

**UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, LETRAS E**  
**PEDAGOGIA**

David Dória Molinari Couto  
Larissa Oliveira Casemiro da Rocha

**"Pela lança de Atena!": a abordagem dos movimentos feministas nas  
escolas por meio da HQ Mulher-Maravilha**

**Taubaté – SP**

**2022**

**UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, LETRAS E**  
**PEDAGOGIA**

David Dória Molinari Couto  
Larissa Oliveira Casemiro da Rocha

**"Pela lança de Atena!": a abordagem dos movimentos feministas nas  
escolas por meio da HQ Mulher-Maravilha**

Monografia apresentada ao Departamento de  
Ciências Sociais e Letras da Universidade de  
Taubaté, como trabalho de conclusão do curso  
de História, sob orientação da Profa. Dra.  
Rachel Duarte Abdala.

**Taubaté – SP**  
**2022**

Nome: David Dória Molinari Couto e Larissa Oliveira Casemiro da Rocha

Título: "Pela lança de Atena!": a abordagem dos movimentos feministas nas escolas por meio da HQ Mulher-Maravilha

UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

Departamento de Ciências Sociais e Letras – Curso de História

Taubaté, dezembro de 2022.

Resultado: \_\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

Orientadora:      Profª. Dra. Rachel Duarte Abdala

\_\_\_\_\_

1º Membro:        Profª. Dra. Márcia Maria Dias Reis Pacheco

\_\_\_\_\_

2º Membro:        Prof. Dr. Moacir José dos Santos

\_\_\_\_\_

Dedico esta monografia a meu pai, José Geraldo Couto (*in memoriam*), que estaria orgulhoso por essa realização.

David Molinari

Dedico este trabalho para todas as Mulheres que me mostraram que a perseverança e a esperança de que dias melhores viriam, todas vocês possuem a honra e os poderes da Mulher-Maravilha.

Larissa Casemiro

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, com muita veemência, à minha professora e orientadora, Rachel Duarte Abdala, que com muita paciência e solicitude, me incentivou em todos os momentos do processo da escrita e a sua flexibilidade com o tema nesta orientação. Expresso meu intenso sentimento e minha admiração.

À minha mãe, Simone Dória Molinari Couto, e a minha irmã, Marina Dória Molinari Couto, por todo amor e carinho que elas me proporcionam e o encorajamento para eu terminar essa monografia. Sem vocês duas, nada disso teria acontecido, amo vocês!

À minha colega de monografia, Larissa Oliveira Casemiro da Rocha, por ter confiado em mim e por toda sua cumplicidade neste trabalho, para a sua conclusão.

Aos meus amigos, eternamente grato por fazerem de meus dias mais alegres e menos angustiantes, me apoiando nos momentos bons e complicados da vida acadêmica e pessoal.

A todos os professores do curso de História, pelas inúmeras informações e incentivos em todos os anos de estudos na faculdade.

A todos funcionários e colaboradores do Departamento de Ciências Sociais e Letras, pela disposição direta e indiretamente para que eu pudesse concluir esta monografia.

David Molinari

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Rachel Duarte Abdala, que me mostrou a importância da vida e do trabalho duro, que mesmo com a intensa rotina de trabalho aceitou me orientar nesta monografia. Expresso minha total admiração à verdadeira Mulher-Maravilha, o Nicolas sempre esteve certo, a tia dinda é a Mulher-Maravilha. Obrigada por sensibilizar meu olhar para o mundo.

Aos meus pais, Augmar e Julice, meus irmãos Leandro e Leonardo, às minhas tias Denise e Debora e minha avó Nilza pela confiança no meu progresso e pelo apoio emocional. Sempre presentes nos momentos difíceis com uma palavra de incentivo. Obrigada por me apoiarem incondicionalmente e me auxiliarem na minha caminhada nessa vida. Amo vocês.

Ao meu colega de monografia, David Dória Molinari Couto, pela parceria e apoio que se tornaram essenciais para que este projeto fosse concluído.

Ao meu eterno Grupo 1, que mesmo com a distância e a pouca convivência nos últimos anos, jamais deixaram de me apoiar e prestigiar onde eu estivesse. A amizade de vocês me move, e espero conquistar o mundo ao lado de vocês. Minha eterna admiração e carinho por vocês, meus irmãos. Sempre carregarei vocês comigo.

Aos meus amigos, Ana Júlia Paim, Isabella Marques, Isis Yasmin e Joel Ferreira, fundamentais para a realização deste projeto. Esse último ano teve o roteiro e desenvolvimento de uma *sitcom* vencedora de *Emmy Awards*. Foram vocês que me impulsionaram quando precisei de um ombro amigo. O nível de motivação que vocês me dão é o mesmo que Percy Jackson teve ao enfrentar Ares, o deus da guerra em “O Ladrão de Raios”. Não tenho medo quando estou com vocês, pois sei que quando estamos juntos há motivo para sorrir. Amo vocês.

Aos meus professores e colegas do curso de História pelas trocas de ideias, ensinamentos e ajuda mútua ao longo desse período de convivência.

Aos funcionários do Departamento de Ciências Sociais e Letras que contribuíram direta ou indiretamente para conclusão deste trabalho.

Larissa Casemiro

## RESUMO

Nesta monografia abordamos a temática do feminismo por meio do uso das HQs da Mulher-Maravilha e como os quadrinhos podem ser utilizados como recursos pedagógicos nesse processo de ensino e aprendizagem. Desse modo, metodologicamente recorreremos à análise descritiva com a finalidade de analisar os valores impressos, no que diz respeito às falas e a imagem nas histórias em quadrinhos da Mulher-Maravilha de uma obra artística através de um estudo profundo das diversas abordagens da princesa Amazona. As principais HQs utilizadas foram escritas por: William Moulton Marston, George Pérez e Gail Simone, em que foram os responsáveis, respectivamente, pela criação da Mulher-Maravilha, o renascimento da personagem e a identificação e participação nos movimentos feministas. Dessa forma, pretende-se compreender como as diferenças entre os imaginários de cada época podem influenciar na configuração da heroína. Com base nos elementos analisados, pode-se investigar que diferentes aspectos, como épocas de produção, perfis dos autores e a atuação do movimento feminista levam às mudanças dos imaginários sociodiscursivos ao longo do tempo, e a maneira que pode ser incorporado pelo professor ao utilizar esse recurso nas aulas de História, ampliando consideravelmente a motivação dos alunos e conquistando resultados consideráveis no processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação. Mulher-Maravilha. História.



Se eu puder evitar que um coração se parta,  
Eu não terei vivido em vão;  
Se eu puder evitar a agonia duma vida,  
Ou acalantar uma dor,  
Ou assistir um desfalecido melro  
A voltar a seu ninho,  
Eu não terei vivido em vão.

Emily Dickinson

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - capa da <i>All Star Comics</i> nº 08 .....	41
Imagem 2 - primeira aparição da Mulher-Maravilha .....	42
Imagem 3 - capa da <i>Sensation Comics</i> nº 01 .....	43
Imagem 4 - capa de <i>Wonder Woman</i> nº 01 – Revista Solo .....	44
Imagem 5 - <i>Sensation Comics</i> nº 28, 1944 .....	45
Imagem 6 - <i>Action Comics</i> #1, junho de 1938 .....	45
Imagem 7 - <i>Wonder Woman</i> , #28, 1947 .....	46
Imagem 8 - capa de <i>Wonder Woman</i> nº97, 1958 – Era De Prata .....	47
Imagem 9 - <i>Sensation Comics</i> Nº 9, 1942 .....	48
Imagem 10 - capa de <i>Wonder Woman</i> nº178, outubro de 1968 .....	50
Imagem 11 - capa de <i>Wonder Woman</i> nº204, 1970 .....	51
Imagem 12 - <i>Wonder Woman</i> nº204, 1970 .....	52
Imagem 13 – edição comemorativa – <i>Wonder Woman</i> nº300 – capa dupla, 1983 .....	53
Imagem 14 – capa <i>Wonder Woman</i> nº329, 1985 .....	54
Imagem 15 - capa da primeira edição da revista <i>Wonder Woman</i> , fevereiro de 1987, depois dos eventos de Crise das Guerras Infinitas .....	56
Imagem 16 – Mulher-Maravilha na versão de Mike Deodato Jr, 1994 .....	57
Imagem 17 – capa <i>Wonder Woman</i> feita por John Byrne, 1995 .....	58
Imagem 18 - “Quem é ela?”, <i>Wonder Woman</i> nº 1, 1942 .....	75
Imagem 19 - “Mulheres-Maravilha da história: Susan B. Anthony” <i>Wonder Woman</i> nº 5, 1943 .....	76
Imagem 20 - “As quatro condenações”, <i>Wonder Woman</i> nº 33, 1949 .....	77
Imagem 21 - “O Conde conquistador”, <i>Wonder Woman</i> nº 2, 1942 .....	78
Imagem 22 - “O retorno de Diana Prince”, <i>Sensation Comics</i> nº 9, 1942 .....	79
Imagem 23 - “A noiva Amazona”, <i>Comic Cavalcade</i> nº 8, 1944 .....	80
Imagem 24 - “The Contest Lost...!”, <i>Wonder Woman</i> , 1987 .....	82
Imagem 25 - “The Contest Lost...!”, <i>Wonder Woman</i> , 1987 .....	83

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
Capítulo 1. HQs e sua história: do surgimento à Mulher-Maravilha.....	18
1.1. História do surgimento das HQs: da conceituação ao surgimento .....	18
1.2 HQ moderna - do surgimento das comics à consolidação das graphic novels .....	22
1.3 Marvel e DC .....	26
1.4. HQ da Mulher-Maravilha .....	31
Capítulo 2. O feminismo na HQ Mulher-Maravilha .....	35
2.1 História do Feminismo - conceituação e vertentes do movimento.....	35
2.2 Movimentos feministas.....	36
2.3 Mulher-Maravilha e o feminismo.....	38
Capítulo 3. Mulher-Maravilha e a Educação .....	61
3.1 Histórias em Quadrinhos e a Educação .....	61
3.2 Educação, HQs e Feminismo.....	68
3.3 Feminismo em Mulher-Maravilha – recurso pedagógico para o ensino de História .....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	86
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	88

## INTRODUÇÃO

O estudo deste trabalho foi fundamentado em ideias e pressupostos teóricos que apresentam significativa importância na definição e construção dos conceitos que serão discutidos acerca da abordagem feminina nas escolas por meio da HQ Mulher-Maravilha. Para que o assunto possa ser bem explorado, utilizaremos três tópicos-chave para o desenvolvimento do trabalho, eles são: Feminismo, Cultura e o Adolescente. Para tal, tais objetos serão estudados em fontes secundárias como trabalhos acadêmicos, artigos, livros e afins, que foram aqui selecionados.

Neste presente estudo a finalidade foi analisar o uso das histórias em quadrinhos como um recurso pedagógico a ser inserido no ensino médio, beneficiando o incentivo à leitura desses adolescentes. Considerando os proveitos que podem ser proporcionados pela utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula, com o intuito de abordar o tema feminismo e suas vertentes, sob uma perspectiva das análises das histórias da Mulher-Maravilha e sua representatividade, para que os alunos ampliem seu conhecimento sobre as teorias feministas, visto que se trata de um assunto pertinente à realidade do aluno, ou apresentando novas realidades.

Além disso, a abordagem da representatividade feminina através das histórias em quadrinhos da Mulher-Maravilha permite que os alunos conheçam o processo de criação da heroína, a importância da sua imagem para a indústria do entretenimento, e acima de tudo, para a luta da história de gênero e das portas que a personagem abriu após se tornar a heroína mais famosa de todas. Algumas personagens conhecidas pelo público que é amante dos quadrinhos surgiram antes dela, como a Mulher Gavião. No entanto, a Mulher-Maravilha foi um divisor de águas para o que conhecemos hoje como super-heroína. A Amazona foi a primeira heroína protagonista, dona de sua própria história. Contendo em sua história séries animadas, uma série em live-action protagonizada por Linda Carter e, mais recentemente, dois filmes estrelados por Gal Gadot. A Mulher-Maravilha abriu portas para que outras heroínas pudessem surgir e concretizar seus próprios desenvolvimentos, como é o caso da Feiticeira Escarlate e da Viúva Negra, personagens importantes para o desenvolvimento da história dos Vingadores do estúdio Marvel Comics.

Foi utilizado o método de pesquisa descritiva com a finalidade de analisar os valores impressos, no que diz respeito às falas e a imagem nas histórias em quadrinhos da Mulher-Maravilha de uma obra artística através de um estudo profundo das diversas

abordagens da princesa Amazona, como o de seu criador, William Moulton Marston, o criador; de George Pérez, responsável pelo ressurgimento da heroína; e Gail Simone, uma das poucas mulheres a roteirizar histórias da princesa das Amazonas, imprimindo um texto bem marcado de ideais feministas.

Este trabalho tem como objetivo geral analisar as Histórias em Quadrinhos (HQs), como recurso pedagógico no ensino médio nesse processo de ensino e aprendizagem, partindo da compreensão da história em quadrinhos como um instrumento educacional, viabilizando o ensino através deste recurso. Esta pesquisa está segmentada em dois objetivos específicos: o surgimento dos movimentos feministas e suas vertentes, bem como compreender em que consiste a luta feminista, utilizando da análise das representações do feminino nas histórias da Mulher-Maravilha, e apresentando as possibilidades de inserir a visibilidade feminista as propostas pedagógicas, facilitando a aprendizagem do tema feminismo em sala de aula.

Este Trabalho de Graduação se justifica por proporcionar aos docentes, especificamente os de nossa área de estudo, a História, a estratégia de viabilizar o tema feminismo por meio do recurso histórias em quadrinhos e da personagem escolhida em questão, a Mulher-Maravilha. Vemos que a técnica de utilizar a história em quadrinhos não demanda algumas regras específicas, entretanto como sendo um mecanismo pedagógico requer planejamento, o ajuste do conteúdo para a sala de aula, qual o objetivo e finalidade de seu uso, principalmente nessa análise de inserção do tema feminismo, e a importância dentro da realidade social do estudante, podemos observar os benefícios da utilização das histórias em quadrinhos, pelas suas características, como se pode notar nas qualidades dada a ela por Vergueiro:

As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. A forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos -, é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático. (VERGUEIRO et. al., 2007, p.15)

Reproduzindo valores culturais, as histórias em quadrinhos proporcionam que os estudantes ampliem seus conhecimentos sobre o surgimento e a importância dos movimentos feministas, a partir da construção da análise da Mulher-Maravilha dentro do mundo social desses estudantes.

Este estudo propõe, aos estudantes e ao meio acadêmico, a discutir e perceber as permanentes desigualdades que são evidenciadas nessa relação social da mulher,

adquirindo problemáticas variadas, visto que há pouca atenção que ainda se tem com o tema e o uso das HQs em sala de aula.

Quando pensamos na relevância social que esse tema da pesquisa pode alcançar, trata-se com importância a problemática, que por muitos, é desconhecida ou meramente é ignorado no dia a dia, por isso pretendemos colocar a suma importância ao focar na luta feminista, tanto na escola quanto fora dela, nas casas dos alunos, no seu bairro, na sociedade contemporânea, verificar a efetividade do alcance dos objetivos deste projeto.

Sendo assim, reiteramos a temática sendo de suma importância, dado a função social da História e capacidade de transformar positivamente as realidades dos alunos. Conceituando-a e contextualizando historicamente em sala de aula, como auxílio das HQs, analisando os posicionamentos presentes acerca dos movimentos feministas e quais efeitos geraram e geram na nossa sociedade contemporânea, inserido pedagogicamente em sala de aula, dispondo das possibilidades tangíveis da protagonista Mulher-Maravilha e toda discussão que ela acarreta a realidade social, sobre o gênero, o feminino e a representação das mulheres nos quadrinhos e na sociedade.

O estudo possui caráter essencialmente qualitativo, com ênfase na observação e estudo documental, ao mesmo tempo que será necessário o cruzamento dos levantamentos com toda a pesquisa bibliográfica já feita. Este presente estudo tem como finalidade apresentar o uso das histórias em quadrinhos como um recurso pedagógico a ser inserido no ensino médio, beneficiando o incentivo à leitura de adolescentes.

Considerando os proveitos que podem ser proporcionados pela utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula, com o intuito de abordar o tema feminismo e suas vertentes, sob uma perspectiva das análises das histórias da Mulher-Maravilha e sua representatividade, para que os alunos ampliem seu conhecimento sobre as teorias feministas, visto que se trata de um assunto pertinente à realidade do aluno, ou apresentando novas realidades.

Metodologicamente, foi realizada revisão bibliográfica e análise documental de HQs da Mulher-Maravilha, que foram analisadas de diferentes perspectivas e por diferentes autores e desenhistas. Sendo os roteiristas analisados, William Moulton Marston, o criador da Mulher-Maravilha; George Pérez, responsável pelo ressurgimento da heroína no final do século XX; e Gail Simone, uma das poucas mulheres a roteirizar histórias da princesa das Amazonas, responsável por trazer um discurso repleto de ideais

feministas, que foram importantes para o amadurecimento do público ao reconhecer a importância e grandeza da personagem. A análise das histórias em quadrinhos consistiu nas primeiras edições, criadas por William Moulton Marston, em 1941, passando por edições seguintes das décadas de 1950, 60, 70 e 80. até a edição feita por Jhon Byrne em 1995.

Para isso, a pesquisa foi baseada nas proposições teóricas de Peter Burke (1992) sobre o documento histórico, na ciência histórica e no trabalho do Historiador, tais proposições serão fundamentais para a análise e discussão de temas abordados no trabalho, como o feminismo e a educação. O feminismo foi abordado nas teses de Simone de Beauvoir (2016) e Bell Hooks (2020), tratando da condição das mulheres na sociedade, abordando aspectos psicológicos, biológicos e históricos. Na parte relacionada à educação, nos baseamos nas ideias de Paulo Freire (1989), na autonomia e construção pedagógicas, em ações que possibilitem momentos de reflexão dos educandos. Além disso, nas propostas significativas para a prática cotidiana dos educadores, e como o contexto escolar e as vivências podem ser adequadas para as necessidades reais de cada instituição de ensino.

