abstract/4/3/157/37855/I-just-want-to-feel-something-different-Re-writing?redirectedFrom=fulltext>. Acesso em: 5 de novembro de 2021.

PODOSHEN, Jeffrey S.; Et al. **Diversity, tokenism, and comic books: Crafting better strategies.** Science Direct, Kelley School of Business, Indiana University, 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681320301439>. Acesso em: 04 de novembro de 2021.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos.** Construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Editora Peirópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. Et al. **Os quadrinhos na era digital:** HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. LUIZ, Lucio (org.). Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.

ROBB, Brian J. GORDIRRO, André (tradução). **A identidade secreta dos super-heróis.** A história e as origens dos maiores sucessos das HQs: Do Super-Homem aos Vingadores. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017.

ROBBINS, Trina, 1993 apud MCCABE, Caitlin. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics,** 2016. Disponível em: <http://cblbf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

_____. **Pretty In Ink: North American Women Cartoonists 1896-2013.** Seattle: Fantagraphics, 2013.

_____. **Women In Comics: An Introductory Guide by Trina Robbins,** 2014. Disponível em: <https://www.cartoonstudies.org/wp-content/uploads/2014/06/women.pdf>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

_____. *From Girls to Grrrlz: A History of Female Comics from Teens to Zines*. San Francisco: Chronicle Books, 1999.

ROMAN, Z; LIZARDI, R. *"If She Be Worthy": the illusion of change in American superhero comics*. In: Inks: The Journal of the Comics Studies Society, vol. 1, n. 1, p. 18-37, 2018. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/689783>. Acesso em: 20 de setembro de 2021.

SCOTT, Joan Wallach. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação & Realidade, vol. 20, nº 2, p. 71-99, 1995. Disponível em: https://archive.org/details/scott_gender. Acesso em: 10 de agosto de 2020.

SCOTT, Suzanne. *Fangirls in refrigerators: The politics of (in)visibility in comic book culture*. Phoenix: Arizona State University, 2012.

SCHATZ, Thomas. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. New York: McGraw-Hill, 1981.

SILVA, Fernanda Mauricio; GUTMANN, Juliana. **De Hebe ao Encontro, o que se disputa?** Matrizes do talk show nacional. Revista Matrizes, vol 12, n. 2, p. 235-257, 2018. Disponível em <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/137928/147049>, acesso em: 12 jul. 2018.

_____; OLIVEIRA, Letícia Gabriella Carvalho de. **Desestabilizando o gênero?** Super-heroínas e as transformações no gênero de super-heróis a partir das discussões sobre o feminino. Anais do XXX Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2021. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2021/trabalhos/desestabilizando-o-genero--super-heroinas-e-as-transformacoes-no-genero-de-super-herois-a-partir-das-discussoes-sobre-o->. Acesso em: 15 de agosto de 2021.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries:** forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. Revista Galaxia, n. 27, p. 241-252, 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>. Acesso em: 21 de dezembro de 2021.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. **De comportadas a sedutoras:** representações da mulher nos quadrinhos, 2008. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/viewFile/132/133>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. **Comunicação e Ciência:** estudos de representações e outros pensamentos sobre mídia. Rio de Janeiro: Editora EDUERJ, 2008.

SEVERO, 2005 apud WILLIAMS, Maren. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). *She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics*, 2016. Disponível em: <http://cblldf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

SULLIVAN, 2005 apud WILLIAMS, Maren. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). *She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics*, 2016. Disponível em: <http://cblldf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

SOUSA JR., J.N. **Imagem Narrativa e Discurso da Reportagem em Quadrinhos de Joe Sacco**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Santa Catarina, 2010. Disponível em:

[http://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle-
le/123456789/94406/283581.pdfsequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/le/123456789/94406/283581.pdfsequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 07 de agosto de 2020.

SLOTKIN, Richard, 1985 apud COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006.

STAPLES, Fiona, 2016 apud MCCABE, Caitlin. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cblldf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

STEVENSON, Noelle, 2016 apud GILLY, Casey. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics**, 2016. Disponível em: <http://cblldf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

STULLER, Jennifer K. **Ink-Stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology**. New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2010.

STREETEN, Nicola. **A 21st Century British Comics Community that Ensures Gender Balance**, 2016. Disponível em: <https://journals.openedition.org/rrca/777>. Acesso em: 22 de novembro de 2020.

TILLEY, Carol. 2013 apud ROBB, Brian J. **A identidade secreta dos super-heróis**. A história e as origens dos maiores sucessos das HQs: Do Super-Homem aos Vingadores. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017.

TÖPFFER, Rodolphe. 1845 apud ROBB, Brian J. **A identidade secreta dos super-heróis**. A história e as origens dos maiores sucessos das HQs: Do Super-Homem aos Vingadores. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017.

VIEIRA, Marcos Fábio. **Mito e herói na contemporaneidade**: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. Rio de Janeiro: Revista Contemporânea, nº 8, 2007.

WARSHOW, 1964 apud COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006.

WILLIAMS, Maren. Et al. GOMEZ, Betsy (edição). **She Changed Comics**. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics, 2016. Disponível em: <http://cblldf.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.

WILLIAMS, Raymond. **The Long Revolution**. Harmondsworth: Penguin, 1961.

_____. **Cultura e sociedade**: 1780-1950. São Paulo: Editora Nacional, 1969.

_____. **Marxism and Literature**. Oxford: Oxford University Press, 1977.

_____. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

_____. **Cultura**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.

_____. **Cultura e Sociedade**: de Coleridge a Orwell. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

_____. **Cultura e Materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

WOOD, Mara. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha**: Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. São Paulo: Editora Única, 2018.

ZEHR, E. Paul; PISCIOTTA, Jeff. Et al. LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (edição). **A Psicologia da Mulher-Maravilha**: Descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos – e por que ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. São Paulo: Editora Única, 2018.

ZOPPI-FONTANA, Mônica. **“Lugar de Fala”**: enunciação, subjetivação, resistência, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/conexaoletras/article/view/79457> . Acesso em: 7 de novembro de 2021.

CRÍTICAS DE JORNAL E REVISTA

ÁVILA, G. **Poderosa Thor**: como a heroína ressignificou o título do Deus do Trovão. Omelete. 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/poderosa-thor-como-a-heroína-ressignificou-o-título-do-deus-do-trovão>. Acesso em: 8 de março de 2021.

BRANDON G. **Thor Reviews**. Rotten Tomatoes, All Audience, 2011. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/thor/reviews>. Acesso em: 22 de julho de 2021.

BROWN, Tracy. **‘Captain Marvel’: A brief history of Carol Danvers**. 2019. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-mn-captain-marvel-history-20190228-story.html>. Acesso em: 5 de novembro de 2021.

CAROLL, Sean apud CRONIN, Brian. **Movie Legends Revealed: How Did Jane Foster Become a Scientist in Marvel's "Thor"?** 2016. Disponível em: <https://www.cbr.com/movie-legends-revealed-how-did-jane-foster-become-a-scientist-in-marvels-thor/> . Acesso em: 10 de novembro de 2021.

CRONIN, Brian. **Movie Legends Revealed: How Did Jane Foster Become a Scientist in Marvel's "Thor"?** 2016. Disponível em: <https://www.cbr.com/movie-legends-revealed-how-did-jane-foster-become-a-scientist-in-marvels-thor/> . Acesso em: 10 de novembro de 2021.

ESTES, Jeremy. **The Supergirls: Fashion, Feminism, Fantasy, and The History of Comic Book Heroines** by Mike Madrid. Pop Matters, 2009. Disponível em: <https://www.popmatters.com/117271-the-supergirls-fashion-feminism-fantasy-and-the-history-of-comic-boo-2496137052.html>. Acesso em: 15 de julho de 2021.

GRASER, M. **Marvel introduces first female Thor in new Comicbook Series**. Variety, 15 jul. 2014. Disponível em <https://variety.com/2014/biz/news/marvel-introduces-first-female-thor-in-new-comicbook-series1201262561/>. Acesso em: 23 de fevereiro de 2021.

GRONBEKK, Torunn apud FREVELE, Jamie. **Torunn Grønbekk Joins Jason Aaron as Co-Writer on 'Valkyrie: Jane Foster' in February 2020, CAFU Becomes Marvel Exclusive**. 2019.

Disponível em: <https://www.marvel.com/articles/comics/writer-torunn-grnbekk-joins-the-valkyrie-jane-foster-creative-team-in-february-2020-cafu-becomes-marvel-exclusive>. Acesso em: 10 de novembro de 2021.

HARRINGTON, Delia. *Captain Marvel: Comics History and Origin Explained*. 2019. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/comics/captain-marvel-comics-history-and-origin-explained/>. Acesso em: 5 de novembro de 2021.

H. CLINT et al. *Thor Reviews*. Rotten Tomatoes, All Audience, 2011. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/thor/reviews>. Acesso em: 22 de julho de 2021.

LARA, Antônio. *El mundo de los “fanzines”*. 1976. Disponível em: https://elpais.com/diario/1976/07/23/cultura/206920810_850215.html. Acesso em: 15 de agosto de 2020.

MARNELL, Blair. *Jane Foster Takes a Hero to the Other Side in ‘Return of the Valkyries’ #1*. 2021. Disponível em: <https://www.marvel.com/articles/comics/jane-foster-takes-a-hero-to-the-other-side-in-return-of-the-valkyries-1>. Acesso em: 10 de novembro de 2021.

MCDONALD, Andy. *Marvel’s New Female Thor, Goddess of Thunder, Is Finally Unmasked*. The Huffington Post, 2017. Disponível em: https://www.huffpostbrasil.com/2015/05/12/female-thor-unmasked_n_7262242.html. Acesso em: 22 de junho de 2019.

MCMANUS, Alyson. *Book Review: “The Supergirls” by Mike Madrid*. Persephone Magazine. Disponível em: <https://persephonemagazine.com/2015/01/book-review-supergirls/>. Acesso em: 24 de fevereiro de 2021.

REEVNAR. *Jane Foster: Character Wiki*. 2020. Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/jane-foster/4005-12337/>. Acesso em: 30 de março de 2020.

ROSNER, Elias. *Worthy: A Look Back on Jason Aaron’s Thors*. 2017. Disponível em: <http://www.multiversitycomics.com/longform/worthy-jason-aaron-thor-retrospective/>. Acesso em: 15 de novembro de 2021.

SAYEJ, Nadja. *They were forgotten: the great female cartoonists who have been overlooked*, 2020. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2020/apr/29/women-in-comics-online-exhibition-cartoonists-society-of-illustrators>. Acesso em: 19 de agosto de 2020.

SIMONE, Gail. *Women in Refrigerators*. 1999. Disponível em: <http://www.lby3.com/wir/>. Acesso em: 23 de setembro de 2020.

SIMS, Chris. *The untold truth of Jane Foster*. 2019. Disponível em: <https://www.looper.com/159587/the-untold-truth-of-jane-foster/>. Acesso em: 30 de março de 2020.

STEVENSON, Noelle. *The Hawkeye Initiative: About THI and FAQ*. 2012. Disponível em: <https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/faq>. Acesso em: 20 de agosto de 2021.