Deste modo, mostra-se significativa a importância desta pesquisa para o ensino de história e do incentivo à leitura. Acreditamos que a motivação é o esforço que um indivíduo se dispõe para atingir uma meta ou satisfazer uma necessidade, é o impulso que faz com que as pessoas deem o melhor de si para atingir seus objetivos (DUBRIN, 2003). As motivações de David Dória Molinari Couto para a realização deste trabalho, em primeiro lugar, deram-se pelo prazer na leitura de histórias em quadrinhos, bem jovem, ainda criança, quando lia muito “Turma da Mônica” e “X-Men”, e posteriormente, comecei a ler sobre uma heroína Amazona, que muitos se falavam que confrontava o Super-Homem, fazendo com que me aproximasse cada vez mais do universo feminino das HQs. Um outro ponto importante, e esse, agradeço a minha irmã, Marina, por ter me mostrado e esclarecido, o quão difícil é a causa, sobre as lutas feministas, me aguçou a vontade de conhecer melhor sobre esse movimento ideológico, a luta por direitos justos, o empoderamento feminino, e como isso poderia e deve mudar nossa sociedade machista. Foi esses dois pontos, aliando as HQs da Mulher-Maravilha e o Feminismo, pensando na oportunidade de inserir essa discussão para dentro da sala de aula, e principalmente para as alunas, que possam se espelhar em atitudes da Mulher-Maravilha para se empoderar em suas vidas. Dessa maneira, como futuro professor, é dever ressaltar a história das lutas das mulheres no decorrer de todos os anos escolares e que os alunos deem continuidade

a essa luta, acreditando numa sociedade melhor e mais justa. Ao passo que, as motivações de Larissa Oliveira Casemiro da Rocha para que esta pesquisa fosse realizada foi o interesse pela temática de super-heróis desde criança, e em especial a Mulher-Maravilha pois foi a heroína que me revelou o universo dos quadrinhos, além de me lembrar todas as mulheres da minha família. Outros pontos que levaram tal motivação foram a relevância da História de Gênero e a possibilidade de levar esta pesquisa para dentro da sala de aula através da cultura popular, possibilitando que a história da Mulher-Maravilha chegue em meninas e meninos que possam se sentir inspirados pelas ações e histórias da heroína. É muito mais do que somente analisar a sociedade e o contexto em que as obras estão inseridas, é se identificar com a essência da Mulher-Maravilha e em tudo que ela acredita, na esperança de um dia vivermos em um mundo melhor, com mais justiça, esperança e bondade.

Com esses pressupostos, esta monografia foi estruturada em três capítulos. O primeiro capítulo versou sobre a história geral dos quadrinhos, de modo breve, a relevância da linguagem exercida e, o legado e influência de tais obras na sociedade. O surgimento da indústria de quadrinhos e a criação da DC Comics, além da criação dos super-heróis e, em especial, a criação e consolidação da Mulher-Maravilha.

Ao passo que, no segundo capítulo foi trabalhado o percurso histórico do movimento feminista e suas vertentes, bem como a evolução da personagem nas histórias em quadrinhos desde seu surgimento em 1942, com os principais autores da Mulher-Maravilha: William Moulton Marston, George Pérez e Gail Simone. Além disso, foi realizada uma análise das mudanças nas HQs ao longo deste tempo, como por exemplo, a questão da Mulher-Maravilha reduzida a dona de casa na década de 1960.

Por fim, o capítulo três contém a inserção do uso das HQs na sala de aula, bem como o aprofundamento do tema feminismo nas aulas de história, de um aspecto mais geral e encontrados nas diversas histórias da heroína.



## **Capítulo 1. HQs e sua história: do surgimento à Mulher-Maravilha**

### **1.1. História do surgimento das HQs: da conceituação ao surgimento**

O homem, assim como o resto dos animais, se comunica com outros seres da mesma espécie. Neste aspecto, a distinção entre o homem e os animais está na diversificação comunicacional. Desde o período paleolítico já existiam os humanos responsáveis por perpetuar a cultura e as tradições de seu povo, e como a escrita ainda não havia sido criada, eles ilustravam suas falas por meio de sons, gestos e imagens (EISNER, 2005). As primeiras foram as chamadas imagens rupestres. Segundo Carina Domingues Marques:

A arte rupestre é reconhecida como uma das mais antigas manifestações estéticas do homem ao longo de toda sua história. O termo rupestre vem do francês e significa “gravação” ou “traçado”, fazendo referência direta às técnicas empregadas nas pinturas que representam esse tipo de expressão artística. Encontrada geralmente nas paredes das cavernas e em pequenas esculturas, a arte rupestre tem grande importância na busca de informações sobre o cotidiano do homem pré-histórico. (MARQUES, 2016, p.21)

Tais imagens confeccionadas pelos humanos, deste período, auxiliavam a propagação da cultura de maneira materializada e simplificada. A história que estava sendo contada, visto que os elementos pintados nas paredes representavam figuras já conhecidas pelo resto do povo, se articula com os espectadores. Após essa representação mais simples da história por meio de imagens, surgiu o sequenciamento, ou seja, a organização de várias imagens justapostas que representavam uma determinada ação (EISNER, 2006), ou, pode-se dizer, constituíam uma certa narrativa. Podemos dizer que a narrativa, instaurada desde esses primórdios da humanidade está presente na origem do princípio das histórias em quadrinhos, pois, essas histórias constituem-se também como narrativas sequenciais fundamentadas em desenhos. A origem das histórias em quadrinhos segue indefinida e é motivo de debate entre teóricos.

Desde o período histórico que antecede a invenção da escrita, a Pré-História, podemos analisar registros de representações feitas pelo homem. Tais imagens representavam ou procuravam assemelhar-se, com os animais selvagens, que circundavam os homens e os ameaçavam, entre outras imagens nas paredes das cavernas que reproduziam cenas de seu cotidiano.

Diante dos riscos cotidianos com os quais ele convivia, o homem, em detrimento de sua natureza frágil, comparado aos animais selvagens, foi guiado a desenvolver sua racionalidade como instrumento para sua sobrevivência. Aprimorando sua comunicação, é um desses meios comunicativos, foram os primeiros registros

pictográficos, vistos nas cavernas e formações rochosas. Esse novo formato de comunicação abstraída, mostrava ser de extrema importância, uma vez que nesse período a expectativa vida do homem, era totalmente reduzida, dado ao mundo externo em que ele vivia, sendo assim, os registros dentro das cavernas, tempos depois, serviram como meios/registros para compreender as experiências e os costumes que eles experimentaram. De acordo com Gaiarsa:

Os acadêmicos dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez eram um ‘ensaio de controlar magicamente o mundo’... Ora... estes desenhos controlavam... a realidade e eram mágicos - sem mais. (GAIARSA. 1970, p. 115)

A partir dessa afirmação, podemos refletir sobre a relação entre a realidade e a sua representação. Podemos também discutir o modo como a representação se articula e chega a interferir na realidade.

Futuramente, em um outro tempo histórico, com a civilização egípcia, os homens elaboravam imagens pintadas ou modeladas no interior de seus templos, em seus túmulos, nas quais configuraram ali, a figura do faraó, da corte, aludindo aos episódios dos simbolismos que representavam as suas caçadas, colheitas, oferendas. Tais imagens e essa comunicação social, apoiadas pela escrita hieroglífica, proporcionaram inestimáveis informações de sua cultura, apoiado nessa narrativa histórica, pelo poder iconográfico que era passado. Em concordância com Gaiarsa (1970, p. 116), “A primeira forma de escrita conhecida – os hieróglifos do Egito – foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu.” Salientamos que a escrita hieroglífica é iconográfica totalmente fundamentada em desenhos.

Aos poucos a imagem e a escrita foram se adaptando, segundo Luyten: “[...] são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita, numa sequência narrativa contínua” (LUYTEN, 1985, p.11).

A história da história em quadrinhos revela o quanto o estímulo à leitura e o desenvolvimento de outras linguagens, que surgiram posteriormente está inserido na trajetória humana e o quanto essas linguagens estão conectadas entre si. Alguns exemplos mundialmente conhecidos, além dos hieróglifos egípcios, executados em uma arte sequencial; do mesmo modo que há nos tecidos e desenhos nas igrejas no período medieval sobre a Via Sacra de Jesus Cristo, e até mesmo nos túmulos de monarcas absolutistas europeus, em que foram representadas imagens em sequência de sua dinastia em alto relevo.

A “Tapeçaria de Bayeux” se revela outro notório exemplo do uso de imagens e da linguagem verbal para o entendimento da história, visto que é uma obra feita em bordado no século XII para comemorar os eventos da batalha de Hastings e o sucesso da Conquista Normanda da Inglaterra, conquistada por Guilherme II, Duque da Normandia. A tapeçaria mede cerca de setenta metros de comprimento por cinquenta centímetros de altura, com os textos incorporados aos desenhos, de tal forma que se torna uma verdadeira e gigante, história em quadrinhos. (BLANCHARD, 1969)

No entanto, somente após a invenção da prensa por Gutemberg, durante o século XV, que a difusão da imagem impressa expandiu e adentrou nas mais diversas culturas no mundo. A partir deste momento, o texto escrito pode ser difundido e compreendido para as massas populacionais, dando início ao desenvolvimento de desenhos que criticavam a monarquia e seu luxo diante da fome e pobreza extrema de seus súditos. O desenho se tornou uma forma de resistência da população contra os desmandos do poder.

A disseminação, do que seria futuramente, as histórias em quadrinhos, começa a ser pensado, a partir dos produtos “frutos” da Modernidade, para expor as ideias e concepções dos intelectuais de seu tempo, e o que permitiu essa propagação, deu-se com o surgimento das técnicas de impressão, por Johannes Gensfleisch, conhecido como Gutenberg. Com o advento da imprensa, sendo um dos principais propulsores que favoreceram a efervescência cultural e intelectual da Europa, na entrada da Era Moderna,

A Idade Moderna surge com grandes transformações político-sócio-culturais contrapondo ao modelo de organização medieval vigente até então. Entre estes fatores importantes pode-se citar a engenhosa invenção da imprensa por Johannes Gensfleisch von Gutenberg. Esta invenção foi fundamental para mudanças significativas na civilização do século XV e causa influência até os dias atuais. A invenção da tipografia transformou completamente, tanto em rapidez quanto em quantidade, a circulação da informação escrita no seio da sociedade (CHAGAS; PINTO; RIBEIRO, 2007, p. 30)

Visto a importantíssima contribuição que foi a imprensa, é relevante lembrar que nesta sociedade, boa parte da população não era alfabetizada, por esse motivo, as imagens desempenharam um fator fundamental para espalhar os variados temas da sociedade da época, difundindo estas imagens, como ilustrações em livros, folhetos, gravuras. Com o estabelecimento destas técnicas de impressão, ao longo do tempo, caminhando para a melhoria das técnicas de reprodução gráfica, na qual, proporcionaram a união do texto com a imagem. Um dos precursores, daquilo que seria as HQ 's, Rodolphe Töpffer (1799-1846), considerado como o primeiro autor de quadrinhos, de acordo com McCloud, “De muitas maneiras, o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer,

cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros - além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa” (MCCLLOUD. 1995, p. 17).

Para aprofundar o conhecimento das histórias em quadrinhos é necessário estudar suas definições, que foram acompanhando suas transformações ao longo do tempo. Para iniciar, trazemos a definição do *Dicionário Houaiss* (2009, p.107) que define a expressão “história em quadrinhos” como “sequência de desenhos, geralmente com diálogos em balões, que contam uma história”. Por outro lado, Cirne afirma, em seu livro *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*, procurando definir história em quadrinhos a partir de sua formação: “[...] o que são quadrinhos? Para nós, a ‘banda desenhada’ forma-se com um agenciamento/desencadeamento de imagens que se estruturam e se articulam a partir de cortes espaciais e temporais (cortes gráficos), gerando um tempo narrativo” (CIRNE, 1990, p.13).

Outro teórico de referência para o tema, que amplia a definição da expressão “história em quadrinhos” é McCloud, que busca, a partir de uma série de considerações sobre a formação de uma história em quadrinhos, conceituar que quadrinhos são: “Imagens pictóricas e outras, justapostas (colocadas lado a lado) em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2004, p. 9).

O entendimento da expressão “história em quadrinhos” se completa ao identificar e compreender que essa arte, e meio de comunicação, faz uso de dois tipos de linguagem humana: a verbal e a não-verbal, articulando-as. A linguagem verbal se identifica pelo uso de vocábulos presentes no idioma corrente para expressar e entregar a informação pretendida. Enquanto a linguagem não-verbal se utiliza de imagens e gestos para manifestar a informação. Deste modo, a conexão das duas linguagens e sua decodificação é considerada leitura, como apresenta Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2006):

Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. O vocabulário da Arte Sequencial tem se desenvolvido continuamente nos Estados Unidos. [...] As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público (EISNER. 2006, p.7)

Desse modo, a utilização da linguagem não-verbal como recurso para amplificação e efetividade da compreensão da informação posta é eficiente. Em alguns panos impressos em xilogravura no século XVIII, na cidade de Épinal, na França, são

vistas imagens com um balão saindo da boca de personagens com as falas coloquiais da época, dando início ao que hoje conhecemos como balão de fala. A linguagem foi escolhida por Jean-Charles Pellerin para popularizar histórias da Revolução Francesa, novelas e histórias de santos. Tal iniciativa revela-se inteligente e inovadora pois até o século XVII poucas pessoas eram alfabetizadas. Revelando assim a importância da imagem como forma de comunicação, visto que analfabetos conseguem absorver as principais ideias da informação apresentada, da mesma forma que as crianças. (GROENSTEEN, 2004)

Nos dias de hoje, as histórias em quadrinhos têm mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como um prolongamento da personagem, o que proporciona maior dinamização na leitura dos chamados balões (RAHDE, 1996, p. 2).

No que diz respeito às múltiplas definições e conceituações das histórias em quadrinhos, podemos concluir que, assim como qualquer conceito, têm historicidade, ou seja, mudaram ao longo do tempo de acordo com os diferentes contextos. Desse modo, não há aqui a nossa pretensão em esgotar o assunto, mas apresentar algumas definições.

A seguir, analisaremos os aspectos e a constituição das histórias em quadrinhos no período contemporâneo.

## **1.2 HQ moderna - do surgimento das comics à consolidação das graphic novels**

A definição de História em Quadrinhos Moderna se dá com a impulsão das histórias em quadrinhos em forma de tiras nos jornais de mercado de informação ocidental, consolidando a “cultura de massa”, do qual fazem parte os quadrinhos. De forma que Cristina Costa (2002) define um referencial para se distinguir a cultura popular e erudita.

A “cultura Popular” (rural) é espontânea e de fácil aprendizado, emerge do cotidiano, é esquemática, tradicional, traz partilhamento dos significados, e se faz de geração em geração, sendo também performática, pública, regionalista e imbuída de repetitividade; Já a “Arte Erudita”, exige a academia e se torna uma arte de estudo de difícil aprendizado e não espontânea, sendo bancada pela burguesia, que a tem como arte hermética e com autonomia das linguagens, tornando-se uma arte clássica, pois modular (de classes), universal, individualizada (em que surge o autor) e de exibição (não partilhada) em que o público apenas a contempla. É também uma arte mercantilista, cujas obras se tornam privativas, não sendo mero fruto artesanal e sim obra de espírito, mesmo que surjam das primeiras técnicas de reprodução, além de terem valor de troca. A autora diferencia também a cultura urbano-massiva da cultura subalterna, e proletária. A ficção, dessa forma, representou um papel na constituição de uma cultura mercantil, urbana e plebéia que serviu de base para as identidades individuais e coletivas na modernidade ocidental e para a cultura de massa (COSTA, 2002, p. 19).

Nesse sentido, Costa (2002, p.19) reflete que a Modernidade expôs a burguesia a uma forma de ser e pensar calcada essencialmente na escrita individual e silenciosa, tornando o racionalismo a prática mais aceita e legitimada, que era acessível apenas aos que desfrutavam de uma posição social que permitia a educação letrada, excluindo-se artesãos, camponeses, comerciantes e mulheres, que continuavam numa cultura oral e proletária, vivenciando as crenças, fábulas, lendas e demais narrativas ficcionais.

Por tudo isso, é provável que as histórias em quadrinhos, por serem muito próximas da cultura popular em forma e conteúdo - revistas impressas em tiragens grandes e de valor acessível, bem como, conteúdos de imagens aliadas a textos coloquiais na maioria das vezes -, configuram-se num prato cheio para a desculpa “burguesa” de que são materiais de qualidade baixa. Além disso, o estabelecimento de uma arte atrelada apenas ao fazer artístico, ou apenas ao que se institucionalizou chamar de belas-artes, como bem advertiu Shusterman (1998), além de limitar os conteúdos, impediu que outras formas de expressão mais recentes pudessem ser vistas como arte, o caso das histórias em quadrinhos.

Sendo sua primeira história feita, intitulada *Histoire de M. Jabot* (1833), indicado como a primogênita história em quadrinhos moderna, de maneira sucinta, a história se passa, com um homem de classe média, tentando ganhar um espaço na aristocracia francesa, no entanto, todas suas tentativas são falhas. Apesar da importância do que foi esse ato, Töpffer não compreendeu a relevância que deixaria para os futuros quadrinistas, com a matriz de suas histórias em quadrinhos:

O primeiro quadrinho de Töpffer a ser impresso acaba sendo *A História do Sr. Jabot*, de 1833. Então acontece o que Töpffer temia: a obra é um sucesso, gera imitações e um novo segmento editorial, os álbuns *jabot*. Que são aquilo que, quase 150 anos depois, os norte-americanos irão batizar de *graphic novel* (CAMPOS. 2020, p.18).

Com o desenvolvimento das histórias em quadrinhos, e nesse período, foi publicado no Brasil, *As Aventuras de Nhô-Quim ou impressões de uma viagem à corte*, em 30 de janeiro de 1869, por Ângelo Agostini:

Em *As Aventuras de Nhô-Quim*, aproveitava-se das desventuras de um caipira rico, ingênuo, trapalhão e exilado na Corte pela família para tecer uma sucessão de críticas irreverentes aos problemas urbanos, modismos, costumes sociais e políticos da época. Comerciantes, imigrantes, artistas, prostitutas de luxo (fig.16), candidatos, eleitores, autoridades e até um ou outro jornalista e caricaturista, desafeto de Agostini, é censurado nessa série de incidentes jocosos (CARDOSO. 2013, p.23).

Na qual, sua obra e publicação se tornou indispensável para os anais das histórias em quadrinhos brasileiros, e imprescindível para os estudiosos de quadrinhos internacionais:

As Aventuras de Nhô-Quim foi a primeira história brasileira em quadrinhos de longa duração e uma das primeiras no âmbito mundial. Agostini desenhou os nove primeiros capítulos e os cinco restantes foram executados pelo seu companheiro de trabalho, Cândido A. de Faria (fig.14), ilustrador e caricaturista com estilo e traços semelhantes, na Vida Fluminense (CARDOSO. 2013, p. 22).

Anos mais tarde, por volta de 1895, surge o personagem *The Yellow Kid* (o garoto amarelo), na qual, foi desenhado por Richard Outcault, sendo considerado pela crítica geral, como a primeira história em quadrinhos moderna, por ter inserido textos através dos balões nos desenhos:

Através dos jornais New York World e New York Journal Mickey Dugan, ou melhor, Yellow Kid, ficou mundialmente conhecido. Tratava-se de um garoto com orelhas grandes, pés descalços, um camisolão cuja cor foi azul e, a partir de 5 de janeiro de 1896, amarelo – dizem que a pedido do técnico de cores. Em contrapartida, o próprio público começou a chamá-lo de *The yellow kid*, embora o autor jamais tivesse nomeado a figurinha. Por influência das charges políticas, seu camisolão tornou-se panfletário, portando frases e críticas do momento. Eram mensagens irreverentes, ligando com o outro painel desenhado e sem balões (MOYA, 1993).

No mesmo período de Yellow Kid houve outras histórias e autores que se destacaram. De Outcault ainda, Buster Brow em 1902, que foi publicado por mais tempo no Brasil na revista O Tico-Tico com o nome de Chiquinho. Antes, em 1897. Rudolph Dirks criava Os Sobrinhos do Capitão (Katzenjammer Kids) que protagonizou o aparecimento na legislação americana do copyright a respeito dos personagens de quadrinhos. Upside Downs de Gustave Verbek, em 1903 era “inacreditável”:

Durante dois anos, todos os domingos, o autor conseguia a proeza de narrar uma história normal e uma continuação do mundo sem pé nem cabeça de Little Lady Lovekins e Old Man Muffaroo, de cabeça para baixo. Uma inovação jamais repetida. Leia a história, vire a página de cabeça para baixa e leia outra história (MOYA, 1996, p. 26).

Destaca-se também Winsor McCay, com Little Nemo in Slumberland, de 1905. Foi considerado um dos pontos mais altos da arte dos quadrinhos devido às inovações gráficas que vieram influenciar o cinema e a fotografia.

Tratando-se de um mundo onírico, Winsor McCay criou as mais belas páginas de surrealismo no mundo dos quadrinhos. Visualmente rico, espantoso, criativo, jamais repetitivo, sempre inovando na distribuição de quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores, antevendo o futuro cinemascopo, as lentes 70mm, as grandes angulares, os ângulos insólitos, captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes, a visão de uma página standard de jornal, com um impacto de imagens e cores sem paralelo nos outros meios de comunicação [...] (MOYA, 1996, p. 28).

Tem-se ainda o brasileiro J. Carlos, em 1905, com colaborações sempre originais como Agradecidos, no Tico-Tico. Finalmente, em 1907, Bud Fisher, com Mutt & Jeff, inaugura a primeira tira de quadrinhos do jornal. Foi o momento em que os quadrinhos deixaram de ser uma parte isolada do diário publicada semanalmente. “Com isso, os quadrinhos deixaram de ser um bloco isolado do conteúdo do jornal para ingressar nas páginas internas e aparecer nos outros dias da semana, tornando-se uma presença cotidiana na vida dos leitores” (LUYTEN, 1987, p. 21). E imaginar que, um século mais tarde, esse seria o único espaço restante aos quadrinhos nos jornais impressos.

Vários outros nomes e obras se destacaram nesse período da grande massificação dos quadrinhos nos jornais impressos. No entanto, sua consolidação na forma do tradicional *comic book*, a revista em quadrinhos, deu-se durante a década de 1930. Uma época de ouro para as histórias em quadrinhos, uma época heróica.

[...] Era o comic book, que chegava para aposentar em definitivo o tablôide, predominantemente entre as publicações do gênero. O comic book nasceu de uma idéia simples, porém revolucionária, pela praticidade de manuseio e também do ponto de vista comercial. Bastava dobrar o tablôide ao meio e grampeá-lo para ter uma revista com o dobro de páginas, mas com custo quase igual – somente algum tempo depois adotou-se uma capa impressa em papel de melhor qualidade. Os comics books traziam outra novidade: as aventuras completas em quadrinhos, em vez de episódios seriados semanais dos jornais, uma tradição de décadas. Como acontecia nos Estados Unidos, esse tipo de revista iria, a médio prazo, dominar o mercado brasileiro de quadrinhos e decretar a morte do tablôide durante a década de 40 (JUNIOR, 2004).

Foi no formato do comic book que os quadrinhos de super-heróis se estabeleceram e conferiram às HQs uma associação quase permanente a esse tipo de narrativa. O gosto pela aventura é universal e independe da cultura. De acordo com Cardoso, temos: “Aventura-realidade ou aventura-ficção marcam o ser humano no que ele tem de mais emotivo, independentemente de seus referentes culturais e do contexto onde vive” (CARDOSO, 1987, p. 8).

Este gênero se propagou também no cinema, que foi uma linguagem fundamental para a modernização dos quadrinhos. Esta relação entre eles está ligada ao desenvolvimento gráfico-narrativo, ou seja, à evolução não apenas do design (a imagem), mas também de outros elementos da narrativa. As aventuras criadas para o cinema e para as histórias em quadrinhos começaram a acontecer em outros planetas com a ficção científica, destacando-se Alex Raymond, com personagens como Buck Rogers e Flash Gordon. Conforme Feijó, temos:



Na década de 20, as histórias em quadrinhos trouxeram para o cotidiano das pessoas três tipos de heróis: o romântico herói selvagem (Tarzã), o moderno detetive (Dick Trace) e o herói espacial extraído da ficção científica (Buck Rogers). Mas é na década de 30 que as histórias em quadrinhos vão atingir sua época de ouro, seus tempos heróicos, onde ainda havia chance para a criatividade atingir um grande público, um grande artista apareceu nesse contexto, o maior de todos: Alexander Gillespie Raymond, que assinava seus desenhos simplesmente como Alex Raymond. Ele nasceu em 1909, foi boy, desenhista, militar na Segunda Guerra e morreu num desastre automobilístico em 1956. O herói que Alex Raymond criou chama-se Flash Gordon. Flash Gordon é sem dúvida, o mais importante herói das histórias em quadrinhos e o que mais se aproxima dos heróis épicos. Suas aventuras no Planeta Mongo misturam um mundo fantástico (onde as histórias de amor, as novelas de cavalaria se mesclam com a ficção científica) com uma luta cósmica entre o bem e o mal. (FEIJÓ,1984, p. 88)

Era o início dos heróis espaciais que seriam antecessores dos super-heróis, como Super-Homem, Batman e Demolidor.

### **1.3 Marvel e DC**

As personagens das histórias em quadrinhos de super-heróis estão entre os mais reconhecidos e admirados em todo o mundo. Tal fama e reconhecimento está relacionada com o legado das editoras norte-americanas Marvel e DC Comics, visto que ambas acumulam uma enorme gama e variedade de personagens, entre heróis, vilões, coadjuvantes e outros, tendo edições com alguns de seus personagens publicadas desde o final da década de 1930 até o presente momento. A fama alcançada pelas editoras Marvel e DC Comics é tão grande que ultrapassa a bolha de leitores de HQs de super-heróis. Nomes como Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Homem-Aranha, Hulk, Capitão América e muitos outros fazem parte cada vez mais do cotidiano mundial, tendo suas aventuras e narrativas ultrapassado os limites das revistas em quadrinhos, adentrando em outros formatos e mídias que contribuíram para torná-los mais acessíveis e populares perante seus admiradores, como os desenhos animados na televisão, os videogames e os filmes no cinema.

A DC Comics originalmente era conhecida como National Allied Publications. Essa editora foi fundada em 1934 pelo empresário Malcolm Wheeler-Nicholson (1890-1968), conhecido na imprensa norte-americana por já ter trabalhado com tiras de quadrinhos em diversos jornais impressos. Nicholson foi um pioneiro nessa indústria, visto que exibia a ideia fixa de criar uma revista em quadrinhos em que veiculasse exclusivamente materiais inéditos. Isso representava uma mudança paradigmática junto ao mercado tradicional, que estava acostumado a publicar

especificamente material de quadrinhos transportado das tiras de jornais (COWSILL, et al., 2010).

A primeira revista da National, batizada como *New Fun #1*, foi publicada no início de 1935. A receptividade do público com essa nova publicação foi tão grande que impulsionou a National a lançar uma segunda publicação. Mas isso só ocorreu em 1937, com o lançamento no mercado da revista *Detective Comics*, a qual se destacava por ser a primeira publicação de quadrinhos dedicada ao tema das histórias de detetive e investigação. O primeiro infortúnio da editora também ocorreu nessa mesma época, pois Nicholson, muito endividado, não teve outra opção a não ser associar-se com figuras influentes do mercado editorial e de distribuição norte-americano, Harry Donenfeld (1893-1965) e Jack S. Liebowitz (1900-2000). Pouco tempo após essa associação, Nicholson deixou a editora, que passou a chamar-se National Periodical Comics – embora viesse a usar o selo DC nas suas capas ao longo das décadas seguintes (COWSILL, et al., 2010).

Os dois anos seguintes, 1936 e 1937, foram o ápice dessa nova National, graças a duas publicações que representam dois dos maiores e mais conhecidos ícones das histórias em quadrinhos de super-heróis: *Action Comics #1*, de 1938, marcando a estreia do Super-Homem, e *Detective Comics #27*, de 1939, a de Batman.

Atualmente, a DC Comics é uma editora com uma linha de publicações muito eclética, atraindo públicos diferentes e mantendo seus fiéis seguidores através de novos formatos e arcos de histórias e de linhas dedicadas a crianças, a adolescentes e a adultos, contendo temas como crítica política e social, ficção histórica, ficção científica, autobiografia, policial, terror e humor.

Outra editora de histórias em quadrinhos de super-heróis, também considerada uma das maiores do gênero mundialmente, é a *Marvel Comics*. Seus personagens englobam heróis, vilões, anti-heróis, coadjuvantes e até mesmo indivíduos sem superpoderes, muitos dos quais mundialmente reconhecidos ao longo de várias décadas de existência.

Originalmente, a editora iniciou suas atividades com o nome Timely, tendo sua fundação ocorrida no ano de 1930 por Martin Goodman (1908 – 1992), antigo editor de revistas de faroeste. A primeira publicação da Timely só se deu no ano de 1939, lançando no mercado norte-americano a revista em quadrinhos *Marvel Comics*, com as aventuras do Tocha-Humana original e Namor, o Príncipe Submarino. Essa publicação

se tornou um sucesso de vendas no mercado, estimulando sua equipe editorial a criar uma segunda revista em 1940, batizada como *Marvel Mystery Comics* (HOWE, 2013).

Durante os anos 1940, dois profissionais que trabalhavam para a *Timely* acabaram por receber maior destaque, Jack Kirby (1917 – 1994) e Joe Simon (1913 – 2011), que se notabilizaram pela criação do primeiro super-herói patriota, o Capitão América. A primeira aparição desse personagem, em março de 1941, estreando em uma revista cuja capa é a dele mesmo desferindo um soco cruzado em Adolf Hitler, teve uma circulação recorde, de praticamente um milhão de exemplares. O sucesso nas vendas reflete ao fato de que o patriotismo é um elemento presente e muito cultuado na sociedade dos Estados Unidos e o momento de guerra vivido no mundo — ao que se destaca, na data de publicação da primeira revista em quadrinhos em que o Capitão América debutou, os EUA ainda não haviam declarado guerra contra as forças do eixo — fatores que acabaram por favorecer à editora, catapultando as histórias em quadrinhos de super-heróis a um status de grande popularidade naquele país (HOWE, 2013).

Esse período acabou inclusive sendo batizado como a Era de Ouro dos Quadrinhos — entre a metade da década de 1930 e o final da Segunda Guerra Mundial. Suas vendas cresceram exponencialmente desde o início dos trabalhos, mas de fato alcançaram seu ápice em plena guerra graças às aventuras desses três personagens. Contudo, após o fim do conflito, as vendas das histórias em quadrinhos desses personagens e gênero caíram drasticamente. De modo a enfrentar as mudanças desse novo cenário, a *Timely Comics* optou por expandir seus roteiros e editoria para outros gêneros, como terror e ficção científica. A partir dos anos 1950, houve também a mudança de nome da editora, passando agora a se chamar *Atlas Comics*. Uma tentativa de revigorar os heróis da década anterior foi colocada em prática, tendo como pano de fundo seus três famosos heróis (*Tocha-Humana*, *Namor* e *Capitão América*) envolvidos agora não mais contra o nazismo, mas sim contra o comunismo, regime oposto ao dos EUA (SAUNDERS et al., 2008).

Mesmo diante dessas mudanças, a *Atlas Comics* sentiu os efeitos negativos da economia, perdendo muito espaço editorial e quase decretando falência. O que impediu o fim da editora foi a percepção de Goodman do sucesso que sua concorrente, a *DC Comics*, estava a obter no final dos anos 1950 e início dos 1960 com as histórias de super-heróis. Em 1962, Stan Lee (1922 - 2018), um escritor de quadrinhos, auxiliado por Jack Kirby, revolucionaram o universo dos super-heróis (HOWE, 2013).

Dentre suas criações, Lee e Kirby deram origem ao primeiro supergrupo dos quadrinhos, o Quarteto Fantástico. E o fizeram através de uma revista em quadrinhos própria para este grupo de personagens, pela agora sim chamada editora Marvel Comics.

O sucesso desse trabalho proporcionou uma explosão criativa, batizada como A Era de Prata dos Quadrinhos. Grandes ícones dos quadrinhos são desse período, como o próprio Quarteto Fantástico, o Homem-Aranha, o Hulk, os X-Men, o Homem de Ferro e a adaptação do Poderoso Thor para as histórias em quadrinhos (SAUNDERS et al., 2008).

Para tanto, Lee e Kirby simplesmente uniram a presença desses super-humanos a fatos e problemas comuns de seus fãs e de um ser humano normal, tais como sustentar uma família, enfrentar crises existenciais e outros. Essa fórmula perdura até os dias de hoje em várias das publicações da editora (HOWE, 2013).

A editora continua em crescimento, apresentando hoje um catálogo de personagens que ultrapassa a casa dos 5000 e se fortaleceu ainda mais quando de sua compra pela Walt Disney Company, em 2009, o que consolidou a presença de vários personagens junto à sétima arte, notabilizando o hoje conhecido por *Marvel Cinematographic Universe* ou MCU (SAUNDERS et al., 2008).

As histórias em quadrinhos de ambas as editoras, Marvel e DC Comics, estabeleceram no mercado editorial e gênero sua influência e seus estilos particulares de narrativa e personagens. Ambas utilizam personagens ficcionais e altamente poderosos, expondo ao seu público leitor a luta entre o “bem e o mal”, fazendo com que o “bem” sempre triunfe no final de cada aventura. Ambas se valeram dos mesmos acontecimentos históricos e contemporâneos do mundo real, atribuindo às suas narrativas um caráter de realidade que alguns críticos podem ou insistem em ignorar.

Basicamente, a principal diferença entre Marvel e DC Comics é o grau de embasamento no mundo real dado pela Marvel a seus personagens. No universo Marvel, uma regra primordial que fez sucesso desde o início dos anos 1960 é até hoje mantida e empregada pelos editores e autores dos quadrinhos desta editora. Trata-se da elaboração de aventuras que combinam uma fórmula onde seres superpoderosos, tanto heróis quanto vilões, são confrontados com os mesmos problemas, reais e metafóricos, de um ser humano comum no mundo contemporâneo. A Marvel Comics lançou, a partir dos anos 1960, heróis que possuíam características diferentes das de seus predecessores. Tais características eram, na verdade, ter que lidar com os problemas e dilemas existenciais, muito semelhantes aos de uma pessoa comum do mundo real (ARCO E FLECHA, 2006,

p.81). Personagens como Batman e Super-Homem são personagens cuja motivação existencial é derrotar os seus arqui vilões. Suas aventuras nunca veiculavam problemas típicos de um ser humano em sua existência, como sua condição de sobrevivência ou seus dilemas sentimentais.