STREETEN, Nicola. *Female Thor knocks out anti-feminist villain – but this isn’t the coup it seems*. The Conversation, 2015. Disponível em: <https://theconversation.com/female-thor->

[knocks-out-anti-feminist-villain-but-this-isnt-the-coup-it-seems-38064](#). Acesso em: 23 de novembro de 2021.

TANISHA Y. *Thor Reviews*. Rotten Tomatoes, All Audience, 2011. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/thor/reviews>. Acesso em: 22 de julho de 2021.

TJ DIETSCH. *The Full Reading Order of Jason Aaron's Thor*. 2020. Disponível em: <https://www.marvel.com/articles/comics/the-full-reading-order-of-jason-aaron-s-thor>. Acesso em: 15 de novembro de 2021.

TOWERS, Andrea. *How Marvel Reinvented Black Widow*. 2021. Disponível em: <https://www.polygon.com/2021/7/8/22568472/marvel-best-black-widow-comics-natasha-yelena-mark-waid>. Acesso em: 5 de novembro de 2021.

VILELA, Luiza. **Por que o trabalho feminino nos quadrinhos é desvalorizado?** Brasil de Fato, 2019. Disponível em: <http://www.brasildefato.com.br/2019/07/05/por-que-o-trabalho-feminino-nos-quadrinhos-e-desvalorizado>. Acesso em: 25 de julho de 2020.

WAGNER, Rachel. *Thoughts on Marvel Phase 1 Movies*. 2011. Disponível em: <https://rachelsreviews.net/2016/04/12/thoughts-on-marvel-phase-1-movies/>. Acesso em: 15 de agosto de 2020.

WATSON, Grant. *Review: Thor (2011)*. 2011. Disponível em: <https://fictionmachine.com/2021/05/31/review-thor-2011/>. Acesso em: 15 de agosto de 2020.

YUGE, Claudio. **Quem é a Mulher-Aranha?** Conheça as origens e a trajetória da heroína. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/quem-e-a-mulher-aranha-conheca-as-origens-e-a-trajetoria-da-heroína-170398/>. Acesso em: 5 de novembro de 2021.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Revista *Marvel Comics #1* (Timely Comics, 1939)

Revista *Action Comics* (DC Comics, 1938)

Revista *All Star Comics #3* (DC Comics, 1940)

Revista *Thrilling Comics #2* (Nedor Comics, março de 1940)

Revista *Flash Comics #13* (DC Comics, 1941)

Revista *All Star Comics #8* (DC Comics, 1941)

Revista *Captain Fearless #1* (Helnit Publishing Co., 1941)

Revista *Military Comics #1* (Quality Comics, 1941)

Revista *Wonder Woman*, nº1 (DC Comics, 1942)

Revista *Sensation Comics*, nº1 (DC Comics, 1942)

Revista *Wonder Woman*, nº7 (DC Comics, 1942)

Revista *Captain Marvel Adventures*, nº18 (Fawcett Comics, 1942)

Revista *Blonde Phantom Comics #1* (Timely Comics, 1946)

Revista *Flash Comics #86* (DC Comics, 1947)

Revista *Tales from the Crypt* (EC Comics, 1947)

Revista *Action Comics*, nº252 (DC Comics, 1959)

Revista *The Brave and the Bold #28* (DC Comics, 1960)

Revista *The Fantastic Four Vol.1 #1* (Marvel Comics, 1961)

Revista *Quarteto Fantástico*, nº1 (Marvel Comics, 1961)

Revista *The Incredible Hulk #1* (Marvel Comics, 1962)

Revista *Journey Into Mystery #83* (Marvel Comics, 1962)

Revista *Journey Into Mystery #84* (Marvel Comics, 1962)

Revista *Journey Into Mystery #85* (Marvel Comics, 1962)

Revista *Journey Into Mystery #86* (Marvel Comics, 1962)

Revista *Journey Into Mystery #88* (Marvel Comics, 1962)

Revista *Tales to Astonish #27* (Marvel Comics, 1962)

Revista *Amazing Fantasy #15* (Marvel Comics, 1962)

Revistas *Journey Into Mystery #89* (Marvel Comics, 1963)

Revistas *Journey Into Mystery #90* (Marvel Comics, 1963)

Revistas *Journey Into Mystery #91* (Marvel Comics, 1963)

Revista *Strange Tales #110* (Marvel Comics, 1963)

Revista *The X-Men #1* (Marvel Comics, 1963)

Revista *Tales of Suspense #52* (Marvel Comics, 1964)

Revista *Gavião Negro #4* (DC Comics, 1964)

Revista *Journey Into Mystery #100* (Marvel Comics, 1964)

Revista *Capitão Átomo #82* (Charlton Comics/ DC Comics, 1966)

Revista *Thor* #132 (*Marvel Comics*, 1966)
 Revista *Thor* #136 (*Marvel Comics*, 1967)
 Revista *Detective Comics* #359 (*DC Comics*, 1967)
 Revista *Marvel Super-Heroes* #13 (*Marvel Comics*, 1968)
 Revista *Wonder Woman*, n° 179 (*DC Comics*, 1968)
 Revista *Wonder Woman* n°179 (*DC Comics*, 1968)
 Revista *Zap Comix* #1 (1968)
 Revista *Captain Marvel* #9 (*Marvel Comics*, 1968)
 Revista *Captain Marvel* #13 (*Marvel Comics*, 1969)
 Revista *Captain Marvel* #10 (*Marvel Comics*, 1969)
 Antologia *It Ain't Me, Babe* (1970)
 Antologia *Wimmen's Comix* (1972 a 1992)
 Antologia *Tits and Clits* (1972 a 1987)
 Revista *Amazing Spiderman* #121 (*Marvel Comics*, 1973)
 Revista *Wonder Woman* #204: Volume 1 (*DC Comics*, 1973)
 Revista *Tumba do Drácula* #10 (*Marvel Comics*, 1973)
 Revista *The Amazing Spider-Man* #121 (*Marvel Comics*, 1973)
 Revista *The Amazing Spider-Man* #122 (*Marvel Comics*, 1973)
 Revista *Thor* #231 (*Marvel Comics*, 1975)
 Revista *Thor* #235 (*Marvel Comics*, 1975)
 Revista *Thor* #236 (*Marvel Comics*, 1975)
 Revista *Thor* #238 (*Marvel Comics*, 1975)
 Revista *House of Secrets* (*DC Comics*, 1975)
 Revista *Giant Size X-Men* #1 (*Marvel Comics*, 1975)
 Revista *Thor* #249 (*Marvel Comics*, 1976)
 Revista *Marvel Spotlight* #32 (*Marvel Comics*, 1977)
 Revista *Ms. Marvel* #1 (*Marvel Comics*, 1977)

Revista *Ms. Marvel* #2 (Marvel Comics, 1977)
 Revista *What If?* #10 (Marvel Comics, 1978)
 Revista *Action Comics* #521 (DC Comics, 1981)
 Revista *Spider-Woman* #50 (Marvel Comics, 1983)
 Revista *Thor* #327 (Marvel Comics, 1983)
 Revista *Thor* #334 (Marvel Comics, 1983)
 Revista *Thor* #335 (Marvel Comics, 1983)
 Série *Guerras Secretas* (Marvel Comics, 1984 a 1985)
 Série *Crise nas Infinitas Terras* (DC Comics, 1985 a 1986)
 Revista *The Legend of Wonder Woman* (DC Comics, 1986)
 Antologia *Gay Comix* (1980 a 1998)
 Revista *A Piada Mortal* (DC Comics, 1988)
 Revista *Action Comics* #600 (DC Comics, 1988).
 Revista *Wonder Woman Annual* (DC Comics, 1989)
 Revista *Real Girl* (Fantagraphics, 1990)
 Revista *Alpha Flight* #106 (Marvel Comics, 1992)
 Revista *Nômade* (Marvel Comics, 1993)
 Revista *Action Girl* #2 (Slave Labor Graphics, 1994)
 Revista *Lanterna Verde* #54 (DC Comics, 1994)
 Revista *Girl Talk* (Fantagraphics, 1995)
 Série *Thor Volume 2* (Marvel Comics, 1998)
 Revista *Thor Volume 2* #1 (Marvel Comics, 1998)
 Revista *Thor Volume 2* #5 (Marvel Comics, 1998)
 Revista *Wonder Woman: The Once & Future Story* (DC Comics, 1998)
 Série *Alias* (Marvel Comics, 2001-2003)
 Revista *The Ultimates* #1 (Marvel Comics, 2002)
 Revista *Alias* #1 (Marvel Comics, 2001)

Revista *Alias* #24 (Marvel Comics, 2003)
 Revista *Alias* #25 (Marvel Comics, 2003)
 Revista *Alias* #26 (Marvel Comics, 2003)
 Revista *Alias* #27 (Marvel Comics, 2003)
 Revista *Alias* #28 (Marvel Comics, 2003)
 Série *Vingadores Desmontados* (Marvel Comics, 2004)
 Série *The Ultimates 2* (Marvel Comics, 2005 a 2007)
 Revista *Black Panther Volume 4* #18 (Marvel Comics, 2006).
 Série *Guerra Civil* (Marvel Comics, 2006 / 2007)
 Revista *Thor: Volume 3* #8 (Marvel Comics, 2008)
 Revista *Thor: Volume 3* #602 (Marvel Comics, 2009)
 Revista *Thor: Volume 3* #606 (Marvel Comics, 2009)
 Revista *Batgirl* #19 (DC Comics, 2011)
 Revista *Ultimate Fallout* #4 (Marvel Comics, 2011)
 Revista *Avengers vs. New Ultimates* (Marvel Comics, 2012)
 Revista *Thor: God of Thunder* #1 (Marvel Comics, 2012)
 Revista *Thor: Deus do Trovão* #12 (Marvel Comics, 2013)
 Revista *Thor: O Poderoso Vingador* (Marvel Comics, 2013)
 Revista *Ms. Marvel* #1: *No Normal* (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Thor: God of Thunder* #25 (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Thor Volume 4* #1 (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Thor Volume 4* #2 (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Original Sin* #0 (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Original Sin* #1 (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Original Sin* #2 (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Original Sin* #3 (Marvel Comics, 2014)
 Revista *Original Sin* #4 (Marvel Comics, 2014)

Revista Original Sin #5 (Marvel Comics, 2014)

Revista Original Sin #6 (Marvel Comics, 2014)

Revista Original Sin #7 (Marvel Comics, 2014)

Revista Original Sin #8 (Marvel Comics, 2014)

Revista Original Sin: Thor & Loki - The Tenth Realm (Original Sin #5.1-5.5, Marvel Comics, 2014)

Revista Thor Volume 4 #3 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Volume 4 #4 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Volume 4 #6 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor: Volume 4 #7 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Volume 4 #8 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #1 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #2 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #3 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #4 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #5 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #6 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #7 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Annual #8 (Marvel Comics, 2015)

Revista Guerras Secretas #1 (Marvel Comics, 2015)

Revista Guerras Secretas #3 (Marvel Comics, 2015)

Revista Guerras Secretas #4, (Marvel Comics, 2015)

Revista Guerras Secretas #5 (Marvel Comics, 2015)

Revista Guerras Secretas #8 (Marvel Comics, 2015)

Revistas Guerras Secretas #9 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Volume 1: The Goddess of Thunder #1 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Volume 1: The Goddess of Thunder #2 (Marvel Comics, 2015)

Revista Thor Volume 1: The Goddess of Thunder #3 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Thor Volume 1: The Goddess of Thunder* #4 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Thor Volume 1: The Goddess of Thunder* #5 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Thor Volume 2: Who Holds The Hammer* #6 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Thor Volume 2: Who Holds The Hammer* #7 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Thor Volume 2: Who Holds The Hammer* #8 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Mighty Thor* #1 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Mighty Thor* #2 (Marvel Comics, 2015)

Revista *Mighty Thor* #3 (Marvel Comics, 2016)

Revista *Mighty Thor* #4 (Marvel Comics, 2016)

Revista *Mighty Thor* #5 (Marvel Comics, 2016)

Revista *Mighty Thor* #6 (Marvel Comics, 2016)

Revista *Thors: Secret Wars Battleworld* #1 (Marvel Comics, 2015-2016)

Revista *Thors: Secret Wars Battleworld* #2 (Marvel Comics, 2015-2016)

Revista *Thors: Secret Wars Battleworld* #3 (Marvel Comics, 2015-2016)

Revista *Thors: Secret Wars Battleworld* #4 (Marvel Comics, 2015-2016)

Revista *All-New, All-Different Avengers* #1 (Marvel Comics, 2015-2016)

Revista *All-New, All-Different Avengers* #2 (Marvel Comics, 2015-2016)

Revista *All-New, All-Different Avengers* #3 (Marvel Comics, 2015-2016)

Revista *All-New, All-Different Avengers* #5 (Marvel Comics, 2016)

Revista *Invincible Iron Man* #7 (Marvel Comics, 2016)

Revista *Might Thor* #23 (Marvel Comics, 2017)

Revista *The Mighty Thor Volume 1: Thunder In Her Veins* #1 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 1: Thunder In Her Veins* #2 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 1: Thunder In Her Veins* #3 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 1: Thunder In Her Veins* #4 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 1: Thunder In Her Veins* #5 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard* #6 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard* #7 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard* #8 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard* #9 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard* #10 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard* #11 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 2: Lords Of Midgard* #12 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War* #13 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War* #14 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War* #15 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War* #16 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War* #17 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War* #18 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Mighty Thor Volume 3: The Asgard/Shi-Ar War* #19 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Unworthy Thor* #1 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Unworthy Thor* #2 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Unworthy Thor* #3 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Unworthy Thor* #4 (Marvel Comics, 2016)

Revista *The Unworthy Thor* #5 (Marvel Comics, 2016)

Série *All-New, All-Different Avengers* (Marvel Comics, 2016)

Série *Marvel Legacy* (Marvel Comics, 2017)

Revista *The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor* #700 (Marvel Comics, 2018)

Revista *The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor* #701 (Marvel Comics, 2018)

Revista *The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor* #702 (Marvel Comics, 2018)

Revista *The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor* #703 (Marvel Comics, 2018)

Revista *The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor* #704 (Marvel Comics, 2018)

Revista *The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor* #705 (Marvel Comics, 2018)

Revista *The Mighty Thor Volume 5: The Death Of The Mighty Thor* #706 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Mighty Thor At The Gates Of Valhalla* #1 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor Vol. 1: God Of Thunder Reborn* #1 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor Vol. 1: God Of Thunder Reborn* #2 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor Vol. 1: God Of Thunder Reborn* #3 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor Vol. 1: God Of Thunder Reborn* #4 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor Vol. 1: God Of Thunder Reborn* #5 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor Vol. 1: God Of Thunder Reborn* #6 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Avengers* #18 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Avengers* #19 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Avengers* #20 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor* #12 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor* #13 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor* #14 (Marvel Comics, 2018)

Revista *Thor Vol 2: Road To War Of The Realms* #7 (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 2: Road To War Of The Realms* #8 (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 2: Road To War Of The Realms* #9 (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 2: Road To War Of The Realms* #10 (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 2: Road To War Of The Realms* #11 (Marvel Comics, 2019)

Revista *Avengers Volume 2: World Tour* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Avengers Volume 3: War Of The Vampires* (Marvel Comics, 2019)

Série *War of The Healms* (Marvel Comics, 2019)

Revista *War of the Realms* #6 (Marvel Comics, 2019)

Revista *Guerra dos Reinos #3: A Tempestade de Thor* (Marvel Comics, 2019)

Revista *War of The Realms: Omega* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 3: War's End #12* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 3: War's End #13* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 3: War's End #14* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 3: War's End #15* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Thor Vol 3: War's End #16* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Valkyrie: Jane Foster Volume 1: The Sacred And The Profane #1* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Valkyrie: Jane Foster Volume 1: The Sacred And The Profane #2* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Valkyrie: Jane Foster Volume 1: The Sacred And The Profane #3* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Valkyrie: Jane Foster Volume 1: The Sacred And The Profane #4* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Valkyrie: Jane Foster Volume 1: The Sacred And The Profane #5* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Jane Foster: Valkyrie Jane Foster Volume 2: At The End Of All Things #6* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Jane Foster: Valkyrie Jane Foster Volume 2: At The End Of All Things #7* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Jane Foster: Valkyrie Jane Foster Volume 2: At The End Of All Things #8* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Jane Foster: Valkyrie Jane Foster Volume 2: At The End Of All Things #9* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Jane Foster: Valkyrie Jane Foster Volume 2: At The End Of All Things #10* (Marvel Comics, 2019)

Revista *Jane Foster: Valquíria: O sagrado e o profano* (Panini Comics / Marvel Comics, 2020)

Série *King Thor* (Marvel Comics, 2019 / 2020)

Revista *King In Black: Return of The Valkyries #1* (Marvel Comics, 2021)

Revista *King In Black: Return of The Valkyries #2* (Marvel Comics, 2021)

Revista *King In Black: Return of The Valkyries #3* (Marvel Comics, 2021)

DOCUMENTÁRIOS

MAIS ALTO, mais longe, mais rápido. *Marvel's 616*, Temporada 1, episódios 2 e 7, Disney +, 2020.

APÊNDICES

APÊNDICE A - LINHA DO TEMPO JANE FOSTER

Categoria / Ano	COADJUVANTE			SUBSTITUTA		PROTAGONISTA	
	Mocinha em Perigo	Interesse Amoroso	Parceira no Combate	Heroína	Parceira no Combate	Heroína ou Vilã	Parceira no Combate
1962							
1975							
1978							
1998							
2006							
2008							
2011							
2013							
2014							
2015 a 2018							
2019							
2020							
2021							
2022							

- 1962 (Revista *Journey Into Mystery*, nº 83)

Ficha técnica: Roteiro de Stan Lee e Larry Lieber, ilustrações de Jack Kirby, Don Heck e Steve Ditko.

Resumo: Enfermeira no consultório do *Doutor Donald Blake (Thor)*. A personagem chega a se tornar noiva de Thor, porém, deve provar ser digna por ordens de *Odin*. Ela falha, tem a memória apagada e é devolvida à Terra, onde se casa com o *Dr. Keith Kincaid*.

- 1975 (Revista *Thor*, nº 231)

Ficha técnica: Roteiro de Gerry Conway e ilustrações de John Buscema.

Resumo: Após ter sido manipulada por uma perigosa entidade, Jane estava em seu leito de morte, e só poderia ser salva por intervenção divina. Em seu delírio, ela clama pela ajuda de *Thor*, que estava em um relacionamento com *Sif*, em *Asgard*. Vendo que o amado ainda tinha sentimentos pela enfermeira, a deusa une sua força vital com a de Jane. Isso restaura as memórias perdidas dela, mas *Sif* desaparece. Jane acaba gradualmente se transformando na deusa e vive inúmeras aventuras com *Thor* até que as personagens sejam separadas.

- 1978 (Revista *What If?*, nº10)

Ficha técnica: Roteiro de Donald F. Glut e ilustrações de Rick Roberg.

Resumo: Uma versão alternativa da história de origem do deus do trovão, com Jane como protagonista. Na trama, ao invés do *Dr. Donald Blake*, é ela quem encontra o cajado mágico que se transforma no martelo, e se torna *Thordis*, deusa do trovão. Ela resgata o *Dr. Blake*, que estava em perigo e é forçada por *Odin* a ceder o martelo ao médico para que ele seja *Thor*. Como uma forma de “compensação” (grifo nosso), vai viver em *Asgard* e se casa com *Odin*.

- 1998 (Revista *Thor*, Volume 2, nº5)

Ficha técnica: Roteiro de Dan Jurgens e ilustrações de John Romita.

Resumo: Jane agora é médica em um hospital em Nova Iorque. *Thor* vem à Terra, ressurgindo no corpo de um paramédico e Jane o reconhece. *Thor* veio em busca da alma de *Sif*, a qual acreditava ter renascido em Jane mais uma vez, porém os dois descobrem que a deusa havia, na verdade, voltado no corpo de uma paciente idosa. Após salvá-la, Jane e *Thor* se reaproximam enquanto o casamento dela com *Kincaid* começa a ruir.

- 2006/2007 (*Arco Guerra Civil*)

Ficha técnica: Roteiros de Mark Millar e ilustrações de Steve McNiven.

Resumo: Jane se opôs à Lei de Registro dos super-heróis, integrando os *Vingadores Secretos* e atuando como médica da equipe no esconderijo número 23 da *SHIELD* (como humana). *Thor* havia morrido no *Ragnarok*, após sua batalha contra o *Serpente*.

- 2011 (*Filme Thor*)

Ficha técnica: Direção por Kenneth Branagh e Joss Whedon (cena pós-créditos), Roteiro de Ashley Edward Miller, Zack Stentz e Don Payne, História por J. Michael Straczynski e Mark Protosevich, Produção de Kevin Feige, Produção executiva por Patrícia Whitcher, Loius D’Esposito, Alan Fine, Stan Lee e David Maisel, e Co-produção por Craig Kyle e Victoria Alonso.

Sinopse: Interpretada pela atriz Natalie Portman, Jane é uma pesquisadora / cientista, especializada em astrofísica, cosmologia. Ela e *Thor* se conhecem quando ele cai na Terra após ser castigado por *Odin*. Ao longo da trama os dois se aproximam e se apaixonam.

- 2013 (*Filme Thor: O Mundo Sombrio*)

Ficha técnica: Direção por Alan Taylor, Roteiro de Christopher Yost, Christopher Markus e Stephen McFeely, História por Don Payne e Robert Rodat, Produção por Kevin Feige e Produção executiva por Louis D'Esposito, Victoria Alonso, Craig Kyle, Alan Fine, Nigel Gostelow e Stan Lee.