A concepção de heróis “problemáticos” é também justificada por Arco e Flecha como sintonizada a um “mundo onde as certezas já não eram tão sólidas” (2006, p.82). Questões presentes e controversas dos anos 60 e também da atualidade, tais como crises existenciais, morte, uso de drogas, segregação étnica, religiosa ou racial, epidemias, clones, luta contra o câncer e a aids e lutas de minorias, impulsionaram a Marvel Comics ao posto de líder de vendas em um mercado altamente competitivo, fazendo com que a maioria das outras editoras de quadrinhos, inclusive a sua principal rival, a DC Comics, adaptasse parte de seus enredos para atender a demanda de leitores interessados em ler quadrinhos coerentes com suas realidades, onde os personagens expressassem dúvidas e opiniões similares a que seus leitores expressariam. Segundo Stuever:

A DC pareceu ser sempre dirigida a adolescentes e crianças que brincam nos quintais de casas, usando toalhas de banho como capas e saltando de casas na árvore para simbolizar a sua força sobre-humana. A Marvel já parecia lidar com adolescentes mais velhos ou jovens adultos em porões, possivelmente até drogados, procurando desconstruir as características de personagens como Thor, o Deus do Trovão, e seu papel no mundo moderno. Para a DC, parecia ser sempre quatro de julho (dia da independência dos EUA). Para a Marvel, era sempre Halloween. A DC é como o Windows. A Marvel já está parecendo mais um Macintosh. (STUEVER, 2006, p.1).

No que se refere ao índice de vendas, ambas as editoras se mantêm no topo das listas de vendas de distribuidoras de publicações e demais locais que promovem a comercialização de histórias em quadrinhos. Isso pode indicar, ainda que em um primeiro momento, a ausência de uma predileção explícita entre uma editora e outra em meio aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis. Porém, tal ausência de predileção não significa igualdade de ideias nem estilos de narrativa idênticos entre a Marvel e a DC Comics. Pelo contrário, seja motivado pela fantasia ou por histórias onde o ambiente retratado é mais semelhante ao mundo real, o leitor atual de quadrinhos de super-heróis procura pautar suas escolhas de leitura não pela editora, mas sim por quem está escrevendo as melhores histórias. Stuever (2006) demonstra novamente, por meio de outra analogia, o quão influente é o conteúdo das histórias em quadrinhos de super-heróis: “Imagine duas igrejas, na mesma rua, de frente uma para a outra, só que em lados opostos da calçada. A única diferença aqui é que os fiéis mantêm-se correndo para dentro e para

fora de ambas, assim que tomam conhecimento de uma nova ‘escritura’ presente em um dos templos” (STUEVER, 2006, p.3).

Logo, entendemos que os super-heróis são produtos históricos e sociais como qualquer outra produção cultural, não se prendendo a uma editora em específico. Possibilitando que o leitor se aproximasse mais com as temáticas de seus super-heróis favoritos. De modo que Vieira (2007) conclui que os heróis das histórias em quadrinhos tornaram foco de crítica e resistência à passividade do leitor, além de conter em seus enredos heróis “mais” humanizados e próximos do nosso cotidiano, cujas narrativas servem como material de estudo sobre a época e contexto em que se situam.

#### **1.4. HQ da Mulher-Maravilha**

A Mulher-Maravilha, chamada Diana, é uma princesa que vive em uma sociedade harmônica e pacífica de mulheres, conhecidas como Amazonas, que se dedicam as artes da guerra para a prevenção de ataques, ciências e artes. Sua mãe, a rainha Hipólita governa a sociedade das Amazonas (CHACON, 2010).

O reino recluso das Amazonas, foi construído após alguns combates entre essas guerreiras, um exército grego e a influência de deuses da mitologia grega. As Amazonas viviam originalmente na Ilha Amazônia. Um grupo de guerreiros gregos provocaram o semideus Hércules para lutar contra as habitantes da Ilha e vencê-las. No entanto, os guerreiros foram derrotados, com a vitória da Rainha Hipólita sobre Hércules. O semideus não se contentou com a derrota e roubou o cinturão dado a Hipólita por Afrodite, que auxiliou a rainha na vitória. Após o sequestro do cinturão, as Amazonas foram escravizadas pelos homens por décadas.

A deusa Afrodite, ao ver o sofrimento das Amazonas, atendeu ao seu chamado e as ajudou. Em troca, todas deveriam deixar o mundo dos homens e viveriam na Ilha mágica de Themyscira, conhecida também como Ilha Paraíso, dependendo apenas uma das outras (GREEMBERGER, 2017).

Desejando ser mãe, a rainha Hipólita criou uma estátua da filha que gostaria de conceber, todos os deuses presentearam a imagem com poderes e Zeus concedeu a vida para esta semideusa que seria sua filha com a Rainha das Amazonas, a menina foi nomeada Diana (GREEMBERGER, 2017).

No período da Segunda Guerra Mundial, o avião do capitão Steve Trevor caiu por acidente na Ilha de Themyscira. O espião foi resgatado pelas Amazonas, mas precisa

voltar para os Estados Unidos com as informações que colocariam os Aliados em uma posição estratégica para minar o Eixo. A deusa Afrodite comunica a Rainha Hipólita que sua guerreira mais valente deve ir com aquele homem para garantir o fim da guerra. Diana viaja com o estadunidense para garantir o fim da guerra (LEPORE, 2017).

Em um mundo destruído pelas aversões e guerras dos homens, surge uma mulher para quem os problemas e feitos masculinos não passam de brincadeira. Ela odeia as armas: Balas nunca resolveram os problemas humanos! Ela é implacável, mas sempre poupa suas vítimas. A Mulher-Maravilha nunca mata! [...] A Mulher-Maravilha deixou a Ilha Paraíso para enfrentar o fascismo com o feminismo (MARSTON. ALL-STAR COMICS, 1941, p.8)

Essa é a narrativa da HQ da Mulher-Maravilha.

A heroína Mulher-Maravilha foi criada pelo Dr. William Moulton Marston, psicólogo, em 1941. E desde sua apresentação, a Amazona mobiliza a atenção de adultos, de adolescentes e de crianças em diversos países. Nos primeiros anos as HQs da Mulher-Maravilha remetiam as lutas feministas, tanto dos Estados Unidos quanto da Europa.

No século XXI, a Amazona e filha de Hipólita segue como símbolo de resistência dentre uma gama de heróis masculinos. “O Superman tem sua dívida com a ficção científica, o Batman com os detetives. Porém, a dívida da Mulher-Maravilha é com a utopia feminista e com a luta pelos direitos das mulheres” (LEPORE, 2017, p. 14).

A oportunidade de criar uma personagem feminina veio com o editor Sheldon Mayer, do grupo DC Comics, e a esposa de William Moulton Marston, Elizabeth Holloway, disse para ele não ligar para os meninos e criar uma supermulher, pois já tem homens demais nas histórias (LEPORE, 2017).

A construção da princesa das Amazonas possui relação com as mulheres inteligentes, progressistas e ativistas que cercaram a vida de Marston. Vários traços da personalidade e da história da heroína tem influência dessas mulheres (LANGLEY, WOOD, 2017).

Com a beleza de Afrodite, a sabedoria de Atena, a força de Hércules e a velocidade de Mercúrio, ela traz à América os dons eternos da mulher: o amor e a sabedoria! Desafiando as intrigas perniciosas de malignos algozes e rindo, vivaz, frente a qualquer perigo, a Mulher-Maravilha comanda a juventude invencível do país contra ameaças da deslealdade, da morte e da aniquilação (MARSTON. SENSATION COMICS, 1942, p.14).

A Mulher-Maravilha tinha corpo atlético para mostrar que qualquer menina podia ser campeã no atletismo; possui os cabelos escuros e ondulados; olhos azuis; usava um bracelete em cada punho que a protegia das balas atiradas por seus inimigos; um laço que submetia qualquer pessoa a dizer a verdade e obedecer a Amazona; o único meio de

deter sua força, velocidade e sabedoria era um homem acorrentar a heroína (GREENBERGER, 2017).

Mulher-Maravilha não é apenas uma princesa Amazona que usa botas fabulosas. Ela é o elo perdido numa corrente que começa com as campanhas pelo voto feminino de 1910 e termina com a situação conturbada do feminismo um século mais tarde. O feminismo construiu a Mulher-Maravilha (LEPORE, 2017, p. 14)

As HQs da Mulher-Maravilha em seu início refletiam nas ações que se desvencilhassem das amarras e correntes impostas por homens que queriam calar seus protestos. Este período foi chamado de fase de ouro da Mulher-Maravilha. No final dos anos 1940, com a morte precoce de William Moulton Marston, aos 53 anos, Robert Kanigher assume as histórias da princesa Amazona e tira seus poderes e seu uniforme. De heroína ela passa a ser dona de casa, modelo e dona de boutique (LANGLEY, WOOD, 2017).

Kanigher fez algumas modificações na Mulher-Maravilha: a tiara passou a ser usada como um bumerangue, seus brincos forneciam ar para respirar no espaço, a personagem passou a representar menos uma imagem feminista para tornar-se mais uma heroína norte-americana. Em seguida veio o ciclo Steve Trevor, que se casou com a Mulher-Maravilha, onde ela perde suas vestimentas e assume cada vez mais seu alter ego Diana Prince (CHACON, 2010).

Posteriormente, no final dos anos 1970, a heroína finalmente retoma seus poderes e a representatividade da mulher independente. (LANGLEY, WOOD, 2017). A principal virtude defendida pela Mulher-Maravilha é a busca pela justiça. Essa virtude está relacionada à cidadania, à dignidade e à liderança. A cidadania pode ser compreendida como a conexão e o compromisso com o bem comum, tanto em sentido mais simples, como cuidar do próprio grupo, quanto em sentido mais amplo, como preocupar-se com todos em qualquer lugar (LANGLEY, 2018). Ao tratar da virtude da justiça, Comte-Sponville (2009, p. 94) explica que uma pessoa justa “é alguém que põe sua força a serviço do direito, e dos direitos [...]”. Ainda, para esse autor, ser justo é:

[...] no sentido moral do termo, [...] recusar-se a se colocar acima das leis (pelo que a justiça, mesmo como virtude, permanece ligada à igualdade). O que significa isso, senão que a justiça é essa virtude pela qual cada um tende a superar a tentação inversa, que consiste em se colocar acima de tudo e se sacrificar a tudo, por conseguinte a seus desejos ou a seus interesses? (COMTE-SPONVILLE, 2009, p. 82).

Outra virtude que aparece caracterizando a personagem Diana é a busca pela sabedoria e conhecimento. Conforme Wood (2018), os psicólogos positivos decompõem



essa virtude nas seguintes forças: criatividade, curiosidade, mente aberta, paixão pelo conhecimento e perspectiva. Para Wood (2018):

O jeito aberto de pensar da Mulher-Maravilha fica muito claro na sua jornada rumo aos Estados Unidos. Embora tenha vindo de um lugar isolado, rapidamente a super-heroína se envolve com a nova cultura. Diana aprende uma língua nova, um jeito diferente de se vestir, bem como as preocupações de um mundo maior. Em vez de fugir de volta para a vida que sempre teve, ela procura entender o funcionamento do seu novo mundo e empenha-se por descobrir o que deve fazer para melhorá-lo (WOOD, 2018, p. 106).

Quando a Mulher-Maravilha decide sair da Ilha de Themyscira para acompanhar Steve Trevor no mundo dos homens e se depara com experiências em uma civilização que nem sempre reconhece seu valor como guerreira guiada pelo ideal de justiça. Mesmo diante de grandes adversidades, a Amazona supera a desesperança e age com força interior para se manter dentro da ética que aprendeu ser mais importante que elogios e vantagens pessoais. As histórias em quadrinhos da personagem, desde 1941 até a atualidade, mostram bem mais que uma super-heroína forte e destemida, o engrandecimento de modos de viver enfatizando o coletivo.

As histórias da Mulher-Maravilha não se limitam a servir de modelo apenas para as meninas e mulheres de várias gerações, pois muito do que fez nos quadrinhos são valores tidos como universais. As lições da Amazona demonstram os efeitos para o indivíduo e para o coletivo das práticas de virtudes como a justiça ao buscar amparar os desvalidos; a compaixão pelos seus inimigos mais sanguinários; a sabedoria na utilização de seu autoconhecimento; a coragem em combate como todo super-herói e em encabeçar lutas pelos direitos sociais; a generosidade em pequenos atos cotidianos com pessoas comuns diante de dores da vida, e a humildade ao continuar trabalhando pela humanidade disfarçada, sem poder assumir seu papel de Mulher-Maravilha.

## Capítulo 2. O feminismo na HQ Mulher-Maravilha

### 2.1 História do Feminismo - conceituação e vertentes do movimento

O feminismo pode ser conceituado, entre muitas aspas, como um movimento social por direitos civis protagonizados por mulheres, em que o principal objetivo é estabelecer a igualdade política, social e jurídica entre homens e mulheres. Segundo Bell Hooks: “[...] feminismo é um movimento para acabar com o sexismo, exploração e opressão” (HOOKS, 2020, p.17). Indo mais além, agora de acordo com Garcia, o conceito de feminismo pode ser exposto de forma que:

A tomada de consciência das mulheres como coletivo humano, da opressão, dominação e exploração de que foram e são objeto por parte do coletivo dos homens no seio do patriarcado sob suas diferentes fases históricas, que as move em busca da liberdade de seu sexo e de todas as transformações da sociedade que sejam necessárias para este fim. Partindo desse princípio, o feminismo se articula como filosofia política e, ao mesmo tempo, como movimento social (GARCIA, 2015, p.13)

Deste modo, mostra-se explícito as diversas correntes feministas, com suas próprias demandas e pautas. No que diz respeito ao movimento feminista, há necessidade de destacar e esclarecer alguns conceitos relacionados à liberdade, proteção, dignidade e emancipação das mulheres. Um dos conceitos fundamentais para o entendimento completo do movimento é o patriarcado, que se define como um sistema social em que os homens estão no centro, como chefes de família, vida social e política, bem como na transmissão de valores patrimoniais provindos do lado paterno. E, de acordo com Garcia, o conceito de patriarcado é mais complexo, visto que:

Uma forma de organização política, econômica, religiosa, social baseada na ideia de autoridade e liderança do homem, no qual se dá o predomínio sobre as mulheres; do marido sobre as esposas, do pai sobre a mãe, dos velhos sobre os jovens, e da linhagem paterna sobre a materna. O patriarcado surgiu da tomada de poder histórico por parte dos homens que se apropriaram da sexualidade e reprodução das mulheres e seus produtos: os filhos, criando ao mesmo tempo uma ordem simbólica por meio dos mitos e da religião que o perpetuam como única estrutura possível. (GARCIA, 2015, p. 17)

Neste sistema, a autora frisa o fato de que não é como se as mulheres não possuíssem nenhum tipo de direito ou poder, mas está no fato de que as conquistas das mulheres são paradoxais, ou seja, apesar de alguns direitos ganhos, como empoderamento, participação ativa na sociedade e opção de escolha, ainda há muita opressão.

O segundo movimento importante para a compreensão da luta feminista é o conceito de sexismo, que é definido pelo dicionário on-line de Português como “atitude, discurso ou comportamento, que se baseia no preconceito e na discriminação sexual: a

exaltação exagerada do masculino ou do feminino é uma forma de sexismo”. Por outro lado, o conceito de sexismo muito se confunde com o conceito de machismo, visto que machismo pode ser definido como opinião ou atitudes que discriminam ou recusam a ideia de igualdade dos direitos entre homens e mulheres.

Logo, Garcia (2015) ressalta que machismo é um discurso de desigualdade, em que sua principal tese é que homens são superiores às mulheres. No entanto, sexismo se define pelo conjunto de práticas utilizadas pelo patriarcado para a manutenção da dominação masculina em relação à feminina, ou seja, é uma manutenção da exploração das mulheres na sociedade. Dessa forma, o sexismo compreende todos os setores da vida e da sociedade, funcionando como uma ideologia que defende a subordinação das mulheres aos homens. Ao passo que o machismo se expressa no poderio masculino.

## **2.2 Movimentos feministas**

O movimento feminista apresenta algumas fases ao longo das décadas, desde o seu início após a Primeira Revolução Industrial, no final do século XIX, em que movimentos organizados de mulheres e por mulheres em busca de direitos civis, como o voto, e igualdade política, começaram a surgir. A primeira onda do movimento surgiu no Reino Unido e nos Estados Unidos, levantou questionamentos sobre problemas de gênero: “O problema da questão de gênero é que ela prescreve como devemos ser em vez de reconhecer como somos. Seríamos bem mais felizes, mais livres para sermos quem realmente somos, se não tivéssemos o peso das expectativas de gênero” (ADICHIE, 2014, p. 42).

A segunda onda do feminismo baseou-se nas ideias radicais surgidas na década de 1970, após a publicação do livro de Simone de Beauvoir, “O Segundo Sexo”. Na obra de Beauvoir, a autora alega que ser mulher é uma condição imposta pela sociedade, e o gênero é uma construção cultural, e não uma determinação biológica, como anteriormente pensado. Além disso, há a famosa frase de Beauvoir: “Ninguém nasce mulher. Torna-se mulher” (BEAUVOIR, 1949, p.9). Consoante às falas da francesa, Garcia explicita:

A autora expõe a teoria de que a mulher historicamente tem sido considerada como a outra em relação ao homem sem que esse fato suponha uma reciprocidade, como ocorre no resto dos casos. Por exemplo: se para um povo, os outros são os estrangeiros, para estes estrangeiros, outros são os que lhe chamam assim. Com a mulher não ocorre isso. O homem em nenhum caso é o outro, ao contrário, ele é o centro, a medida e a autoridade, esta ideia que o feminismo chamará de androcentrismo. (GARCIA, 2015, p. 81)

Nos anos 1990 ocorre a terceira onda do movimento feminista, tendo como principal foco o conceito de escolha, em que as mulheres possuem direito de escolher, de fato, tudo o que diz respeito a elas mesmas, em toda e qualquer forma. Conseqüentemente a este processo, elas passam a ter voz para defender seus corpos e escolher como usá-los. Além disso, destaca-se o benefício da globalização para o desenvolvimento desta terceira fase da corrente feminista, visto que as pessoas possuem acesso mais rápido ao conhecimento, já que a informação chega mais facilmente para os cidadãos. Desse modo, o desenvolvimento do senso crítico e o acesso à informação abrem espaço para que garotas se preocupem com seus direitos, representações na sociedade e, acima de tudo, liberdade.