Sinopse: Jane (Natalie Portman) é possuída pelo éter (uma das Joias do Infinito) e necessita da ajuda de *Thor* para sobreviver. O éter está consumindo sua força vital, e precisam tirá-lo dela. Ao mesmo tempo, os elfos negros estão em busca do poder para mergulhar o mundo no caos. Os conhecimentos de Jane e a pesquisa de um colega cientista acabam auxiliando na resolução do conflito. Na cena pós-créditos *Thor* volta à Terra para ficar com ela.

- 2014 a 2016 (*Revista Thor*, volume 4, nº 1 em diante e *Mighty Thor*)

Ficha técnica: Roteiro de Jason Aaron, ilustrações de Russell Dauterman, Rafa Garres, Steve Epting, Valerio Schiti.

Resumo: Após perder o marido e o filho em um acidente de carro e ser diagnosticada com câncer, Jane é convidada por *Thor* para ser a representante de *Midgard* no Congresso dos Mundos, e lá permanece até o enredo que tornaria o deus indigno (*O Pecado Original*). Jane então assume seus poderes, virando a poderosa *Thor*. Inicialmente sua identidade era desconhecida de todos, e a personagem foi perseguida por *Odin* e *Cul* e também pela *SHIELD* enquanto tentava acabar com a guerra nos nove reinos. *Odinson* também desconfia dela, acreditando que a heroína é uma bruxa que o enganou para roubar seus poderes.

- 2015 a 2017 (*Revistas “Poderosa Thor Volume 2”, “Totalmente novos e diferentes Vingadores” e “Guerras Secretas I e II”*)

Ficha técnica: Roteiro de Jason Aaron, ilustrações de Russell Dauterman, Rafa Garres (*Poderosa Thor*); Roteiro de Mark Waid, James Robinson, G. Willow Wilson, Al Ewing, ilustrações de Kenneth Rocafort, Alex Ross, Adam Kubert, Mahmud Asrar (*All-New, All-Different Avengers* e *Guerras Secretas II*).

Resumo: Jane atua como *Poderosa Thor* em inúmeras aventuras, constantemente auxiliando outros heróis (como *Capitão América / Falcão*), além das próprias missões como protetora dos nove reinos e seu papel de Senadora no Congresso dos Mundos (sob a faceta mortal de Foster).

Se infiltra na *Tropa Thor*, no evento *Guerras Secretas*. Jane também se juntou à equipe dos *Novos e Diferentes Vingadores* como *Thor* e concordou em ajudar a formar um novo grupo oficial dos heróis (vive um breve flerte com *Falcão / Capitão América*). Ela permanece no grupo por muito tempo, e seus companheiros descobrem sua identidade mortal – além do fato de que a transformação mágica, aliada ao câncer, estão a matando. Posteriormente, se envolve na guerra entre os elfos negros e os elfos da luz e luta com inúmeras versões do deus da trapaça *Loki*.

- 2017 / 2018 (*Revista O Poderoso Thor*, nº 700 a 706)

Ficha técnica: Roteiro de Jason Aaron, ilustrações de Russell Dauterman, Walt Simonson, Andrew Mclean, Chirs Burnham, Becky Cloonan, James Harren.

Resumo: Arco da morte da deusa do trovão. Após uma grande ameaça aos nove reinos aparecer, Jane acaba sacrificando a si mesma e ao martelo para detê-la. A personagem morre e vai para *Valhala*, mas é impedida de entrar no reino dos mortos por *Odin*. *Odinson* também não aceita sua morte e, com a ajuda de *Odin* e a força do trovão, consegue trazê-la de volta à vida. Jane, ainda com câncer, volta para a Terra e encoraja *Odinson* a “assumir seu lugar por direito” como deus do trovão, mesmo que ele ainda seja indigno.

- 2019 (*Arco Guerra dos Reinos*)

Ficha técnica: Roteiro de Jason Aaron, Os McElroys, Tom Taylor, Bryan Hill e Dennis “Hopeless” Hallum, ilustrações de Russell Dauterman, André Lima Araújo, Jorge Molina, Leinil Francis Yu, Kim Jacinto e Ario Anindito.

Resumo: *Thor* e os demais vingadores necessitam de ajuda para deter a guerra que se espalha pelos reinos. Jane, agora curada do câncer, assume temporariamente os papéis de Mãe Suprema de Asgard e *Poderosa Thor* (com um martelo de outra dimensão), e, ao final, aceita a missão de se tornar *Valquíria* – após a morte de todas as outras na guerra.

- 2019 (*Filme Vingadores: Endgame*)

Ficha técnica: Direção por Joe Russo e Anthony Russo, Roteiro por Christopher Markus e Stephen McFeely, Produção de Kevin Feige, Produção Executiva por Victoria Alonso, Louis D’Esposito, Jon Favreau, Michael Grillo, James Gunn, Stan Lee e Trinh Tran, Co-Produção de Mitchel Bell, Christopher Markus, Stephen McFeely e Jen Underdahl.

Sinopse: Após anos sem aparecer nas produções do *MCU*, nem mesmo em *Thor: Ragnarok* (2017) – ela é apenas brevemente citada por *Loki* em uma conversa com *Thor* –, Jane é lembrada por *Thor* e uma foto sua aparece em uma reunião com os *Vingadores* sobre as Joias do Infinito, devido ao enredo de *Thor: Mundo Sombrio* (2013). É dado a entender que ela terminou o relacionamento com o deus há bastante tempo.

- 2019 / 2020 (*Revista Jane Foster: Valquíria* e *Revista War of The Realms Omega*)

Ficha técnica: Roteiro por Jason Aaron, Al Ewing e Torunn Gronbekk, Ilustrações por C Cafu, Mahmud Asrar, Pere Perez e Ramon Rosanas.

Resumo: Curada do câncer e atuando como *Valquíria* após os eventos da *Guerra dos Reinos*, Jane é médica assistente no necrotério de um hospital de Nova Iorque. Ela também é a única *Valquíria* (primeira e última) e precisa enfrentar vilões ao mesmo tempo em que lida com questões de sua faceta mortal.

- 2021 (*Revista King In Black: Return of the Valkyries*)

Ficha técnica: Roteiro por Jason Aaron e Torunn Gronbekk, Ilustrações por Nina Vakueva, Mattia De Iulis.

Resumo: Jane segue como *Valquíria*, agora ao lado de outras heroínas, a fim de formar um novo *Valkyrior*.

- 2022 (*Filme Thor: Amor e Trovão*)

Ficha técnica: Direção por Taika Waititi, Roteiro por Taika Waititi e Jennifer Kaytin Robinson, Produção por Kevin Feige. Para além, a atriz Natalie Portman está confirmada como Jane (e *Poderosa Thor*), enquanto Chris Hemsworth segue como Thor. Tessa Thompson está listada como Valquíria e Christian Bale como *Gorr the God Butcher*. O filme está previsto para julho de 2022.

APÊNDICE B - MULHERES ENVOLVIDAS NOS PROCESSOS DE PRODUÇÃO RELATIVOS À PERSONAGEM

Patrícia Whitcher

Produtora Executiva do filme *Thor* (Marvel Studios, 2011).

<https://www.imdb.com/name/nm0924357/>

Victoria Alonso

Produtora Executiva dos filmes *Thor* (Marvel Studios, 2011), *Thor: O Mundo Sombrio* (Marvel Studios, 2013) e *Vingadores: Endgame* (Marvel Studios, 2019).

<https://www.imdb.com/name/nm0022285/>

Jen Underdahl

Produtora executiva no filme *Vingadores: Endgame* (Marvel Studios, 2019).

<https://www.imdb.com/name/nm1598727/>

Jennifer Kaytin Robinson

Roteirista no filme *Thor: Amor e Trovão* (Marvel Studios, 2022).

<https://www.imdb.com/name/nm3066492/>

Natalie Portman

Atriz no papel de Jane Foster nos filmes *Thor* (2011), *Thor: O Mundo Sombrio* (2013), *Vingadores: Endgame* (2019) e *Thor: Amor e Trovão* (2022).

<https://www.imdb.com/name/nm0000204/>

Tessa Thompson

Atriz no papel de Valquíria (*Ninguém, Rúna*) no filme *Thor: Amor e Trovão* (Marvel Studios, 2022). A atriz também atuou em outros filmes do MCU sem a presença de Jane Foster, como *Thor: Ragnarok* (Marvel Studios, 2013).

<https://www.imdb.com/name/nm1935086/>

Becky Cloonan

Ilustradora no título *Mighty Thor #706 a 708* (Marvel Comics, 2017 / 2018).

https://www.marvel.com/comics/creators/8094/becky_cloonan

G. Willow Wilson

Roteirista no título *All-New, All-Different Avengers* (Marvel Comics, 2016 / 2017).

https://www.marvel.com/comics/creators/10329/g._willow_wilson

Torunn Gronbekk

Roteirista nos títulos *Jane Foster: Valkyrie* (Marvel Comics, 2019 / 2020) e *Return of The Valkyries* (Marvel Comics, 2021).

https://www.marvel.com/comics/creators/14017/torunn_gronbekk

Nina Vakueva

Ilustradora no título *Return of The Valkyries* (Marvel Comics, 2021).

https://www.marvel.com/comics/creators/13606/nina_vakueva

APÊNDICE C - TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS DOS DIÁLOGOS CONTIDOS NAS FIGURAS

Figura 1: Quadro 1: *"Os Anjinhos, por Rose O'Neil"* / Quadro 2: *"Boa noite, tio Hob. Durma bem"* / *"Obrigado, Scootler. Nada perturba meu descanso habitual"* / *"Boa noite Gobby"* / Quadro 3: *"O anjinho já está dormindo, agora vou me aposentar para o doce relaxamento de meu sofá"*. / Quadro 4: *"Que paz celestial reina sobre todos!"* / Quadro 5: *"O que é isso? Céus! É o meu sobrinho, Gobby!"* / Quadro 6: *"Quem diabos colocou aquele tambor ali?"*.

Figura 2: *"A mais interessante revista de recursos do mundo"* / *"Desenhado exclusivamente para esta revista pela famosa artista, Nell Brinkley"*.

Figura 3: Quadro 1: *"Luluzinha, por Marge"* / Quadro 2: *"Hey, yo, meu coração! Para o tesouro enterrado!"* / *"Sim, sim, Capitã!"* / Quadro 3: *"Lulu – ops, quero dizer, Capitã – o tesouro vai ser alguma coisa legal?"* / *"Não exatamente – mas é algo agradável e..."* / Quadro 4: *"...forte!"* / Quadro 5: *"... e está aberto!"* / Quadro 6: *"...Ebaa! Lenços de papel! Você não estava brincando!"*.

Figura 4: Quadro 2: *"Bem, ainda não há sinal deles! Hmph! Suponho que eles tiveram problemas com ele..."* / *"Eles não terão! Uma vez que a Coco injetar nele, Hale será muito fácil de lidar! Não haverá violência – isso pode esperar até que o tenhamos no meu laboratório!"* / Quadro 3: *"Sob pretexto de um acidente, Rey levará Hale até a escada de emergência que é raramente usada e quase à prova de som! Esse soro, aliás, produz uma condição semelhante à amnésia, além de prejudicar a ação reflexa dos músculos e nervos – e entra em vigor dentro de quatro a cinco minutos! Eles não terão nenhuma dificuldade em mantê-lo calado por esse período de tempo!"* / Quadro 4: *"O décimo terceiro andar..."* / *"Segurem-no, seus tolos, ele é..."* / *"O que...?"* / Quadro 7: *"Ho! Você mexeu com o Coco – Agora o Coco vai transformar seu rosto em polpa! Então!"* / Quadro 8: *"O décimo-quarto andar..."* / *"Isso é estranho! Parece que ouvi vários gritos e arranhões vindos da escadaria!"* / Quadro 9: *"O que em nome do céu está acontecendo lá embaixo? Quatro homens brigando! Um parece estar com o uniforme da Força Aérea dos Estados Unidos e..."* / *"Grande céu!"* / Quadro 10: *"O que...? Olhe lá em cima! Uma mulher na escada!"* / *"Pegue ela Rey, antes que ela chegue ao salão e grite por socorro!"* / Quadro 11: *"Preciso pedir ajuda! Aqueles três civis estão usando facas e blackjacks em.... Oh! Um deles está atrás de mim..."* / *"Não tão rápido, irmã! Fique onde está ou vai se machucar – estou lhe avisando"* / Quadro 12: *"Cale a boca ou eu vou virar esta faca nas suas costas"*.

Figura 5: Quadro 1: *"Ho-hum. Os avisos de nascimento ou de óbito são todos sempre capazes de fornecer ao próximo o que é realmente como colocar meus dentes dentro..."*. / Quadro 2: *"É uma história com alguma carne de verdade!"* / Quadro 3: *"Olá, Brenda, sonhando acordada de novo?"* / *"Como está nossa pequena repórter global hoje?"* / Quadro 4: *"Já estou farta de suas piadinhas! Estou farta dessas coisas de maricas"* / Quadro 5: *"Nossa! O furacão está indo direto para o escritório do chefe"* / *"Ela não é ruiva por nada"* / Quadro 6: *"E, Sr. Muggs, é um desperdício, se não me der uma história de verdade eu estou pensando..."* / Quadro 7: *"Ok Starr, suas birras estão me desgastando...quero a história do Silky Fowler até a meia-noite"* / Quadro 8: *"Silky Fowler? Nenhum repórter na cidade teve sorte com aquele cara. Ele não vai falar!"* / *"Você pediu por isso. Agora pegue essa história ou você está despedida!"*.

Figura 6: Quadro 1: *"Apresentando Mulher-Maravilha, por Charles Moulton"* / *"Em um mundo rasgado pelos ódios e guerras dos homens, aparece uma mulher para quem os problemas e proezas dos homens são brincadeiras de criança - uma mulher cuja identidade não é conhecida por ninguém, mas cujas proezas sensacionais se destacam em um mundo que se move rapidamente! Com cem vezes a agilidade e a força de nossos melhores atletas masculinos e dos lutadores mais fortes, ela aparece como se viesse do nada para vingar uma injustiça ou corrigir um erro! Tão bela como Afrodite - tão sábia como Atena - com a velocidade de Mercúrio e a força de Hércules - ela é conhecida apenas como Mulher Maravilha, mas quem ela é, ou de onde ela veio, ninguém sabe!"* / Quadro 2: *"Para começar a estranha história da 'Mulher Maravilha', vamos sobre o mar e sigamos na esteira de um avião, totalmente sem gasolina! Enquanto assistimos, ele flui impotente no céu, e finalmente cai nas margens de uma ilha desconhecida, no meio de uma vasta extensão de oceano..."* / Quadro 3: *"Escondidas pela folhagem ao redor, duas belas figuras se dirigem em direção ao avião naufragado..."* / *"Olha, princesa, um avião estranho!"* / *"Bem, o que estamos esperando? Venha, vamos ver se alguém está ferido!"* / Quadro 4: *"Princesa, é... é..."* / *"Um homem! Um homem na Ilha Paraíso! Rápido! Vamos levá-lo para o hospital!"*.

Figura 7: *"Uma edição completa de 64 páginas contendo todas as novas aventuras nunca antes publicadas da Mulher-Maravilha!"*.

Figura 8: Quadro 1: *"Porventura, a bela e jovem mulher, uma vez uma mundialmente renomada heroína, agora se encontra caminhando nas ruas agitadas da zona leste de Nova Iorque"* / *"Pela primeira vez em minha vida estou enfrentando problemas práticos, como encontrar um lugar para viver, ganhar dinheiro para me alimentar... Esta vizinhança é minha*

melhor opção. Não é muito luxuosa, mas é barata” / Quadro 2: *“Que irônico! Quando Steve mais precisa de uma mulher maravilha, tudo o que posso oferecer é simplesmente a velha Diana Prince... e uma Diana pobre ainda por cima! Mas eu ainda estou determinada a ajudá-lo.... Apenas não sei ainda como!”* / Quadro 3: *“Hm, isso pode ser o que eu estou procurando! Eu posso abrir um pequeno negócio na loja e morar na parte de cima!”* / *“Loja e apartamento para alugar”* / Quadro 4: *“Depois de conseguir a chave do prédio com o responsável, Diana analisa as possibilidades...”* / *“Não é luxuoso..., mas com um pouco de tinta e móveis decentes, ficara muito bom! Eu imagino que tipo de vista temos da janela dos fundos”* / Quadro 5: *“Como pensei, um beco. Seria legal ter um pátio. Meu deus do céu!! Esses gangsteres...”*.

Figura 9: Página 1, Quadro 1: *“Gwen! Não!”* / Quadro 2: *“Eu preciso pegá-la... parar a queda antes que ela acerte a água!”* / Quadro 3: *“Eu preciso! Eu preciso!”* / Quadro 4: *“Peguei!!”* / Quadro 5: *“Poderes aranha, eu amo vocês!”* / *“Eu não sou apenas o herói mais apressado em duas pernas...”* / Página 2: Quadro 1: *“Eu vou pegar você Goblin! Eu vou destruí-lo lentamente, e quando você começar a implorar para que eu acabe com isso, eu vou lembrá-lo de uma coisa: você é o canalha que irá pagar... você matou a mulher que amo, e por isso você vai morrer!”*.

Figura 10: Quadro 1: *“Quênia, leste africano: sobre um ponto solitário, repousa um grande portal de pedra”* / *“Homens vêm a ele em humildade, suas vozes juntas em oração e canção... e súplicas”* / Quadro 2: *“Ororo, grande deusa da tempestade”, suas vozes choram, “venha até nós e alivie nosso fardo!”* / *“E com o som oco do trovão e o gemido de ventos solitários...”* / Quadro 3: *“... a deusa aparece!”* / *“Eu estou aqui, minhas crianças! O que desejam de mim?”* / Quadro 4: *“A terra está seca, ó abençoada. Nossas colheitas murcham, nossas gramíneas se decompõem. Sacrificaremos dez cabras e galinhas em sua honra... se você apenas nos trazer chuva”* / Quadro 5: *“Seus olhos são cristais azuis, e mais velhos que o tempo. Eles brilham quando ela responde”* / *“Salvem seus animais minhas crianças. Vocês precisam deles mais do que eu. Farei como pediram”* / Quadro 6: *“Seus olhos líquidos crescem escuros, e então, o céu também escurece”*.

Figura 11: Quadro 1: *“Uma tarde de sol assim como as 30.000 outras tardes na vida de Lulu”* / *“Iggy, eu quero estar no seu desfile também”* / *“Nenhuma garota é permitida...”* / *“... em nosso desfile!”* / Quadro 3: *“Foda-se essa merda”* / Quadro 4: *“Enquanto isso Juliete Jones...”* / *“Você é um dos mais fascinantes e exasperadamente misteriosos homens que já conheci”* / Quadro 5: *“Quem colocou essas palavras insanas em minha boca? Por quanto tempo eu devo*

ser simpática sem sentido, mantida dócil sob a sombra de uma borracha? ” / Quadro 6: “E na Riverdale High School, Betty e Verônica ainda estão nisso” / Quadro 7: “De repente...” / “Betty, eu não posso aguentar mais isso. Você tem sido uma amiga melhor para mim do que o Archie jamais será! ”.

Figura 12: *“Lésbicas e homens gays colocam isso no papel! ”.*

Figura 13: *“Desculpe garotos, mas as meninas precisam do seu quarto!!!” / “Outra ótima antologia Action Girl estrelando Elizabeth Watasin! Sarah Dyer! Patty Leidy! Leanne Franson! Chantale Doyle! E muitas mais! ”.*

Figura 14: Quadro 1: *“Porque eu preciso da minha surpresa” / “Alex, você está aí? Alex? Pelo menos ela deixou um bilhete” / Quadro 2: “Hm, a caligrafia parece engraçada” / “Surpresa para você na geladeira. Com amor, A.” / Quadro 4: “Oh. Deus”.*

Figura 16: Quadro 1: *“Isso é difícil. Alguns anos atrás fui baleada. Em uma invasão à minha casa. Quando acordei, não podia mover minhas pernas” / Quadro 2: “A rampa para cadeira de rodas na sua van...” / “É minha. Era minha. Tem mais. Muito mais” / Quadro 3: “Eu contei a ela. Oh, meu deus, eu lhe disse. contei a ela sobre o Coringa e o que ele fez comigo. Como eu pensei que estava morta. Como eu estava errada” / Quadro 4: “Contei a ela como o jovem rapaz que está cortejando ela é na verdade meu não muito legal irmão, suspeito em uma dúzia de homicídios. Como gato que dei a ela é algum tipo de pegadinha / mensagem, nomeado como meu próprio gato que tive quando era criança. De algum jeito, eu estou tentando assustar ela” / Quadro 5: “Mas a garota sabe como as coisas funcionam” / “Ok. Eu entendi que você está tentando me proteger. Tem algo que eu estou tentando te dizer tem um tempo” / Quadro 6: “Eu sou transgênero Barbara”.*

Figura 18: Quadro 1: *“Uma situação irônica... e uma que vai se complicar logo por um evento internacional...” / “Extra! A luta continua em San Diabla! ” / “Sobre o que é isso tudo? ” / “Enquanto você estava na Europa, uma revolução explodiu em San Diabla! Duas facções estão batalhando por poder! ” / Quadro 2: “Uma facção é democrática, e a outra é pró-comunista! É liderada por um impiedoso guerrilheiro conhecido como “O Executor”, por causa das muitas vítimas que ele enviou para o pelotão de fuzilamento! ”.*

Figura 19: Quadro 1: *“Um tempo mais tarde...” / “Bom, nós finalmente pudemos tratar as pessoas doentes de San Diabla! Agora podemos retornar para casa nos Estados Unidos! ” /*

“À propósito Doutor, onde você estava enquanto a luta estava acontecendo? ” / Quadro 2: “Eu estava... ah... escondido atrás da parede de execução! Eu percebi que era o lugar mais seguro para estar! ” / “Ah, entendi...” / “Escondido! Porque você não pode ser bravo e aventureiro como...Thor! Mas não, isso seria esperar demais! ”.