São várias as vertentes do feminismo, algumas das correntes existentes são: radical, liberal, interseccional, marxista, socialista, global (PISCITELLI, 2002), negro (HOOKS, 1981; DAVIS, 1983; COLLINS, 1990). É mais importante do que haver diversas correntes, a necessidade de cada camada social em que as mulheres estão inseridas revela-se importante para a criação de uma vertente que luta por cada grupo com suas necessidades e prioridades específicas, enxergando assim a luta das mulheres por diferentes ópticas.

Em 1980, Garcia (2015) destaca a “morte do feminismo”. Resultado direto da “aceitação” das feministas após alcançar algumas conquistas, ocasionando no desmerecimento do movimento, o considerando desnecessário, conforme Zirbel:

[...] a mídia começou a rotular mulheres adolescentes e na casa dos vinte anos como uma geração “pós-feminista”, que desfrutava de certos ganhos sociais (acesso à educação, a diferentes tipos de emprego...), dando a entender, igualmente, que os objetivos do feminismo haviam sido alcançados. Sob esta ótica, o feminismo deixava de ser algo necessário. (ZIRBEL, 2021, p. 21)

No que diz respeito às múltiplas vertentes e movimentos feministas, podemos concluir que, assim como qualquer movimento, possui historicidade, ou seja, mudaram ao longo do tempo de acordo com os diferentes contextos. Desse modo, não há aqui a nossa pretensão em esgotar o assunto, mas apresentar as vertentes existentes e contextualizar a luta das mulheres desde o surgimento do movimento feminista.

A seguir, analisaremos os aspectos que relacionam as histórias em quadrinhos da Mulher-Maravilha e o feminismo.

### 2.3 Mulher-Maravilha e o feminismo

A relação da Mulher-Maravilha com o movimento feminista é mais complexa do que aparenta. É uma relação profunda com as lutas das mulheres em prol de direitos iguais e de posse de seus próprios corpos. Muito se deve ao contexto de William Marston, criador da Amazona. Portanto, para compreender de fato a relação da Mulher-Maravilha com o feminismo, torna-se imprescindível analisar a história de seu criador, William Marston.

A personagem Mulher-Maravilha foi criada pelo psicólogo e professor William Moulton Marston em 1941. Contudo, o que se mostra novo é que o psicólogo para criar a personagem se inspira na sua esposa, Elizabeth Holloway Marston, e na sua amante, Olive Byrne. A heroína é uma personagem de quadrinhos que, desde a sua origem, era feminista, já que seu criador, William Marston a cria para ser uma propaganda ideológica do movimento feminista. De acordo com Tim Hanley, pesquisador que escreveu o livro *Wonder Woman Unbound: The curious:*

William Moulton Marston acreditava que as mulheres eram superiores aos homens e logo iriam dominar o mundo. Ele viu nas revistas em quadrinhos um veículo para levar suas teorias aos mais jovens. Diana foi criada para demonstrar a força, o poder e a compaixão das mulheres. A intenção era, primeiro, acostumar os meninos à ideia de que as mulheres eram mais fortes e poderosas, e assim facilitar a implantação do matriarcado; segundo, inspirar as meninas a se tornarem fortes e poderosas, para que pudessem dominar o mundo. (HANLEY, 2014 apud Barros, 2017)

Desse modo, percebem-se alguns traços na personagem que indicam essa intenção do autor ao colocar uma mulher como super-heroína. No entanto, para a época, não era muito comum, apesar de haver outras heroínas nos quadrinhos antes da princesa Amazona. Todavia, o que destaca Diana é que, diferentemente das outras heroínas existentes, ela não era ajudante de nenhum super-herói, ou uma versão feminina, como a *Supergirl* ou a *Batwoman*, ela era uma heroína que tinha a sua própria narrativa, em que já desafia os imaginários sociais da época, guiados pelo patriarcado.

A frase descrita na primeira história em quadrinhos da heroína indica que havia a intenção de mudar a visão das mulheres na sociedade. A frase é: “surge uma mulher cujos problemas e façanhas masculinas são meras brincadeiras infantis”. Essa percepção conflita com o imaginário de superioridade masculina, posto que, ao dizer que as façanhas masculinas são brincadeiras infantis para uma mulher, o autor infantiliza os homens e, por conseguinte, coloca Diana como superior a eles. É importante frisar que, nesse período, nos Estados Unidos, o movimento feminista estava ainda na sua primeira onda, apesar de as mulheres terem conseguido a conquista pelo voto em 1920 de acordo

com Lima (2020). No entanto, o movimento feminista ainda lutava pela conquista do direito ao trabalho e à educação. Logo, quando a personagem foi criada, em 1941, esta pauta ainda estava em discussão.

Pode-se destacar também outro ponto muito importante na história da Mulher-Maravilha, a personagem originalmente receberia o nome de “Suprema: a Mulher-Maravilha”, no intuito de surgir como um contraponto ao personagem Superman. No entanto, Diana não é uma versão do Superman, uma “contraparte feminina”. A Mulher-Maravilha é uma personagem singular, cuja história não está atrelada a um homem, é uma heroína feminina que está à altura do *Superman*, sem precisar ser contraparte do grande herói da *DC Comics*.

Um outro ponto a ser considerado na história da Mulher-Maravilha é a presença da segunda onda feminista. Em que, após a morte de Marston em 1947 e, a saída de Robert Kanigher em 1968 por motivos de saúde, a heroína sob a responsabilidade de Jack Miller e Denny O’Neil assume uma posição de busca da origem da condição feminina e as causas para a opressão, bem como introduziu-se outras pautas, como sexualidade, família, trabalho e direitos reprodutivos e profissionais. Na década de 1960, a história da Amazona mudou drasticamente, que abandona o traje de super-heroína e perde seus poderes para abrir uma loja de roupas. Tal mudança foi motivo para uma mobilização de mulheres que alegavam os atos machistas da revista, visto que Diana era a única personagem feminina que representava igualdade de poderes com o Superman, logo, sendo uma concorrente direta na venda das histórias em quadrinhos da empresa. Como consequência, a reação feminina cresceu e tomou proporções que exigiam que Diana retomasse seus poderes e seu traje para equipará-la ao herói *kryptoniano*. Desse modo, Diana foi capa da primeira edição da revista Miss feminista. Segundo Greenberger:

O movimento de Liberação feminina continuava a atrair atenção da sociedade por meio de protestos, queima de sutiãs e exigências de oportunidade melhores. A jornalista Feminista Glória Steinem, que tratava dos direitos das mulheres ainda antes de Friedan, foi escolhida em 1970 para escrever a introdução de Wonder Woman, uma coletânea em capa dura das histórias mais antigas da Mulher-Maravilha. Steinem depois tornou-se editora da *Ms. Magazine*, que teve sua primeira edição publicada em 1972, trazendo a Princesa Amazona na capa. Em ambas as publicações a ausência dos poderes da heroína durante os anos de 1970 foi contestada. Uma reação das feministas começou a tomar corpo, exigindo que a Mulher Maravilha recuperasse seus poderes e seu traje, para colocá-la em pé de igualdade com o Superman. (GREENBERGER, 2010, p.175)

De acordo com Lima (2020), a segunda onda do feminismo começa em 1960 e uma das representantes desse período é Simone de Beauvoir com a publicação do seu livro *O Segundo Sexo*, em 1949. A influência da escritora francesa foi tanta na história

da Mulher-Maravilha que o nome da filósofa aparece na capa da revista Miss Feminista com o título de “nova feminista”. Entretanto, não se resume somente à “coincidência” do nome de Beauvoir estar presente na capa Miss feminista ao lado da imagem da Mulher-Maravilha, toda a capa desta revista aborda reivindicações feministas, tanto da primeira onda, em que fala “Gloria Steiner sobre como as mulheres votam”, como a remuneração para o serviço doméstico. Isso acontece, porque a ideia do que é ser mulher é uma das marcas da segunda onda, por causa da frase de Beauvoir: “Não se nasce mulher, torna-se mulher” em seu livro *O Segundo Sexo*.

A terceira onda do feminismo que, de acordo com Lima (2020), é o período em que a abordagem das correntes feministas se preocupa com a interseccionalidade entre gênero, etnia e classe social, não sendo tópicos muito discutidos nas histórias em quadrinhos de Diana.

Logo, compreende-se que as pautas feministas se mostram presentes na história da Mulher-Maravilha desde a sua criação, em 1941, e perdura até o século XXI. Visto que Diana representa um símbolo de força e resistência feminina.

Ao longo dos 81 anos de Mulher-Maravilha, após passar pelas mãos de diversos desenhistas e roteiristas, se tornando uma das personagens que mais sofreu alterações ao longo dos anos, algumas características principais como a busca pela paz e pela justiça e o fato de não precisar ser salva por um homem, tomando decisões baseadas em suas próprias convicções, geram até hoje identificação de mulheres, e, de inclusive, feministas notórias.

A heroína foi apresentada ao mundo na considerada Era de Ouro dos quadrinhos, na década de 1940, mais precisamente em dezembro de 1940, na *All Star Comics* nº08. A Amazona criada por William Moulton Marston foi ilustrada por Harry G. Peter nas primeiras edições. Além disso, a heroína sequer foi mencionada na capa da edição nº8, como podemos ver na imagem abaixo.



Imagem 1 - capa da *All Star Comics* n° 08

A personagem então é apresentada ao mundo dos quadrinhos em 08 de dezembro de 1941, com a introdução da heroína na ilha de Themyscira e seu encontro inusitado com Steve Trevor:



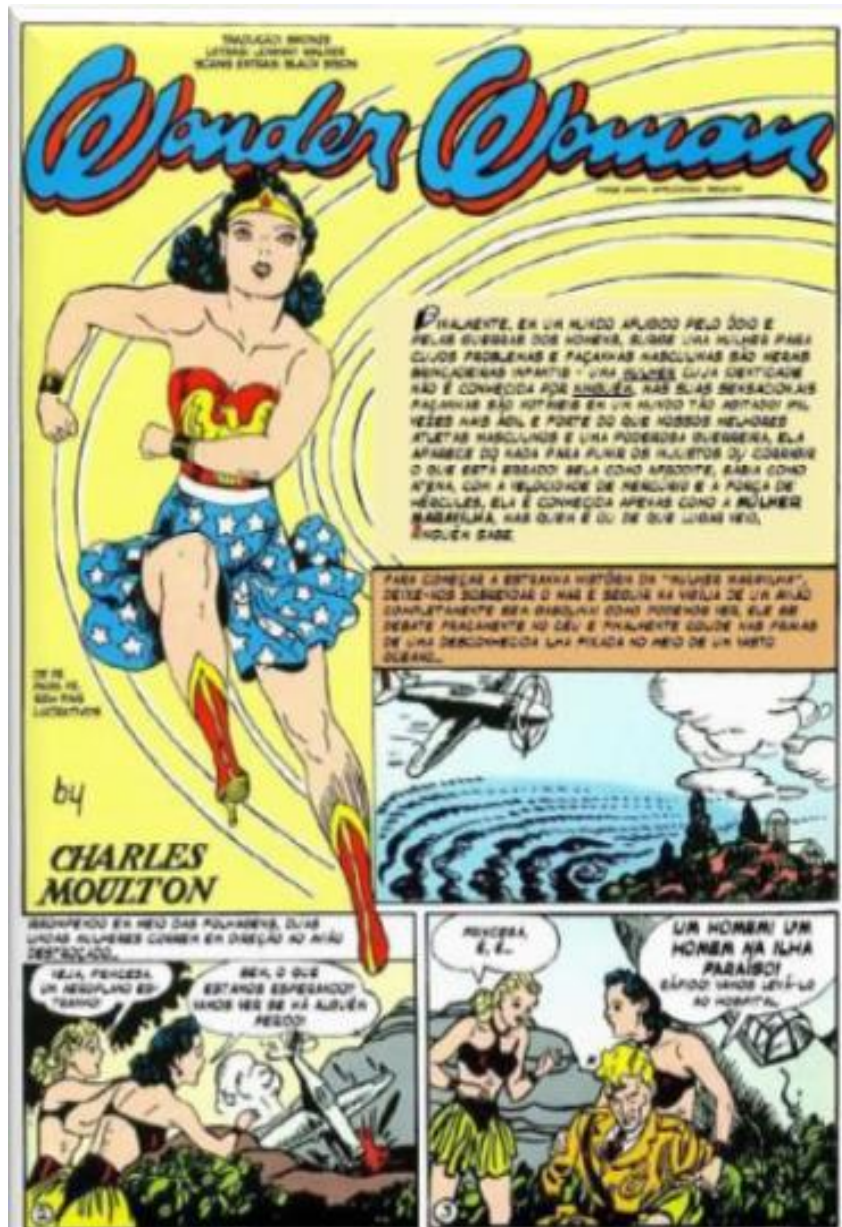


Imagem 2 - primeira aparição da Mulher-Maravilha

Depois da primeira aparição em *All Star Comics*, a heroína conquista o apreço do público e, posteriormente, aparece em *Sensations Comics n° 01* como capa em janeiro de 1942.

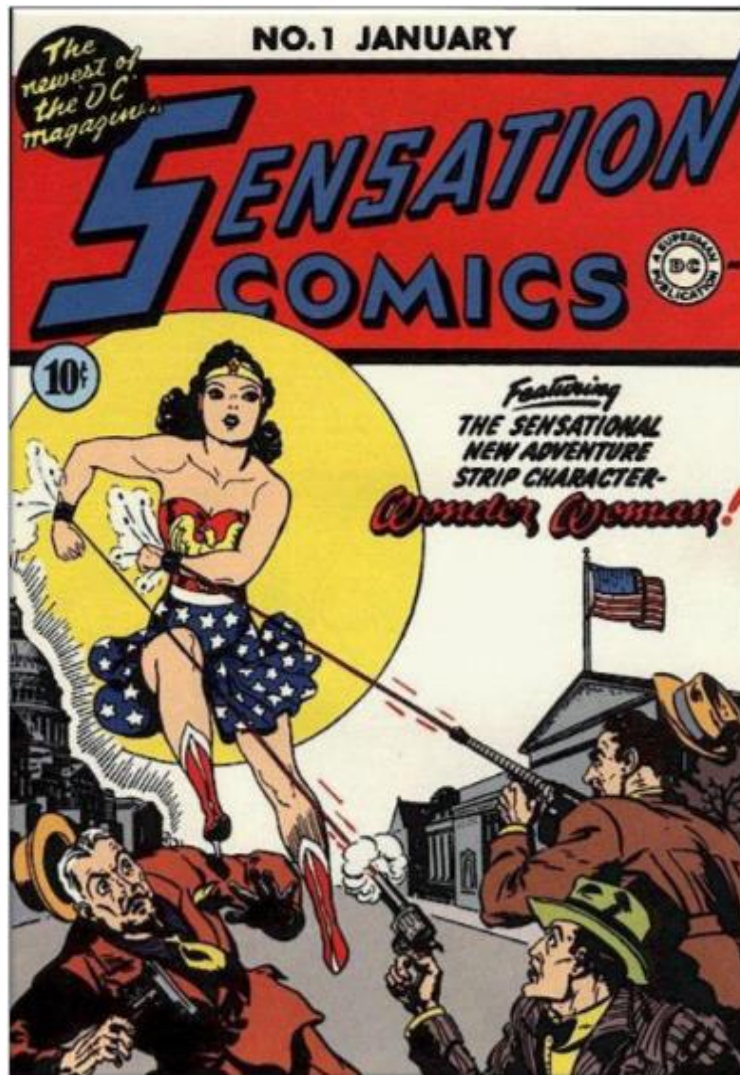


Imagem 3 - capa da *Sensation Comics* nº 01

Depois da estreia, a Mulher-Maravilha apareceu em todas as edições da revista *Sensations Comics* sempre como capa, sendo a primeira na história da revista. Nas histórias da Mulher-Maravilha, o autor assinava com um pseudônimo de Charles Moulton. Apesar do grande sucesso da personagem, a Organização Nacional de Literatura Salutar colocou a *Sensation Comics* na lista de “Publicações reprovadas para a Juventude”, pois, segundo o Bispo encarregado da Lista, “a Mulher-Maravilha não está decorosamente vestida.” (LEPORE, 2017).

No entanto, em 1942, Willian Marston comunica à imprensa a estreia da Revista Solo da Mulher-Maravilha (*Wonder Woman*). O autor afirma na publicação: “A única esperança que a civilização tem de maior liberdade, evolução e igualdade das mulheres em todos os campos de atividade humana”. Willian Marston tinha o objetivo de que a personagem fosse “um modelo de feminilidade forte, livre e corajosa para combater

a ideia de que as mulheres são inferiores aos homens, e para encorajar as meninas aos esportes e nas funções e profissões dominadas por homens.” (LEPORE, 2017).

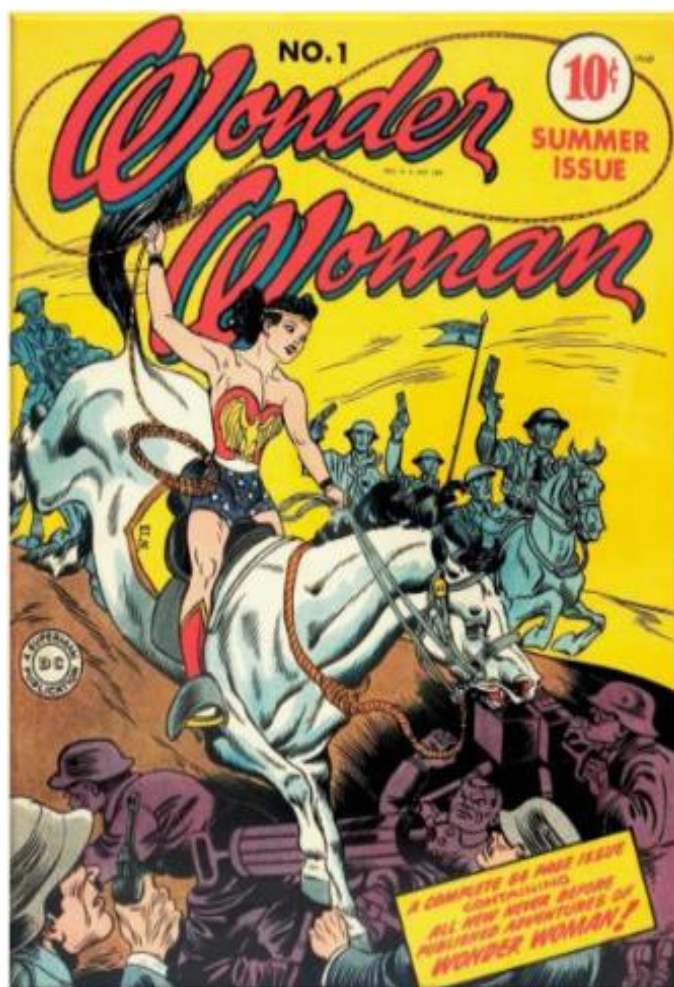


Imagem 4 - capa de *Wonder Woman* nº 01 – Revista Solo

Da primeira aparição da Mulher-Maravilha para a sua primeira revista solo, já se pode notar uma diferença na roupa, da saia no joelho com estrelas brancas, para o short, mais curto, de estrelas brancas. É importante ressaltar tais mudanças, pois elas revelam a evolução da personagem durante o tempo.