Figura 20: Quadro 1: *“Ele se foi! A fúria do meu martelo o levou para além desta esfera imortal! ” / “Eu preciso sair! Eu preciso ir embora... fugir... escapar deste mundo de medo e loucura! ” / “Eu não posso mais ficar... se eu ficar vou enlouquecer! ”.* / Quadro 2: *“Oh onipotente! Com todo o respeito, você não está fazendo Jane Foster sofrer mais do que uma mulher mortal pode suportar? ” / “Eu digo não! Se você quer que ela seja uma deusa, então ela deve possuir o coração de uma deusa! ” / Quadro 3: “Você já se esqueceu? O Desconhecido se alimenta do medo. Essa é a razão pela qual ele nunca invade o Reino Dourado... porque os deuses de Asgard não conhecem o significado de medo”. / Quadro 4: “Mas... ouça-me pai! Ela não é uma guerreira! Ela não nasceu como uma Valquíria! Ela é apenas minha amada... gentil... e amável... e verdadeira! ” / “Não há lugar para alguém como ela no reino dos deuses? ” / “Não! Não pergunte a ele! Eu não quero isso! Não quero ser uma deusa! Não ficarei em Asgard! ” / “É horrível demais! Insuportável demais! Você não percebe o quão louco isso é? ”.*

Figura 21: Quadro 1: *“Espere! Como disse que se chamava? ” / Não se preocupe! Eu mesma posso me apresentar! ” / Quadro 2: “Eu sou a Madame Natasha, e esse é meu irmão, Boris! Ele leciona ciências na Ucrânia! Seria tão bom para os estudantes dele escutarem sobre sua maravilhosa tecnologia americana! ” / “Ficarei honrado de mostrar tudo para vocês pessoalmente! Ela é uma beleza! ” / Quadro 3: “Minutos depois...” / “Você é adorável demais para passar o dia todo visitando uma fábrica sem vida! Devemos deixar Boris continuar com o tour sozinho enquanto jantamos juntos? ” / “Você é tão amável! Meu irmão é realmente mais interessado nessas coisas do que eu! ” / Quadro 4: “Mais tarde, em um restaurante...” / “É estranho encontrar um homem como você, tão dedicado à ciência, mas ao mesmo tempo tão sofisticado e charmoso! ” / “Por aqui, Sr. Stark” / “Se houver uma lua lá fora, senhora, você descobrirá como me sinto a seu respeito também! ” / Quadro 5: “Enquanto isso, Boris espera por sua chance de fazer o tipo de trabalho no qual é bom...” / “Ei! Nenhum visitante é permitido além desse ponto senhor! Você não leu? ” / “Claro, claro! Eu só não vi a placa” / “O guarda! De onde ele veio tão de repente? ”.*

Figura 22: Quadro 1: *“Adiante está a única rota de fuga desta escura e profunda caverna! E eu tenho força suficiente para carregar apenas uma forma para a segurança”* / Quadro 2: *“E será a garota”*.

Figura 23: Quadro 1: *“Da forma que vejo, uma revista para mulheres deve ter artigos que são úteis, como novas dietas, dicas de moda e receitas. Coisas assim”* / *“Então, como essa nova super-heroína se encaixa nisso? Na editoria fashion?”* / *“Não, isso é outra coisa. Uma coisa mais importante. Eu odeio super-heróis senhorita Danvers. Odeio eles!”* / Quadro 2: *“Então você quer me contratar. E precisa que eu edite uma revista para mulheres do seu jeito... incluindo uma matéria sobre essa super-heroína”* / *“Ok senhor Jamerson... e sobre o meu salário?”* / *“Salário?”* / *“Claro. É um pagamento semanal?”* / Quadro 3: *“Hm desde que você tem escrito por apenas um ano depois de deixar o serviço de segurança...”* / *“Eu percebo que não sou o que você chama de matéria prima..., mas eu tenho uma certa reputação agora. E reputação custa dinheiro”* / *“Dinheiro?”* / Quadro 4: *“Vinte mil”* / *“Trinta”* / *“Exploda-se! Como posso discutir sobre dinheiro como uma mulher?”* / *“Ok, ok, trinta”* / *“E mais uma coisa Jonah... meu nome é Ms. Carol Danvers. E sobre as dietas e as receitas, esqueça isso!”*.

Figura 24: Quadro 1: *“Vamos retornar ao Destruidor mais tarde; agora vamos ver Carol Danvers, nova editora responsável pela revista “Woman”, publicada pelo sempre popular J. Jonah Jamerson”* / *“No momento ela está trabalhando”* / Quadro 2: *“Mas não o fará por muito tempo”* / *“Desculpe por incomodá-la assim Carol, mas caso não tenha notado sua secretária foi embora há uma hora, assim como o resto do pessoal”* / *“Porque você está trabalhando tão tarde senhorita?”* / *“Mary Jane Watson! Como...”* / Quadro 3: *“... eu cheguei aqui? Sentidos femininos. Isto é porque meu amigo Peter Parker está aqui para uma discussão com o diretor do Daily Bugles”* / *“Isso soa como uma desculpa M.J. O que vai fazer no jantar?”* / *“Pensei que nunca perguntaria”* / *“Vamos lá”* / Quadro 4: *“Você não se importa de sair por aí comigo assim, se importa?”* / *“Mary Jane, depois de um dia ouvindo Jonah Jamerson dizer palavras de sabedoria sobre o movimento de liberação das mulheres, uma conversa com você é pura catarse”* / *“Obrigada, eu acho!”*.

Figura 25: Quadro 1: *“Pelo menos, não mais”* / Quadro 2: *“Paralelamente, em um quarto de hospital a muitas milhas de distância, a cansativa vigília continua, como nas últimas quarenta e oito horas”* / *“Ele está dormindo Krista, e veja, ainda está segurando a mão dela. Eu sempre soube que ele a amava”* / Quadro 3: *“Mas até agora eu nunca havia entendido o quanto. Odin não deveria ter recusado este amor Krista. Ele não tinha o direito. Agora, se ela morrer...”* /

Quadro 4: *“Aborrecida, Sif vai à procura do médico, e quando ela o encontra...”* / *“Eu temo que estejamos quase sem esperanças. Nós tivemos tantas tentativas de suicídio, uma praga delas! Nós quase não chegamos a ela a tempo. Ela tem uma semana, talvez duas”* / *“Deve acabar desse jeito?”* / Quadro 5: *“Não! Para trás mortal! Existem coisas a serem feitas e apenas Sif poderá fazê-las!”* / Quadro 6: *“Sua face ficou sombria, seus olhos escuros e determinados, a deusa moveu sua espada em um arco místico e, por um momento, o quarto pareceu em chamas”* / Quadro 7: *“Então, um clarão de luz. E depois disto, escuridão”*.

Figura 26: Quadro 1: *“Estou completamente confusa. Não consigo me lembrar de nada desde... desde”* / Quadro 2: *“Seja paciente com o atordoamento dela, amigo. Jane Foster enfrentou uma experiência como nenhuma outra”* / Quadro 3: *“Meu príncipe ignora minha presença. Poderia ele ainda estar apaixonado por essa mortal?”* / *“Sim, Keith”* / Quadro 4: *“Keith Kincaid. Tudo está voltando para mim. Por onde estive por tanto tempo, longe de tudo e de todos?”* / *“Deus do trovão”*.

Figura 27: Quadro 1: *“Então, quando a luz celestial gradualmente se apagou, a enfermeira mortal começou a perceber...”* / *“Não, eu não estou sonhando! O bastão se transformou em um tipo estranho de martelo. E eu...? De alguma forma também fui transformada..., mas em quem, ou o que?”* / *“Santo deus! Meu cabelo se tornou loiro, como um fio de ouro!”* / *“E minhas roupas foram trocadas por esta fantasia... parece algo de uma época antiga! Mas isso é impossível!”* / Quadro 2: *“Espere! Tem algo gravado no martelo... Já ouvi falar de Thor, ele era o deus do trovão da mitologia nórdica!”* / *“Aquele que portar o martelo, se for digno, possuirá o poder de Thor”*.

Figura 28: Quadro 1: *“Quando eu tiver liberdade para fazer isso, devo contar a ela sobre os acontecimentos recentes... devo compartilhar a confiança em uma boa e confiável amiga”* / *“Você parece preocupado Jake. Está acontecendo alguma coisa?”* / *“Sim, mas alguém insistiu para que eu não falasse sobre isso. Mas ninguém, exceto Odin, ousa comandar o deus do trovão”* / Quadro 2: *“Se Thor quiser revelar a verdade, então ele fará isso”* / *“Jane, hm, tem uma coisa importante que preciso falar para você”* / *“Sou toda ouvidos”* / *“Você se lembra da grande luta entre Thor e o Destruidor algumas semanas atrás? Eu sei que isso é loucura, mas...”* / Quadro 3: *“Jane! Você chegou bem na hora querida! Fiquei acordado a noite toda cuidando de um paciente de transplante”* / *“Um minuto Keith. Jake tem algo a dizer”* / *“Keith Kincaid? Eu havia esquecido que Jane se casou”* / Quadro 4: *“O tempo para confidências*

acabou. Apesar dos problemas do passado o casamento dela agora parece seguro” / *“Nada, tenho que correr Doutora. Nos vemos por aí”*.

Figura 29: Quadro 1: *“Jake, a Doutora Foster disse...”* / *“Não se preocupe Demétrio”* / Quadro 2: *“Diga a ela que eu aprendi a fazer isso com um dos melhores, o Doutor Donald Blake”* / Quadro 3: *“Donald?”* / *“Eu... isso não importa! Pare-o Demétrio! Ou farei com que ele perca a licença para sempre!”* / Quadro 4: *“Jake! Nós temos que transportar esse paciente e deixar os médicos especialistas cuidarem dele!”* / *“Será tarde demais... eu...eu”* / Quadro 5: *“Eu digo não!”* / Quadro 6: *“O que ele disse?”* / Quadro 7: *“Segure ele Demétrio, estou cortando”*.

Figura 30: Quadro 1: *“Eu sou o Thor”* / *“Sério?”* / *“Não”* / *“Bom, você quer prestar queixa? Porque, bem, veja isso”* / *“Não, não. Só vou reportar o incidente”* / *“E olhe para isso”* / *“Aqui está você de novo”* / Quadro 3: *“É você?”* / *“Costumava ser”* / *“Não brinca”* / *“Não é um segredo ou algo do tipo”* / *“Não brinca. Qual era o seu nome?”* / Quadro 4: *“Isso não importa”* / *“Ah, vamos lá. Talvez eu tenha ouvido falar de você”* / *“Você não ouviu. Eu não faço mais isso”* / Quadro 5: *“Por que não?”* / Quadro 6: *“Pela mesma razão que não tenho minha Paper Route mais. Eu superei isso”* / Quadro 7: *“Mas você faz essa merda ainda?”*.

Figura 31: Quadro 1: *“Sente-se”* / Quadro 3: *“Qual é o seu nome? E não o seu nome estúpido de heroína. Qual o seu nome real?”* / Quadro 4: *“Jessica”* / Quadro 5: *“Você é muito atraente Jessica. Tire suas roupas”*.

Figura 32: Quadro 1: *“Essa merda!! Essa merda!!!”* / Quadro 2: *“Você sabe o quanto eu não tolero esse fodido...? Eu realmente desprezo ele. Sabe do que mais? Eu juro por Deus em toda a sua graça, que se eu souber quem esse fodido realmente é... esse pedaço de porcária... eu vou molestar e torturar todos em sua vida. Eu vou tornar a vida dele em um... em um...”* / Quadro 4: *“Sabe do que mais? Estou tão cansado de olhar para você agora! Coloque sua fantasia estúpida de vadia e vá até a Mansão dos Vingadores, ou ao prédio Baxter, ou onde quer que seja que esses estúpidos garotos de fraternidade fantasiados se reúnem para foder uns com os outros”* / Quadro 5: *“E eu quero que você bata nele! Você me ouviu? Sua pequena vadia estúpida! Eu quero que você pegue uma barra de ferro e enfie isso no traseiro estúpido do Demolidor! E qualquer fodido fantasiado que você encontrar no caminho... mate todos! Vá! Saia da minha frente e nunca mais volte!”*.

Figura 33: Quadro 1: *“Do seu próprio jeito ele ama”* / Quadro 2: *“Meu nome é Jean Grey. Eu sou uma dos X-Men”* / Quadro 3: *“Ah, é? Que bom para você”* / *“Eu estou aqui como um favor a uma amiga. Eu vou ajudar você na nova fase da sua vida. A boa notícia é que não preciso pegar pesado com você. Mas você precisa confiar em mim”* / Quadro 4: *“Você confia em mim? Vai me deixar ajudar? ”* / *“Eu preciso de ajuda? ”* / Quadro 5: *“Sim”*.

Figura 34: Quadro 1: *“Você parece bem. Ouvi dizer que se casou e teve um filho”* / *“Obrigada, você também”* / Quadro 2: *“Sim, mas seis meses atrás eu pedi o divórcio. Keith está com nosso filho enquanto o processo está em andamento, e eu suspeito que ele vai acabar com a guarda”* / *“Por que? Quero dizer, eu tenho certeza que você é uma ótima mãe”* / *“Eu era. Mas você costuma perder a guarda quando pede o divórcio sem uma boa razão”* / *“Então porque você...”* / Quadro 3: *“Seis meses atrás. Foi quando os rumores sobre a sua volta começaram. Que você estava vivo. Que você era real”* / Quadro 4: *“Você não entende como foi Don. Eu passei anos com você. E um dia, você havia partido... como se nunca tivesse existido. Havia noites em que eu pensava que ia enlouquecer, onde eu realmente questionava se havia existido um Donald Blake”* / Quadro 5: *“Mas por ter sido exposta vezes demais à Asgard não havia como pensar que você não existia. Eu sabia que você havia estado aqui. E que eu amei você”* / Quadro 6: *“O que prova que mesmo um deus pode apagar o que ele não gosta e fingir que isso nunca aconteceu. Você pode tentar e silenciar a voz o quanto quiser...”*.

Figura 35: Quadro 1: *“Eu tenho que voltar para o meu turno em breve, e você percorreu um longo caminho. Então você deveria dizer o que veio aqui dizer”* / Quadro 2: *“Jane eu... isso é... o que você fez, o divórcio, eu não fazia ideia”* / *“Está tudo bem. Foi minha decisão. Eu fiz isso e faria novamente. Você não deveria se sentir responsável”* / *“Eu sei, mas...”* / Quadro 3: *“Há muito sobre o que deveríamos conversar. Coisas demais sobre as quais penso que deveríamos falar sobre. Mas não foi por isso que vim aqui, não é a razão pela qual eu vim. É o seguinte Jane...”* / Quadro 4: *“No passado o espírito de Sif residiu em você por um tempo. Quando vocês foram separadas é possível que uma parte tenha ficado para trás como uma âncora para o espírito dela depois que ela... bem, morreu. Você pode nem saber que isto está acontecendo e que está impedindo que ela volte à vida. Então eu pensei...”* / Quadro 5: *“Então, você não veio aqui por minha causa. Você veio até mim... por causa dela”* / *“Eu não colocaria exatamente nestes termos, mas sim, eu suponho que possa colocar dessa forma...”*.

Figura 37: *“O que vocês estão esperando mocinhas? O natal? ”*.

Figura 41: Quadro 1: *“Fury. Quando ele sussurrou para mim. O sussurro que me deixou indigno. O que ele disse foi...”* / Quadro 2: *“Gorr estava certo”* / Quadro 3: *“Gorr? O carniceiro dos deuses? Gorr o carniceiro dos deuses estava certo? Certo sobre o que? ”* / *“Sobre tudo”*.

Figura 42: Quadro 1: *“Sempre deve haver Thor...”* / Quadros 2, 3 e 4: *“Aquele que segurar o martelo, se for digna, possuirá o poder de Thor”*.

Figura 43: Quadro 1: *“Você não deve me chamar por esse nome. Eu não sou digno dele”* / *“Filho, por favor...”* / *“Eu ainda sou o príncipe de Asgard. Eu ainda sou Odinson”* / Quadro 2: *“Mas ela é Thor agora”* / *“O que? Não...”* / *“Aquele martelo tem o poder de destruir mundos ou salvá-los. Use-o bem. Thor”*.

Figura 44: Quadro 1: *“...Roxxon? Dario Agger, que mal você trouxe para este mundo? ”* / *“Desculpe, nós nos conhecemos? ”* / *“Sim”* / *“Não. Mas o martelo queima em sua presença. Acho que ele não gosta de você”* / Quadro 2: *“Olhe! Uma garotinha esquelética segurando o martelo de Thor? Que palhaçada é essa? ”* / *“Talvez o próprio Thor tenha virado uma garota insignificante por causa da mágica de Loki”* / *“De qualquer forma, isso é tão humilhante. Parece uma vergonha ter que matar ela”* / *“Sim, quase. Matem ela”* / *“Sem ofensas, senhorita, mas eu conheci Thor, eu dei um soco no Thor. Você não é ele”* / *“Eu nunca disse que era. Mas eu seguro o que uma vez foi dele. Agora para trás”*.

Figura 45: Quadro 1: *“Minha mãe morreu quando eu tinha nove anos. Não foi uma morte fácil”* / Quadro 2: *“Pois eu pude assisti-la lentamente indo embora. Em seu funeral, eu jurei a mim mesma que nunca mais seria inútil para salvar alguém que eu amo”* / Quadro 3: *“Esse foi o momento que eu soube...”* / Quadro 4: *“...exatamente o que eu precisava ser ao crescer”*.

Figura 47: *“Eu sou a Doutora Jane Foster. E eu não vou parar de ser a poderosa Thor. Mesmo que isso me mate”*.

Figura 48: Quadro 1: *“Eu tenho algumas palavras para você Odinson. “Aquele que segurar o martelo...”* / *“Primeiro você rouba meu martelo, agora minhas palavras também?”* / Quadro 2: *“...deve possuir o poder de Thor”* / Quadro 3: *“O poder de Thor pertence apenas a Thor”* / Quadro 4: *“E você não é ele”*.

Figura 49: Quadro 1: *“Pelo contrário, como médica eu sempre prescrevo uma dose diária de humor para todos os meus pacientes”* / *“Sim, mas dessa vez você é a paciente. Uma obstinada”*.

em ser, pelo que me foi dito” / “É o câncer que está sendo um pouco obstinado” / Quadro 2: “Mas a química vai funcionar. Nós só precisamos dar mais um tempo a isso” / “Eu temo que os curandeiros não compartilham o seu otimismo. Se você apenas os deixasse...” / “Os curandeiros são deuses. Eles subestimam a teimosia dos humanos quando se trata da morte. E além disso, eu sobrevivi a sair com você, não sobrevivi?” / Quadro 3: “Eu sobrevivi a trolls, super-vilões, guerras civis, seu irmão, seu pai. Depois de tudo isso você acha que vou deixar um pequeno tumor em meu seio ser o que vai me matar?” / Quadro 4: “Às vezes um sussurro pode derrubar mesmo um deus. Não seja orgulhosa Jane Foster. Não em uma situação como essa” / Quadro 5: “Eu imploro. Deixe os curandeiros fazerem tudo o que podem para curá-la” / “Nós já tivemos essa conversa antes, e eu ainda não mudei de ideia. A magia sempre vem com um preço. Não vem?” / Quadro 6: “Ou você sempre teve um braço de metal e eu nunca notei?” / “O braço é o de menos dentre o que perdi. E não quero perder você também” / “Não, você não vai”.

Figura 50: Quadro 1: *“Thor? Você está brincando comigo? Devo chamá-la de Thor? Malditas feministas, estão arruinando tudo...”* / Quadro 2: *“Você quer ser uma super-heroína? Tudo bem. Quem diabos se importa? Mas consiga sua própria identidade. Thor é um cara. Um dos únicos caras másculos que ainda restam. O que você fez, mandou-o para o treinamento de sensibilidade para que ele parasse de chamar as garotas da Terra de “bruxas”?”* / Quadro 3: *“Eu não ligo para como você me chama Homem Absorvente. Só tenha certeza de avisar aos seus novos companheiros de cela que foi uma mulher que o mandou de volta para a prisão”* / Quadro 4: *“Tudo bem. Você quer ser Thor? Então eu vou te tratar como Thor. Espere até que eu absorva o metal do martelo. E quando eu fizer isso vou enfiar sua própria mágica pela sua garganta. O que acha disso Sininho?”*.

Figura 51: Quadro 1: *“Você quer tocar o martelo? Faça as honras”* / Quadro 2: *“Mas o que? O que está acontecendo com essa coisa? Não é assim que deveria funcionar. Mas que tipo de Thor é você?”* / Quadro 3: *“O tipo que quebra a sua cara” / “Isso é por dizer ‘feminista’ como se fosse uma palavra de quatro letras, cretino. E, você sabe, pelo roubo” / “Mas o que diabos está acontecendo aqui?”*.

Figura 52: Quadro 2: *“Você pode se levantar?”* / *“Eu vou fazer muito mais do que isso. Eu e alguns outros vamos ficar e segurar a parede enquanto você pega o resto e se junta à batalha lá embaixo. Merecemos mais do que ser os fiéis do Destino”* / *“Como deveria ser...”* / Quadro 3: *“Como deveria ser... Irmãos! Irmãs! Vocês sabem em seus corações que minhas palavras*

são verdadeiras! Vocês estão sendo enganados! O deus Destino não é ótimo, ele não é nem mesmo bom! ” / Quadro 4: “Então, quem vem comigo para a batalha? ”. / Quadro 5: “Quem irá comigo...”.

Figura 53: Quadro 1: “Eu passei a manhã toda no hospital injetando veneno em meu corpo. De propósito. Químicos tóxicos desenvolvidos para matar as células cancerígenas crescendo dentro de mim” / Quadro 2: “Mas assim que peguei o martelo, tudo isso não serviu de nada. A transformação neutraliza os efeitos da quimioterapia. E expulsa o veneno de meu corpo” / Quadro 3: “Mas não o câncer. Porque o câncer é só outra parte de mim agora” / “Até a próxima, meu amigo” / Quadro 4: “Uma parte que continua a crescer” / Quadro 5: “E que está me matando um pouco mais a cada vez que volto ao normal”.