Apesar de conquistar uma revista solo, a personagem ainda aparece em outras revistas, como em *Sensation Comics* nº 28 de 1944:

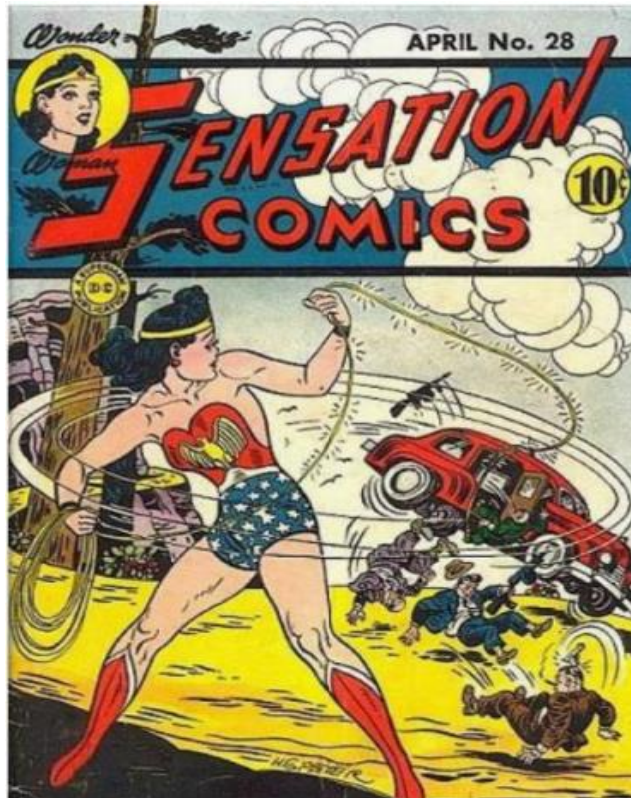


Imagem 5 - *Sensation Comics* nº 28, 1944

O que chama atenção dessa capa é a clara intertextualidade com a capa de *Action Comics* #1 que é a primeira história do Superman:

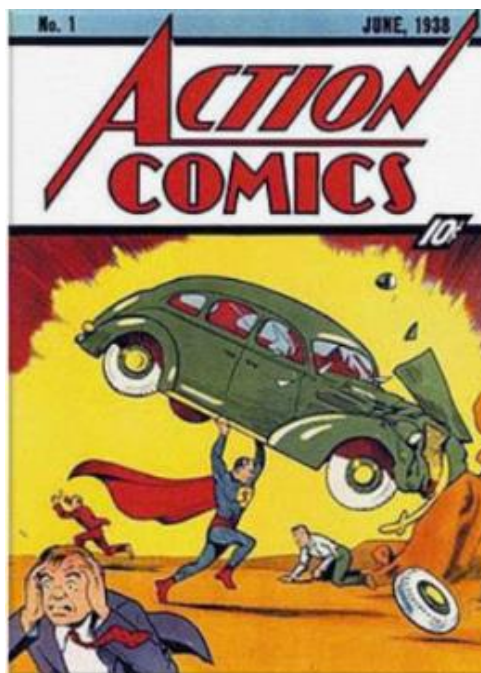


Imagem 6 - *Action Comics* #1, junho de 1938

A intertextualidade é proposital, já que o objetivo do escritor era criar uma heroína tão forte quanto o Superman, a qual tivesse em pé de igualdade com o maior herói dos quadrinhos, como já falado anteriormente, as imagens acima só comprovam a intenção do autor.

Após algum tempo publicando, Willian Marston morre em 1947 e a última história que teve sua assinatura foi Wonder Woman, nº 28. Após sua morte, quem assume a direção das histórias da heroína é Robert Kanigher de 1947 a 1968, o responsável pela transição da Era de Ouro para a Era de Prata ficando até o final da Era de Prata.

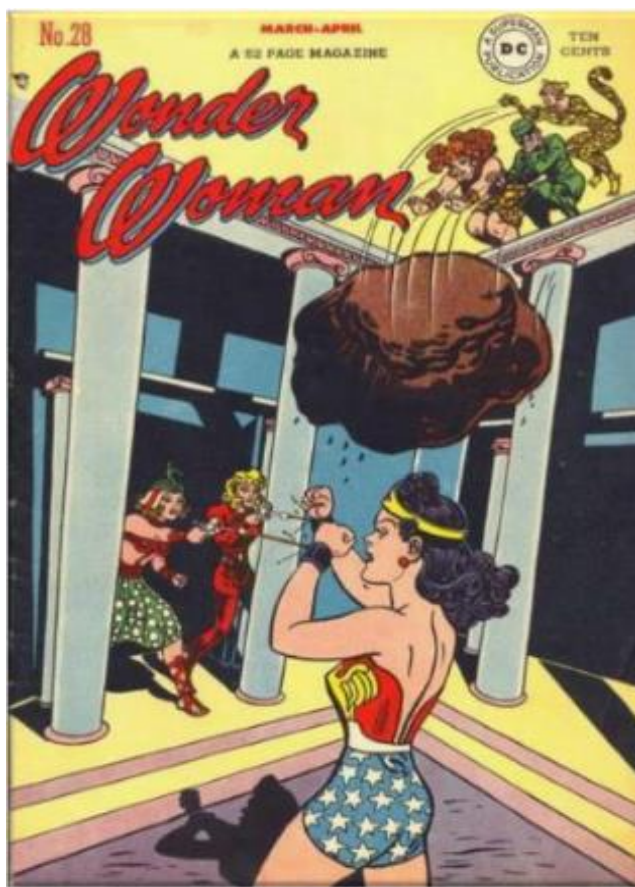


Imagem 7 - *Wonder Woman*, #28, 1947

É nesta revista que aparece a criação da Vilainy Inc, um grupo formado pelas supervilãs da Mulher-Maravilha: Mulher-Leopardo, Dra. Veneno e Giganta.

Quando Kanigher assume a direção das histórias após a morte de Marston em 1947, ainda na Era de Ouro, ele muda a origem da personagem, fazendo Diana retornar mais vezes à Ilha Paraíso e colocando as Amazonas como viúvas dos gregos que morreram em batalhas.

Apesar de preservar alguns detalhes, o autor muda a maioria dos elementos gregos da história da personagem. Além disso, outra mudança que ocorreu foi na Rainha Hipólita que antes tinha os cabelos pretos iguais aos de sua filha, mas depois passou a ter os cabelos loiros. As Amazonas, nessa nova versão, não tinham habilidades sobre-humanas, apenas Diana era quem tinha, uma vez que fora abençoada pelos deuses. Por isso, a questão do desafio das Amazonas, que era uma competição entre todas as guerreiras da Ilha para saber qual delas era a melhor para levar o Steve Trevor de volta ao mundo dos homens, foi dispensada, e como só a princesa tinha tais habilidades, ela quem levaria Steve Trevor de volta ao mundo dos homens. (GREENBERGUER, 2010)



Imagem 8 - capa de *Wonder Woman* nº97, 1958 – Era De Prata

Nessa edição de 58, já são notórias algumas diferenças da Era de Ouro. A começar pela substituição da saia pelo short, deixando o corpo da heroína mais à mostra e a mudança do sapato, que antes era uma bota vermelha, agora passa ser uma sandália estilo gladiadora remetendo à antiguidade grega. Ademais, nota-se também um aumento no comprimento do cabelo. Entretanto, a principal diferença está na temática das histórias.

Na capa acima, observa-se que o problema a ser enfrentado pela princesa é um dinossauro, o que já se pode deduzir que houve viagens temporais, ou criações de robôs em forma de dinossauro. O que fica clara é a “tecnologização” presente nas histórias, o que corrobora uma das características da fase de prata dos quadrinhos.

É importante destacar que as histórias da Mulher-Maravilha tinham uma questão sexual muito forte, já que William Marston, como psicólogo, acreditava na subjugação sexual das mulheres aos homens, apesar de acreditar que as mulheres deveriam governar o mundo, pois eram mais gentis e sensíveis e isso evitaria muitas guerras. Por isso, a conotação sexual nas histórias da heroína era muito forte, tanto que uma das fraquezas da heroína, nesse período, era ser amarrada pelo seu próprio laço.



Imagem 9 - *Sensation Comics* Nº 9, 1942

Nesta capa, a mulher que está sendo salva pela Mulher-Maravilha aparece amarrada. De acordo com Peixoto (2017):

Inclusive, havia algo nos **poderes** da Mulher-Maravilha que estava relacionado ao poder da mente e do treinamento das Amazonas na Ilha Paraíso, indicando que ela **não seria digna** de suas habilidades se se deixasse **subjugar por um homem**. Nas tramas, **se ela fosse amarrada** por um homem ao ponto de tocar seus braceletes, perderia todos seus poderes. Isto era chamado de **A Lei de Afrodite**. [grifos do autor]

Isso gerou muitos problemas às histórias da Amazona. Tanto que, em 1954, já sob a direção de Kanigher, as histórias da heroína foram acusadas de indecência sexual e Diana foi acusada de ser lésbica pelo alemão Fredric Wertham no livro *The Seduction of Innocent*. Segundo Peixoto (2017):

Em um **mercado frágil**, com a queda nas vendas acentuada desde o fim da II Guerra, o mercado de quadrinhos sofreu um grande abalo. **As vendas despencaram** de uma vez e medidas drásticas foram tomadas para reconquistar a confiança do público, a principal delas a criação do **Comics Code Authority (CCA)**, um órgão colegiado de censura às revistas liderado por representantes da própria indústria de quadrinhos. Como resultado, as HQs ficavam **proibidas** de fazer referências explícitas a sexo; as mortes só podiam ser sugeridas, mas nunca mostradas; temas fortes eram proibidos; e histórias de terror não podiam mais ser contadas. Como resultado, as histórias da DC (e de outras editoras) se transformaram em um grande caldo de “água com açúcar”. [grifos do autor]

Kanigher, em 1968, (já no final da Era de Prata) se afasta da direção dos quadrinhos por causa de uma estafa mental e só retorna quatro anos depois. Nesse período, assume Jack Miller, que chama como roteirista Deny O’Neil, no entanto Miller foi demitido por falta de vendas dos quadrinhos e quem toma seu lugar como Diretor e roteirista é Mike Sekowsky, que dá um outro rumo à história da personagem, já que o Sekowsky faz com que as Amazonas viagem para outra dimensão para poderem restaurar seus poderes. Diana, contudo, resolve ficar para trás, renunciando seus poderes. A princesa amazônica sai da Liga da Justiça da América e começa a treinar Karatê com o mestre I-Ching. Diana viveu algumas aventuras nessa nova roupagem, mas essa mudança não deixou as leitoras nada satisfeitas, já que descaracterizou completamente a personagem. Com isso, Sekowsky deixa a direção em 1970, e O’Neil volta como roteirista e editor das histórias.





Imagem 10 - capa de *Wonder Woman* n°178, outubro de 1968

Nesta capa tão emblemática, mostra-se uma nova Diana, com cabelos mais longos, maquiada, o que não era comum na personagem, com uma blusa de uma tendência futurista, com uma calça e um bota preta de couro. Essas mudanças são bem grandes, já que, nesta edição, a heroína renuncia ao manto da Mulher-Maravilha e da identidade secreta de secretária – como pode ser percebida pelo grande risco em forma de “X” no que parece ser uma capa antiga das histórias da heroína – para abrir uma loja de roupa de moda.

Como vimos nos parágrafos anteriores, essa mudança específica não agradou ao público, em específico as mulheres, por justamente descaracterizarem uma personagem símbolo do feminismo, e por atrelarem a ela estereótipos que eram combatidos pelo movimento. Ademais, destaca-se o fato de a heroína ser a única em igualdade com o *Superman*, ou seja, já que ele é um “super” homem, ela é uma Mulher “Maravilha”. Por isso, uma reação feminina começou a crescer e a exigir que Diana

retomasse seus poderes para colocá-la em pé de igualdade com o homem de Aço. (GREENBERGER, 2010)

Núbia, é inserida como uma contraparte da Mulher-Maravilha criada por Ares, deus da guerra e um dos principais inimigos de Diana. No entanto, ela compete com Diana em um torneio das Amazonas, mas as duas percebem que são irmãs, porquanto Núbia era a Mulher-Maravilha da Ilha Flutuante. Contudo, apesar da ideia ser inovadora, o público não gostou muito e a ideia da Núbia durou menos de um ano. (GREENBERGUER, 2010)

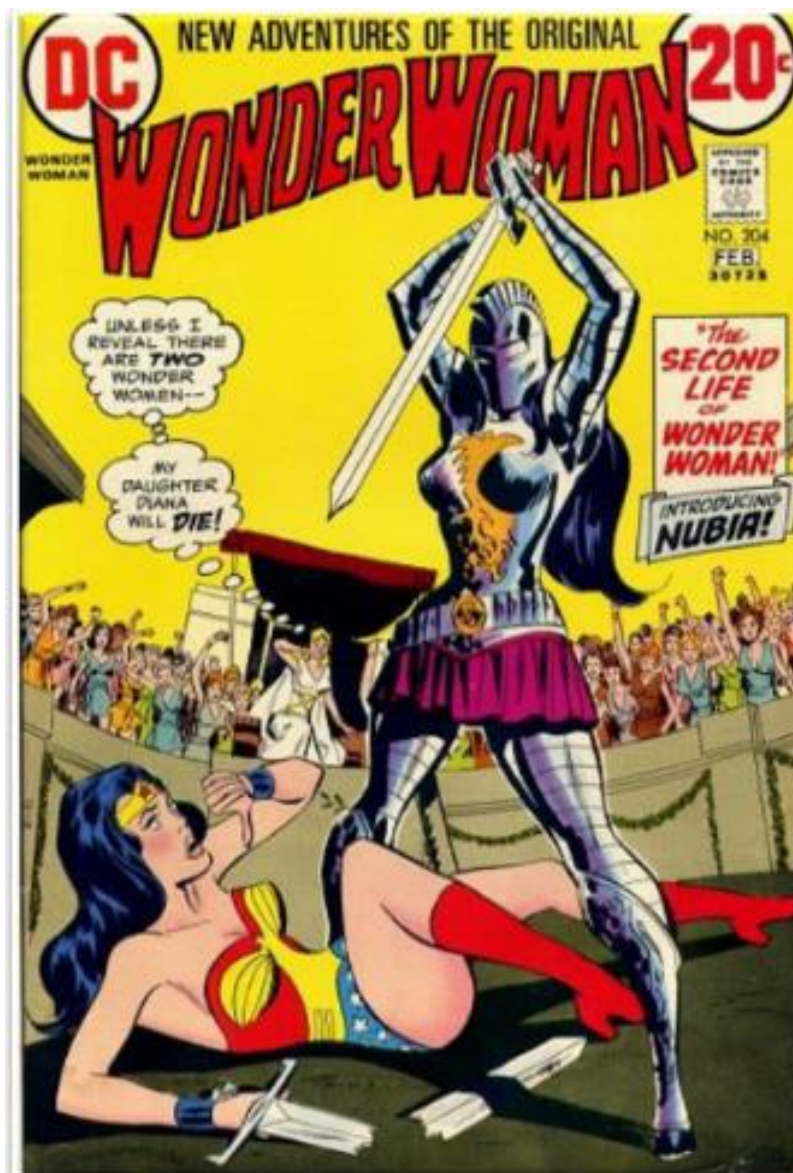


Imagem 11 - capa de *Wonder Woman* n°204, 1970



Imagem 12 - *Wonder Woman* nº204, 1970

Nota-se que, em 1970, a roupa da personagem está ainda mais curta, saindo do short para um collant, o cabelo também está grande, e aqui a personagem apresenta olhos azuis, uma característica que não era presente na década de 40. Além disso, os detalhes da parte de cima da armadura estão diferentes, a águia dourada está maior e indo do busto até a cintura, mostrando mais a silhueta da personagem.

Em 1983, aconteceu um fato “surpreendente”: pela primeira vez na história da personagem, a qual já tinha mais 40 anos de história, uma mulher assinou o roteiro das histórias da Amazona. Dann Thomas, junto com seu esposo, foram os responsáveis pela célebre edição 300 de *Wonder Woman*. Na história, Diana enfrenta um demônio das sombras, ajudado por Sandman, o mestre dos sonhos, que diz que a criatura vem da dimensão dos sonhos. (PEIXOTO, 2017)



Imagem 13 – edição comemorativa – *Wonder Woman* n°300 – capa dupla, 1983

Nesta edição, as diferenças, quanto à outra, são poucas, já que as únicas mudanças são os detalhes da bota, que agora tem uma faixa branca e os detalhes da parte de cima da armadura, que agora tem um cinto dourado.