Figura 54: Quadro 1: “Quantas faces você acha que são necessárias? ” / Quadro 2: “Você disse que não queria lutar. E então trouxe um exército. Ok, eu trouxe um também. O nome dele é Mjolnir”.

Figura 56: Quadro 1: “Agora? Eu quero ser bonita e incrível e chutadora de bundas e menos complicada” / Quadro 2: “Eu quero ser você” / Quadro 3: “Exceto que eu quero usar o traje clássico e politicamente incorreto e chutar bundas em saltos altos gigantes” / “Você deve ter um fetiche estranho por botas”.

Figura 58: Quadro 1: “Eu mudei de volta... para isso...!”.

Figura 59: Quadro 1: “Mas não podemos deixar a loucura nos fazer esquecer quem somos! Então ser o maior Thor do mundo... não tem que fazer de você a pior doutora do mundo! Ou ainda a pior paciente” / “Onde eu estou? Asgardia...” / Quadro 2: “Você não está mais em Asgardia Jane Foster. Você está onde deveria. Em uma cama de hospital. E se você planeja sair daqui terá que passar por cima de nós”.

Figura 60: Quadro 1: “Eu examinei você. Eu revisei os seus exames. E a minha opinião profissional, tanto como médico quanto como um mestre das artes místicas, fraca do jeito que você está, com o câncer neste estágio... Você não vai sobreviver a outra transformação” / Quadro 2: “Se você se transformar em Thor apenas mais uma vez... pode não ter volta” / Quadro 3: “Jane Foster irá morrer”.

Figura 61: Quadro 2: “Eu morro pelo amor Mangog” / Quadro 3: “Você morre por nada além de ódio. É por isso que você perde” / “Ponha-me no chão. Você...”.

Figura 62: Quadro 1: *“Essas correntes foram forjadas pelos anões de Nidavellir para prender o monstruoso lobo Fenris até o dia do Ragnarok. Vamos ver como elas servem a um Mangog”* / *“Eu não sou um cachorro, mulher!”* / Quadro 2: *“Eu sou o julgamento final! Eu sou apenas a punição para todos os deuses! Eu sou a única coisa que pode salvar esse universo da ruína divina”* / *“No fim... não foi um deus”* / Quadro 3: *“Eu era uma mortal. Chamada Jane Foster. Uma mulher que desistiu de tudo para parar você. Lembre-se disso”* / Quadro 4: *“Voe verdadeiramente, meu amigo. Voe como a poderosa tempestade que você é”*.

Figura 63: Página 1, Quadro 1: *“O que... você fez? Você jogou isso no sol... você...”* / Quadro 2: *“Você matou Mjolnir!!! Você apenas...”* / Quadro 3: *“...você apenas se matou...”* / *“Eu sei”* / *“Mas... você vai se transformar de volta agora, e você pode não... você não vai sobreviver a outra...”* / *“Odinson, eu sei. Eu sei exatamente o que eu fiz”* / *“Nós... nós ainda podemos levar você aos curandeiros”* / *“Não há tempo para isso. Não vai fazer diferença mesmo que tenha”* / Quadro 4: *“Não. Isso não pode terminar assim Jane Foster. Nós precisamos de mais tempo”* / *“Não vamos desperdiçar o pouco que temos”* / *“Mas eu... eu não sei o que dizer”* / Quadro 5: *“Diga adeus”*.

Figura 64: Página 1, Quadro 1: *“Talvez ela encontre seu caminho sem precipitação para o salão dos mortos homenageados”* / Quadro 2: *“Talvez os lendários guerreiros a recebam como um deles”* / *“Olá?”* / Quadro 3: *“Talvez o hidromel flua como rios neste dia e no resto dos dias”* / *“Eu não sei onde estou. Asgardia estava queimando, e eu estava me transformando, e então...então... Oh”* / Quadro 4: *“Talvez Jane Foster descanse para sempre em Valhala”* / *“Os portões de Valhala... Isso significa que eu...”* / *“Você!!”* / Página 2, Quadro 1: *“Você derrotou o Mangog”* / Quadro 2: *“Quando ninguém mais em todos os céus pode lidar com esta ameaça. Quando toda a esperança estava perdida. Você lutou. Mesmo que isso tenha custado sua vida”* / Quadro 3: *“Todos que conheço e amo poderiam estar mortos se não fosse por você. Minha esposa, meu filho, meus subordinados. Até mesmo eu. Você lutou até seu último suspiro para salvar os deuses de Asgard. Você morreu uma morte gloriosa”* / Quadro 4: *“Jane Foster de Midgard. Você conquistou seu lugar entre os mais venerados guerreiros caídos. Sua recompensa eterna a aguarda”*.

Figura 65: Página 1, Quadro 1: *“Dias depois, velha Asgard”* / *“Então, o que você acha?”* / Quadro 2: *“Eu penso que está quebrado, arruinado, uma bagunça que claramente já viu dias melhores. Em outras palavras, é uma casa perfeita para todos nós ultimamente”* / *“Ah não. Não para você. Esta é a terra em que eu nasci. Aqui, quando chegar a hora, os deuses*

reconstruirão. Mas você vai voltar para Midgard na próxima balsa disponível, Jane Foster. De volta ao hospital ao qual você pertence” / “Relaxe, é só uma visita. Acredite ou não, eu finalmente serei uma boa paciente” / Página 2, Quadro 1: “Eu já comecei meu tratamento e não perdi nenhuma consulta até agora. Roz e sua mãe cuidam disso. Voltar dos mortos é mais fácil do que continuar viva. Mas o câncer agora tem minha atenção exclusiva, quer eu queira isso ou não. E sem o martelo por perto também...” / Quadro 2: “Odinson, me perdoe. Eu não deveria ter dito isso” / Quadro 3: “Eu sei que algumas feridas se curam mais rápido que outras” / “Receio que foi mais fácil se acostumar a perder um braço do que será o martelo” / “Eu gostaria que tivesse outro caminho” / Quadro 4: “Foi uma morte digna para Mjolnir. Juntos você salvou os deuses, salvou minha amada amiga Jane Foster. Foi uma morte digna para a Poderosa Thor” / Quadro 5: “Thor não pode morrer, filho de Odin. Não agora, não nunca. É por isso que eu vim”.

Figura 66: Página 1, Quadro 1: “Como você disse, nenhum de nós está onde uma vez estive, minha dama. Sem Mjolnir, eu sempre serei o príncipe indigno de Asgard. Vou me conformar com isso. A era de Thor acabou” / Quadro 2: “A era de Thor sobreviverá às estrelas. Quando a Bifrost foi destruída, fomos separados do resto dos reinos, mas Malekith não foi. Aqueles reinos ainda estão em guerra. E seu protetor mais poderoso não pode abandoná-los” / Quadro 3: “Aqui, pegue isto” / “Minha nossa. Tão pequeno, mas tão impossivelmente pesado. O que...” / Quadro 4: “... é isto” / “Sim” / Quadro 5: “É um pedaço de Mjolnir que caiu do sol. Eu encontrei isto na lua depois que você me trouxe de volta. E pelo que sei é tudo o que sobrou do martelo” / “Um pedaço tão pequeno, e eu mal posso segurar. Isso me diz que eu nunca mais poderei segurar o martelo inteiro. Eu ainda não...” / “O martelo me fez ser o trovão. Mas não você. Você fez isso por si mesmo. Odinson, olhe para mim...”. Página 2, Quadro 1: “Sempre deve haver Thor. Foi o que eu disse antes de segurar Mjolnir e ser transformada pela primeira vez. Eu estava honrada de carregar o manto por um tempo. Honrada por ter me dado seu próprio nome. Mas é hora de você recuperar quem você é” / Quadro 2: “Sempre deve haver um Thor. E agora, mais uma vez, tem que ser você” / Quadro 3: “Mas eu...” / “Eu te mostrei como posso ser com aquele martelo em minhas mãos. Agora me mostre o que você pode ser sem isso. Mostre a todos nós” / Quadro 5: “Eu tenho... algumas ideias. Deuses, seria ótimo voar de novo”.

Figura 67: Quadro 1: “Embora eu suponha que os céus não vão à lugar nenhum” / Quadro 2: “E eu também não”.

Figura 68: *“E o trovão reverbera pelos reinos, como nunca antes” / “Dos campos de Alfheim às montanhas dos anões” / “Das raízes flamejantes da árvore do mundo aos mares gelados de Hel” / “Dos palácios em ruína dos deuses às cidades destróçadas pela guerra em Midgard” / “O relâmpago reluz como estrelas que explodem, a chuva cai com a fúria dos martelos” / “E todos os olhares se erguem com medo e assombro, para contemplar a vinda da Tempestade de Thors”.*

Figura 69: Quadro 1: *“... eu ouço você”* / Quadro 2: *“Sangue de Odin! ” / “Você aceita nossa tarefa Jane Foster? Você vai arcar com nosso fardo? ” / “A arma suprema queima em meu braço, um fogo terrível e estático. Eu sei o que está vindo”* / Quadro 3: *“Você vai se manter entre os mundos dos vivos e dos mortos? Você vai lutar por ambos com igual coragem com Undrjarn, a arma suprema em seu braço? Você será tão temida quanto a morte, tão necessária quanto o descanso, tão forte quanto a dor? Você levará nosso nome Jane Foster? ”* / Quadro 4: *“É o trabalho que eu preciso fazer”* / Quadro 5: *“Então eu nomeio você, pelos dez reinos e todos os mundos além...”* / Quadro 6: *“... eu nomeio você Valquíria! ” / “Há um clarão de luz, uma rajada de vento”.*

Figura 72: Quadro 1: *“Mas, às vezes, coisas perdidas podem ser encontradas...”* / Quadro 2: *“Bom, isso é novo”.* / Quadro 3: *“... a menos que você perca você mesma no processo”.* / *“Rob... espera, você não é... Droga, o buraco está fechando! Rápido! ”.*

Figura 73: Quadro 1: *“Valhala” / “... o Celestial devorador de almas estará vulnerável”.* / Quadro 2: *“Se elas tiverem sucesso... ele pode ser derrotado. Assim como o rei das trevas”.* / Quadro 3: *“Nós caçamos este Celestial, esta abominação do além-túmulo. Nós lutamos e perdemos. Agora temos uma chance de resolver a questão. E eu lhes indago: embora estejamos mortas e desfrutando da recompensa eterna pela qual labutamos tão arduamente, não é nosso dever ajudar nossas irmãs vivas se pudermos? ”* / Quadro 4: *“Os mortos não têm dever Brunhilda. E nossas irmãs fracassarão uma vez mais. É uma missão de tolos”.* / Quadro 5: *“Mas eu sou velha e tola. E, mais do que isso, estou furiosa. Proponho lutar! ”* / Quadro 6: *“Vocês ouviram Ivanir, irmãs... Vamos lutar! ”.*