Após 329 edições da Mulher-Maravilha, o final da série da Mulher-Maravilha (primeira fase) se integrava à edição de Crises das Terras Infinitas, em 1985, em que Hades se junta ao Vilão cósmico, Antimonitor, e às Amazonas falecidas para lutar contra as Amazonas vivas e contra Diana. Essa batalha foi orquestrada por Marte. Steve Trevor, ao perceber que os deuses estavam aprisionados, liberta Zeus, o que dá a vitória às Amazonas e a Diana. Com isso, Zeus concede o desejo de Steve de se casar com Diana. Eles se casam na Ilha Paraíso e, assim, se encerra a primeira fase da revista da Mulher-Maravilha. (GREENBERGUER, 2010)



Imagem 14 – capa *Wonder Woman* n°329, 1985

De acordo com o site “*Hqrock*”, esse foi o fim da saga original de Mulher-Maravilha, que apesar das mudanças, seguiam uma linha de produção desde 1941 até 1985.

No entanto, é importante destacar que, depois disso, todo o Multiverso da DC é reformulado e passou a se ter apenas uma realidade e uma versão só, porque a ideia de muitas realidades deixava os leitores confusos, pois eles preferiam uma história contínua de quadrinhos assim como os da Marvel. Então, como foi falado na seção anterior, a editora resolveu simplificar toda as histórias dos seus heróis na tentativa de sair da pior crise que a atingiu. Por esse motivo, fizeram mais um reboot dando início ao que seria o Pós-crise. Histórias dos personagens foram reescritas como a do *Superman*, do *Batman* e

da Mulher-Maravilha. Nessa nova versão, ficou definido que a Mulher-Maravilha (e o Aquaman) não faria parte dos membros fundadores da Liga da Justiça (PEIXOTO, 2017).

Em 1987, na Era de Ferro, ou o que ficou conhecido como Pós-crise, a história da Mulher-Maravilha sofre outro reboot em decorrência de o roteirista George Perez, um dos maiores desenhistas que tinha feito muito sucesso na editora Marvel com Vingadores em 1970, assumir a direção da história, introduzindo uma nova Mulher-Maravilha, juntamente de Greg Potter como corrotista. Perez cria os “Novos Titãs” e, para a surpresa de todos, a revista se tornou um dos maiores sucessos da Editora, em 1982. Contudo, depois do sucesso da revista, Perez demonstra interesse na personagem Mulher-Maravilha, encabeçando assim o novo reboot, o que deu muito certo, pois a versão de Perez é considerada por muitos o melhor momento da Mulher-Maravilha. (PEIXOTO, 2017)

A primeira mudança é a do nome da Ilha Paraíso para Themyscira excluindo os nomes Romanos. Além disso, nessa terceira versão, a origem das Amazonas era diferente, pois Afrodite e Athena tinham criado as Amazonas a partir das almas das mulheres que morreram injustamente vítimas de agressões dos homens e soprou vida ao barro contendo as almas dessas mulheres, sendo Hipólita, rainha das Amazonas, a primeira Amazona. (GREENBERGUER, 2010)

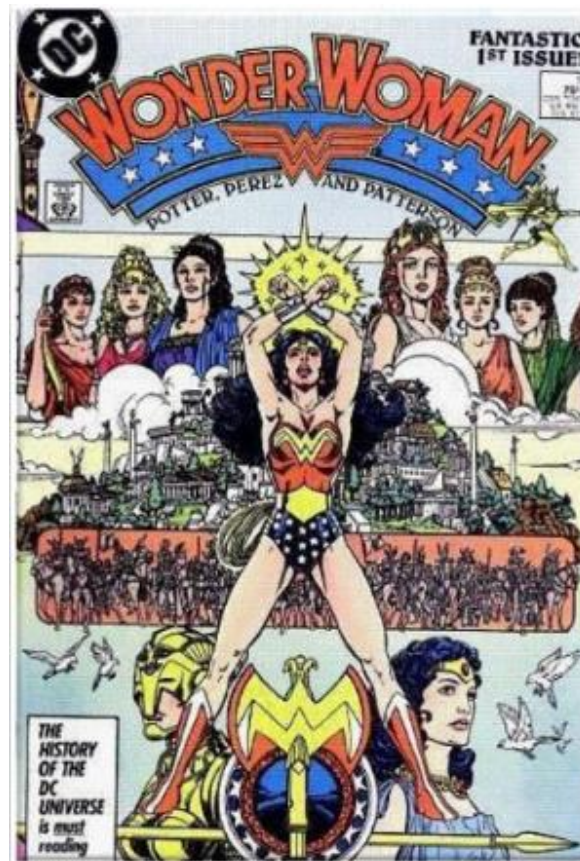


Imagem 15 - capa da primeira edição da revista *Wonder Woman*, fevereiro de 1987, depois dos eventos de Crise das Guerras Infinitas

Para além dessas mudanças, a ilha também passou a abarcar um portal para o submundo. Nessa versão, Nubia também fora introduzida, mas como Nu'bia sendo a guardiã desse portal. Uma outra mudança muito importante é que, nessa versão, Themyscira tivera duas rainhas, Hipólita e Antíope. Após conquistar a liberdade, as Amazonas puderam escolher qual das duas iriam seguir. Hipólita decidiu ficar na ilha para proteger o Portal e Antíope saiu pelo mundo com as Amazonas que a seguiram até que se fixou no Egito e lá criou o templo das Mulheres Bana-Mighdall, renunciando os deuses Olímpicos, adotando crenças baseadas em outras fés.

Nessa história, Diana acaba encontrando com essas Amazonas, o que lhe fornece muitas aventuras. Na versão de Perez e Potter, o desafio fora retomado a mando dos deuses, pois eles queriam uma Amazona como emissária do mundo dos homens. Assim, Diana vence o torneio cumprindo a vontade dos deuses. Outra mudança muito importante é a rejeição da ideia inicial de Marston do conteúdo sexual das histórias da Mulher-Maravilha. Ainda na história de Perez e Potter, um fato que chama atenção é que Zeus tinha interesse em Diana, mas a princesa nega as investidas do rei do Olimpo. Como

resultado, é forçada a fazer o “desfio dos deuses” para provar seu valor como Mulher-Maravilha. (GREENBERGUER, 2010)

Para finalizar essa versão, há uma curiosidade sobre a origem do nome Diana, que pode remeter à deusa Ártemis, na versão Romana, mas a origem do nome da princesa é outra. Antes da Mulher-Maravilha nascer, Diana Trevor, uma piloto, acaba caindo na ilha de Themyscira e, quando ela cai, as Amazonas estão em Batalha com uma criatura de 100 braços, Coto, que tentou escapar do submundo. Ao ver a batalha, Diana luta ao lado das Amazonas e, com sua pistola, consegue atirar bem nos olhos na criatura a matando, mas também acaba morrendo esmagada pelo monstro. Como agradecimento à piloto, foi erguida uma estátua em sua homenagem e a princesa foi batizada com o mesmo nome. Entretanto, é importante destacar que essa piloto é, na verdade, a mãe de Steve Trevor, o grande amor de Diana. (GREENBERGUER, 2010). Perez terminou sua passagem pelas histórias da Mulher-Maravilha na edição 62 de Wonder Woman, em 1992, com o arco de Guerra dos deuses.

A partir da edição 90, assume o brasileiro Mike Teodato Jr., o qual provoca algumas mudanças em consequência ao megaevento do Universo DC ZERO HORAS. Assim, Diana é substituída por Ártemis no manto de Mulher-Maravilha, enquanto a princesa Amazona passa a usar um uniforme quase civil com uma Jaqueta. Essa fase se encerrou na edição 100 de 1995. (PEIXOTO, 2017)



Imagem 16 – Mulher-Maravilha na versão de Mike Deodato Jr, 1994

Nesta versão, a Mulher-Maravilha está com um uniforme bem diferente dos demais, já que além da cor predominante ser preta, o uniforme conta com uma jaqueta.



Além disso, apesar da jaqueta, já se pode notar uma maior sexualização da personagem, já que o corpo da heroína fica mais à mostra.

Iniciando, se podemos pontuar assim a Era da Renascença do Pós-crise, John Byrne se tornou roteirista e ilustrador da Série, em 1995. O novo roteirista deu um rumo diferente à história ao matar a personagem, e alçar a alma da princesa até o Monte Olimpo, tornando-a deusa da verdade. Contudo, Diana, achou essa a melhor oportunidade para retornar ao manto de Mulher-Maravilha, porque, agora, como deusa, ela poderia cumprir seu dever como heroína ainda melhor. Zeus, então, acaba retirando sua Divindade e Diana volta a ser mortal e volta à Terra como Mulher-Maravilha. (GREENBERGUER, 2010)



Imagem 17 – capa *Wonder Woman* feita por John Byrne, 1995

Na edição de Byrne, a heroína volta ao uniforme não tão original, baseado no uniforme da década de setenta quando Kanigher retorna à direção da revista da Mulher-Maravilha. Com a diferença do tamanho das estrelas no collant, o tamanho do bracelete,

que antes era somente no pulso, e depois passa a ser por todo o antebraço, além do tamanho e o do volume do cabelo.

Esse impacto pode ser visto nas obras de outras autoras feministas, reforçando a ideia de que um dos papéis da ficção é o de nos ajudar a lidar com questões reais, como ao se questionar: “o que a Mulher-Maravilha faria?”. Lilian Robinson, ativista, escritora e teórica feminista marxista, escreveu em seu livro *Wonder Woman: Feminisms and superheroes*, um episódio de superação, em que se inspirou na personagem para conseguir vencer após uma queda em sua banheira, que a causou uma fratura no joelho. Com isso, Robinson fez uma alusão ao poder das narrativas em nossas vidas cotidianas.

[...] não há como negar que os feminismos criaram modos específicos de existência mais integrados e humanizados, desfazendo as oposições binárias que hierarquizam razão e emoção, público e privado, masculino e feminino, heterossexualidade e homossexualidade. (RAGO, 2013, p.27)

Logo, toda simbologia referente à personagem está ligada tanto à forma, quanto à intensidade com que as mulheres ao redor do mundo se encontram empoderadas por suas ações. O empoderamento, portanto, está relacionado não só a fazer com que essas mulheres se sintam tão capazes quanto os homens de exercer determinadas funções e ocupar certos espaços, mas visam, sobretudo, fazer com que elas entendam que merecem os mesmos direitos que eles.

O feminismo e sua independência tiveram implicações amplas para a história cultural, visto que estava preocupada em desmascarar os preconceitos masculinos, bem como enfatizar a contribuição feminina para a cultura. De acordo com Peter Burke: Para um levantamento do que foi feito nesse campo em rápida expansão, podem-se examinar os cinco volumes de *História das mulheres no Ocidente* (1990-2), organizados pelos historiadores franceses Georges Duby e Michelle Perrot. A obra inclui muitos ensaios sobre história cultural — a educação das mulheres, por exemplo, as visões masculinas a respeito das mulheres, a piedade feminina, mulheres escritoras, livros sobre mulheres e assim por diante. (BURKE, 1992, p.44)

O surgimento do estudo das mulheres e com a participação de mulheres se deu com a “Nova História Cultural” (NHC), que entrou em uso no final da década de 1980. Em 1989, a historiadora norte-americana Lynn Hunt publicou um livro com esse nome que se tornou muito conhecido, mas os ensaios ali reunidos foram originalmente apresentados em um seminário realizado em 1987 na Universidade da Califórnia, em Berkeley, sobre “História francesa: textos e cultura”.

Segundo Burke (1992), para um estudo de caso da história cultural das mulheres de acordo com a NHC, o livro de Caroline Bynum, *Holy Feast and Holy Fast* (1987), se mostra indispensável para o surgimento e concretização de historiadoras, visto que o livro é um estudo sobre o simbolismo dos alimentos no final da Idade Média, especialmente seu “ingresso no simbolismo religioso”. A autora usa intensamente as obras de antropólogos como Mary Douglas, Jack Goody e Victor Turner. Ela argumenta que o alimento era um símbolo mais importante para as mulheres que para os homens, “uma preocupação obsessiva e dominante nas vidas e nos escritos das mulheres religiosas”.

Desse modo, a afirmação de Burke sobre esse novo modo de fazer História se mostra necessário para o desenvolvimento das áreas que conhecemos hoje. Visto que:

“O novo estilo de história cultural deve ser visto como uma resposta aos desafios já descritos (ver Capítulo 3), à expansão do domínio da “cultura” e à ascensão do que passou a ser conhecido como “teoria cultural”. [...] Certas teorias culturais fizeram com que os historiadores tomassem consciência de problemas novos ou até então ignorados, e, ao mesmo tempo, criassem por sua vez novos problemas que lhes são próprios.” (BURKE, 1992, p.47)

O desenvolvimento e concretização da Nova História Cultural possibilita que diferentes documentos possam ser utilizados como fontes para o ensino de História. Dessa forma, a utilização de História em Quadrinhos na sala de aula torna-se possível. Analisaremos no próximo capítulo a relação entre educação e histórias em quadrinhos, mais especificamente da Mulher-Maravilha, e como podem ser utilizados por um docente de História.

## **Capítulo 3. Mulher-Maravilha e a Educação**

### **3.1 Histórias em Quadrinhos e a Educação**

Por muito tempo as histórias em quadrinhos foram recusadas em sala de aula, pela falta de conhecimento do assunto, pressupunha-se que, por ser algo veiculado comercialmente para lazer e distração, não teria utilidade para o contexto escolar. As HQs eram tidas como uma leitura pouco valiosa e desconfiava-se que, ao serem incentivados a ler as histórias em quadrinhos, os alunos acabariam por perder o interesse pela leitura de outras obras. Hoje, porém, as histórias em quadrinhos começam a ser aceitas e valorizadas na escola. A potencialidade educativa e pedagógica das HQs começa a ser inseridas no processo educativo, dialogada desde 1998 pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), sendo favorável ao uso de variadas formas de linguagens nos processos educativos formais, isto é, na escolarização, assim como as Leis de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1996 e Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), de 1998. As HQs são veiculadas como um instrumento da educação, como material interdisciplinar e transversal para a sala de aula,

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente. (ARAUJO; COSTA; COSTA, 2008, p. 29)

Através do uso das histórias em quadrinhos o professor pode ampliar e propagar o ensino de História, chamando a concentração dos alunos para assuntos que podem ser considerados "difíceis" ou "desinteressantes" para eles, porém, como as HQs são lidas no dia a dia dos educandos, este tipo de ferramenta pedagógica traz a realidade do aluno para dentro da sala de aula, trabalhando esses assuntos mais próximos dos cotidianos dos alunos. Como afirma Vergueiro:

No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. Em cada um desses casos, caberá ao professor, quando do planejamento e desenvolvimento de atividades na escola, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e as características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão de seus alunos. (VERGUEIRO, 2014, p.23)

Apesar disso, ainda é visto escolas que relacionam o uso e leitura de quadrinhos limitados, entendendo que seu uso está meramente no campo ficcional das histórias. Tais escolas, ao fazerem esse tipo de julgamento prévio, desconsideram a natureza de certas operações cognitivas apresentadas pelos alunos, ao lerem os quadrinhos. As escolas precisam perceber que o uso das HQs pode ser remodelado num instrumento pedagógico muito benéfico, visto que integram vários assuntos e temas transversais na área de História. Uma vez que o emprego das histórias em quadrinhos é reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1996 e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), de 1998, permitindo uma metodologia estimulante aos educandos, apontado por Vergueiro:

Existe um alto nível de informação nos quadrinhos - as revistas de histórias em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas, sendo facilmente aplicáveis em qualquer área. Cada gênero, mesmo o mais comum (como o de super-heróis, por exemplo) ou cada história em quadrinhos oferece um variado leque de informações passíveis de serem discutidas em sala de aula, dependendo apenas do interesse do professor e dos alunos. Elas podem ser utilizadas tanto como reforço a pontos específicos do programa como para propiciar exemplos de aplicação dos conceitos teóricos desenvolvidos em aula. Histórias de ficção científica, por exemplo, possibilitam as mais variadas informações no campo da física, tecnologia, engenharia, arquitetura, química etc., que são muito mais facilmente assimiláveis quando na linguagem das histórias em quadrinhos. Mais ainda, essas informações são absorvidas na própria linguagem dos estudantes, muitas vezes dispensando demoradas e tediosas explicações por parte dos professores. (VERGUEIRO, 2014, p.22)

Mencionado o que Waldomiro Vergueiro (2014) discorre, visto na citação especificada anteriormente sobre as histórias em quadrinhos, não há dúvida do seu potencial pedagógico. Constituem-se como um potente material de apoio didático para o professor, quando bem trabalhado e selecionado por tal, os quadrinhos expõem aos educandos um debate eficiente e um maior aperfeiçoamento da didática e seu uso, nesse caso, em específico, para a didática de História. E, para que isso seja realmente feito e objetivado, é necessário um minucioso trabalho por parte do professor, para escolher quais HQs irá trabalhar, relacionando à quais assuntos será trabalhado dentro da sala de

aula, levando em conta seu cronograma de aula e os temas homologados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual, pode ser bem constatado por Vilela:

Inicialmente, é importante lembrarmos que o uso dos quadrinhos em sala de aula requer planejamento e cuidados. Como bem destaca o professor Waldomiro Vergueiro neste livro, não podemos encarar tal utilização como uma “receita milagrosa e infalível” para tornar as aulas mais dinâmicas e atraentes para os alunos. Devemos entendê-la apenas como mais um recurso pedagógico que, se bem empregado, pode trazer bons resultados. O potencial pedagógico das histórias em quadrinhos é enorme. (VILELA, 2014, p.106)

Por mais que boa parte das histórias em quadrinhos façam parte da chamada “indústria do entretenimento”, as HQs têm esse aspecto educativo e didático. Ainda não é tão presente nos livros didáticos de História, nos quais observa-se majoritariamente o uso de charges, como aponta Vilela:

A julgarmos pela maioria dos livros didáticos disponíveis no mercado, concluímos que a utilização das histórias em quadrinhos no ensino de História ainda é rara e tímida, embora esses mesmos livros indiquem que a utilização de charges, seja para ilustrar os conteúdos dos capítulos, seja para serem aproveitadas em atividades pedagógicas, já é bastante difundida no ensino da disciplina. (VILELA, 2014, p.105)

Mesmo ainda notado um certo contraponto ao uso das histórias em quadrinhos por parte das escolhas dos órgãos educacionais em inserir mais HQs em seus livros didáticos, é fato que a BNCC inseriu a importância do uso dos quadrinhos entre os gêneros de apoio às estratégias de compreensão de leitura na educação, almejando desenvolver habilidades nos alunos, como “ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes” (2020, p. 169).

Como também pode ser visto nos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, a importância do uso das histórias em quadrinhos como fontes históricas para os educandos (Parâmetros, 2006, p. 73). Além disso, o uso dessa ferramenta pedagógica, indo para o lado financeiro, engloba a fácil acessibilidade e o baixo custo em poder comprar determinada HQs para serem usadas em sala de aula. Visto que as HQs podem ser encontradas facilmente em bancas de jornais, com um custo moderadamente baixo, dado essa relativa disponibilidade, os próprios alunos podem incumbir de adquirir histórias em quadrinhos, cooperando com os professores para a reciclagem de novos acervos “quadrinísticos” úteis para as atividades dentro da sala de aula, e para o uso didático, podemos notar uma maior facilidade para seu uso, como indica Vergueiro:

Para utilização em ambiente didático, não é essencial que as histórias em quadrinhos sejam obtidas em primeira mão. Elas podem ser adquiridas em sebos ou lojas que comercializam materiais usados, ou mesmo recortadas de jornais antigos, a um custo praticamente insignificante. Ainda que a possibilidade de exibição de quadrinhos por meio de projetores de slides ou datashows ajude a atingir os estudantes de forma mais intensa, direta e coletiva, contribuindo para um resultado mais eficiente, isto não é absolutamente essencial para sua utilização. Com os quadrinhos, tanto o professor quanto a instituição escolar estão, em princípio, isentos da necessidade de uso de caros aparatos eletrônicos para uso em sala de aula. (VERGUEIRO, 2014, p.26)

Além do fator financeiro auxiliar na escolha pela inserção das histórias em quadrinhos, a seleção de quais temas os quadrinhos serão utilizados em aula é de extrema importância, levando em consideração essas características, os resultados provavelmente serão mais satisfatórios, adequando corretamente a linguagem das histórias com o tema escolhido. No caso deste trabalho sobre o feminismo, criando possibilidades para debater estes assuntos transversais para o educando, ressaltando a importância das histórias em quadrinhos no processo formativo do aluno e confirmando o potencial que a linguagem possui. Contribuindo assim para o desenvolvimento crítico e imaginativo dos educandos, dinamizando a aula e ampliando a capacidade reflexiva desses alunos, uma vez que o uso das HQs, por escolha dos professores, insere os educandos em uma realidade próxima a deles, em constantes mudanças, adaptações e inovações. Nesse processo interativo, tanto o professor quanto o aluno constroem novos conhecimentos, o aluno em que sua vinda para o ambiente escolar traz conhecimentos construídos em suas vivências e experiências anteriores, poderá, mediante a intervenção do professor e do contato com os conteúdos apresentados, transformá-los também em culturalmente relevantes. Esses conhecimentos assimilados pelo aluno deverão servir para inseri-lo na sociedade de forma produtiva, tanto como indivíduo quanto como ser social. É importante que o professor conheça o aluno e favoreça seu envolvimento no processo de ensino e aprendizagem, estimulando sua participação em situações problemas, utilizando da ferramenta (histórias em quadrinhos), despertando o interesse do aluno para a leitura da HQ. Uma vez que seu uso está mais próximo de sua realidade do que apresentar fatos históricos distantes e não o utilizar para a realidade social do educando. Vemos essa utilização na pedagogia libertadora, como origem nos movimentos de educação popular que ocorreram no final dos anos 1950 e início dos 1960. Sucintamente, a atividade escolar é centrada na discussão de temas sociais e políticos, um ensino centrado na realidade social, no qual o professor e alunos analisam problemas sociais e realidades locais, com seus recursos e necessidades, tendo em vista uma ação coletiva frente a esses problemas e realidades. Tendo a figura do professor como um coordenador das atividades que se organizam

sempre pela ação conjunta dele e dos alunos, caminhando assim para atividades práticas que tornem as aulas mais dinâmicas e o aprendizado mais prazeroso. Característica principal das ideias de Paulo Freire, esse método de alfabetização gira em torno das situações-problemas, proporcionados por, além de palavras, imagens como desenhos, fotos e gravuras, a alfabetização. Portanto, compunha-se sempre em contato com as formas tangíveis, pontuado por Lombardi, Saviani e Nascimento:

Convencionou-se denominar de 'pedagogia libertadora' a concepção pedagógica cuja matriz remete às ideias de Paulo Freire. [...] valoriza o interesse e iniciativa dos educandos, dando prioridade aos temas e problemas mais próximos das vivências dos educandos sobre os conhecimentos sistematizados. (LOMBARDI; SAVIANI; NASCIMENTO, 2006)

Trabalhando com o pensamento de Paulo Freire (1989), na qual reitera que a educação é decisiva na construção do aluno como ser social, em sua cidadania, e na criação da consciência da dignidade humana e que, conseqüentemente, deve ser libertadora, relacionando a educação libertadora aquela que vê o aluno como indivíduo/sujeito da História. O diálogo é fundamental para essa educação libertadora de Freire, visto que toda essa dedicação de conscientização fundamenta-se no diálogo, na troca, nos debates entre os alunos. Conciliando a essa teoria freiriana ao ensino de História, podemos examinar a História como libertadora, já que esta é fundamental para o desenvolvimento individual e coletivo do educando,

A visão da liberdade tem nesta pedagogia uma posição de relevo. É a matriz que atribui sentido a uma prática educativa que só pode alcançar efetividade e eficácia na medida da participação livre e crítica dos educandos. [...] Paulo Freire diz com clareza: educação como prática da liberdade. Trata-se, como veremos, menos de um axioma pedagógico que de um desafio da história presente. Quando alguém diz que a educação é afirmação da liberdade e toma as palavras a sério - isto é, quando as toma por sua significação real - se obriga, neste mesmo momento, a reconhecer o fato da opressão, do mesmo modo que a luta pela libertação. (FREIRE, 1989. p, 5-7)

Dado essa utilização da educação libertadora, podemos claramente usufruir dos mecanismos pedagógicos, no caso, das HQs para desenvolver o diálogo com os educandos. Santos e Vergueiro (2012), nos auxiliam a perceber a potencialidade em usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. Para eles, efetuar atividades práticas a partir das HQs resultam em aulas mais dinâmicas e o aprendizado mais agradável, possibilitando aos alunos incentivo à leitura, debate e reflexão crítica sobre determinado tema escolhido, fazendo com que a educação se torne transformadora e libertadora, considerando as diferentes realidades dos educandos e seus saberes individuais, propondo essas atividades pelo uso das HQs.



Ao dominar os recursos das histórias em quadrinhos na qual ela dispõe, vemos cada vez mais aspectos positivos, como assinala Vergueiro:

Ao dominar adequadamente todos esses elementos, qualquer professor estará apto a incorporar os quadrinhos de forma positiva em seu processo didático, dinamizando suas aulas, ampliando a motivação de seus alunos e conseguindo melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem... O uso das HQs nas mais diferentes disciplinas, demonstram que, nesse campo, as possibilidades são infinitas. (VERGUEIRO, 2014, p. 29)

Citado anteriormente, o uso dos temas transversais (Ética, Pluralidade Cultural, Meio Ambiente, Saúde e Orientação Sexual) por abordarem de questões sociais e relacionar-se com dimensões do espaço público, conseqüentemente, demandam da participação ativa dos alunos. Por outro lado, a área de História oferece diversas possibilidades de debater esses assuntos transversais utilizando da potencialidade pedagógica das histórias em quadrinhos para dialogar esses assuntos, especificamente, do feminismo em sala de aula, proposto assim em concordância com os Parâmetros Curriculares Nacionais, inserindo o uso das HQs para o processo de desenvolvimento educacional, social e cultural do aluno em sala de aula.

A escola, ao tomar para si o objetivo de formar cidadãos capazes de atuar com competência e dignidade na sociedade, buscará eleger, como objeto de ensino, conteúdos que estejam em consonância com as questões sociais que marcam cada momento histórico, cuja aprendizagem e assimilação são as consideradas essenciais para que os alunos possam exercer seus direitos e deveres. Para tanto, ainda é necessário que a instituição escolar garanta um conjunto de práticas planejadas com o propósito de contribuir para que os alunos se apropriem dos conteúdos de maneira crítica e construtiva. A escola, por ser uma instituição social com propósito explicitamente educativo, tem o compromisso de intervir efetivamente para promover o desenvolvimento e a socialização de seus alunos (BRASIL, 1997, p. 34)

Os PCN recomendavam o trabalho com diferentes formas de texto e materiais de uso didático para o auxílio do professor, e se é a finalidade do professor que seus alunos criem predileção aos conceitos históricos, por qual razão não aproveitar das histórias em quadrinhos, uma vez que o uso desse gênero cria ricos recursos pedagógicos para ser trabalhado em sala de aula, visto que

todo material é fonte de informação, mas nenhum deve ser utilizado com exclusividade. É importante haver diversidade de materiais para que os conteúdos possam ser tratados da maneira mais ampla possível. O livro didático é um material de forte influência na prática de ensino brasileira. É preciso que os professores estejam atentos à qualidade, à coerência e a eventuais restrições que apresentem em relação aos objetivos educacionais propostos. Além disso, é importante considerar que o livro didático não deve ser o único material a ser utilizado, pois a variedade de fontes de informação é que contribuirá para o aluno ter uma visão ampla do conhecimento. Materiais de uso social frequente são ótimos recursos de trabalho, pois os alunos aprendem sobre algo que tem função social real e se mantêm atualizados sobre o que acontece no mundo, estabelecendo o vínculo necessário entre o que é aprendido na escola e o conhecimento extraescolar. A utilização de materiais diversificados como jornais, revistas, folhetos, propagandas, computadores, calculadoras, filmes, faz o aluno sentir-se inserido no mundo à sua volta. (BRASIL, 1997, p. 67)

Em face de tantos recursos pedagógicos e tecnológicos, nas quais os estudantes têm demonstrado seus interesses, o recurso pedagógico das HQs possibilitam o encontro do educandos aos diversos assuntos propostos pelo professor. As leituras de tais ferramentas se oferecem como dinâmicas e motivadoras. Reforçando esse uso, Lavarda (2017) certifica que as histórias em quadrinhos se tornam ferramentas pedagógicas essenciais, visto que, além de beneficiar o andamento do educando, os conteúdos tratados nas HQs são apresentados de forma animada e interdisciplinar, reforçando ainda mais o processo de formação do conhecimento significativo e agradável. O professor pode ir além, não apenas proporcionar reflexões e atividades em sala de aula, assim como pode utilizar das HQs para promover que seus alunos criem suas próprias histórias em quadrinhos, escolhendo determinado tema, na qual estimula não só a interpretação do tema que será construído, mas também permitindo a interdisciplinaridade com outras matérias. No entanto, é necessário a orientação do professor na confecção de tal atividade, para que não ocorram erros históricos ou anacronismos nas histórias criadas pelos alunos. A orientação e vista periódica do material produzido é de suma importância para a realização de uma boa pesquisa para produzir uma HQ, como bem colocado por Vergueiro,

Ao se utilizar histórias em quadrinhos no ensino de História, é também interessante que os professores procurem propor e desenvolver diferentes tipos de atividades em sala de aula. Além de questões dissertativas e outras atividades envolvendo a leitura, interpretação e discussão de quadrinhos, o professor pode também estimular a produção de histórias em quadrinhos pelos próprios alunos [...] Esse tipo de atividade, além de permitir a interdisciplinaridade da História, Língua Portuguesa e Artes, pode estimular os estudantes a desenvolverem a competência de representar e comunicar (comunicação escrita, gráfica e pictórica) [...] No entanto, para que não se perca de vista a especificidade da disciplina História, deve-se propor a criação de histórias em quadrinhos que explorem os conteúdos específicos da disciplina ou pertinentes ao assunto da aula. (VERGUEIRO, 2014, p. 128-129)

Dessa forma, a valorização das histórias em quadrinhos na educação, principalmente no momento de sua utilização em sala de aula é totalmente válida. Uma vez que, para o bom aproveitamento de seu uso cabe a criatividade do professor e a vontade de seus alunos em participarem. Vemos as várias atividades que o seu uso nos traz, tanto para aprofundar conceitos, ou gerar discussões, debates, ilustrar uma ideia, inumeráveis possibilidades. Basta o planejamento e desenvolvimento do professor para efetivar seu uso e propor essas atividades em sala de aula.

### **3.2 Educação, HQs e Feminismo**

As questões acerca dos estudos do feminino vêm tomando atenção e conseguindo espaço na sociedade a partir do advento do movimento feminista desde a *Seneca Falls Convention* (Convenção de Seneca Falls), com os estudos de Simone de Beauvoir, Judith Butler, até os tempos atuais, ou melhor, a contemporaneidade. Apesar da utilização dos quadrinhos como forma pedagógica para se debater o feminismo na educação ainda se encontrar nas fases embrionárias, já é conversado por parte dos educadores para inserção como um outro tipo de forma didática, além de utilizar apenas o livro didático. Fato é que parte dos professores abriram diálogo acerca do feminismo, desenvolvendo boas práticas nas salas de aula que possam garantir a equidade e empoderar as mulheres, como dizia Paulo Freire “a Educação liberta”, assim como é de extrema urgência falar sobre a igualdade de gênero, da resistência feminista numa sociedade machista.

Tão importante assunto que a Organização das Nações Unidas (ONU), definiu no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número 5, objetivos para garantir a equidade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas, essencialmente importante referir estes termos a este estudo:

5.1 Acabar com todas as formas de discriminação contra todas as mulheres e meninas em toda parte; 5.2 Eliminar todas as formas de violência contra todas as mulheres e meninas nas esferas públicas e privadas, incluindo o tráfico e exploração sexual e de outros tipos; 5.5 Garantir a participação plena e efetiva das mulheres e a igualdade de oportunidades para a liderança em todos os níveis de tomada de decisão na vida política, econômica e pública; 5.b Aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o empoderamento das mulheres; 5.c Adotar e fortalecer políticas sólidas e legislação aplicável para a promoção da igualdade de gênero e o empoderamento de todas as mulheres e meninas em todos os níveis (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, 2015)

É na escola que meninas e meninos questionam e compreendem o papel e sua importância de cada um para sociedade, recuperando e valorizando a participação feminina na história. A escola é um dos espaços primordiais para se discutir e trabalhar o feminismo, visto que ali formará cidadãos para a sociedade, como podemos ver no comentário da pesquisadora Carla Cristina Garcia dado ao site “Nova Escola”, sobre a discussão do feminismo:

A escola é o espaço para discutir, justamente porque é lá que formamos os cidadãos. Somos educadores para formar cidadãos e cidadãs. Como professora universitária, tenho tentado nos últimos 25 anos tratar dessas questões a cada aula. Na hora de colocar na lousa nomes de autores, escrevo de homens e de mulheres. Na aula de Matemática, ao falar de Pitágoras, precisamos lembrar de Hipátia de Alexandria e outras para que os alunos saibam que as mulheres estavam lá. Essa discussão precisa ser colocada nos materiais e trabalhada interdisciplinarmente, mas de nada vai adiantar sem a formação. Mesmo com o melhor material do mundo, sem entender a importância daquilo para a minha aula eu não toco no assunto (OLIVEIRA, 2019)

Podemos notar nessa citação da pesquisadora sobre o uso de melhores materiais e, caso não ocorra uma interferência anteriormente ao educador, de nada adianta debater o assunto em sala de aula. Vemos a importância do estudo *a priori* sobre o feminismo, para alocar ele no ambiente escolar, visto que os alunos e alunas, estão diariamente recebendo informações e conhecimentos sobre essas pautas, cabe ao professor compreender que os educandos não estão ali meramente para decodificar ou decorar um assunto. Parte do princípio do professor perceber o aluno como um transmissor de informações e não uma tabula rasa, respeitando e valorizando a diversidade dos alunos, fundamentados nas falas de Marisa Vorraber, Rosa Hessel e Luis Henrique (2003) para a Revista Brasileira de Educação:

No que se refere ao papel do professor e da professora, novas formas de conceber a escola, os conhecimentos e o currículo, desafiam-nos a ultrapassar a noção de transmissores de informações. Sobretudo, seríamos produtores culturais e nossas práticas pedagógicas deveriam privilegiar a organização de experiências através das quais os estudantes pudessem vislumbrar o caráter socialmente construído “de seus conhecimentos e experiências, num mundo extremamente cambiante de representações e valores (VORRABER; HESSER; HENRIQUE, 2003, p. 58)

Por mais que observemos os educadores firmemente dispostos a mudar este cenário de desigualdade na qual as mulheres passam, ainda se vê a dificuldade em abordar o feminismo dentro dos ambientes formais de ensino. É necessário notar e perceber que existe uma grande diversidade de sujeitos e histórias, nas quais são constantemente estimuladas a pensar criticamente, autonomia e a formação para cidadania, e o olhar feminino (feminismo), na qual busca acima de tudo a conquista dos direitos igualitários entre ambos, um lugar de equidade, nos quais as alunas inseridas na educação vejam estes movimentos e que não sejam subjugadas e subestimadas como foram as mulheres ao longo dos séculos, tendo sua liberdade garantida para decidirem o que querem fazer com a sua vida e com seu futuro, visto que no atual cenário, tanto do Brasil e do mundo, é necessário fazer esses estudos, abordando de maneira interdisciplinar nas escolas, o feminismo.

No atual momento, tanto mundial quanto no Brasil, um dos debates que está tendo uma maior visibilidade é no qual se trata de gênero. São vários olhares diferentes sobre este assunto, alguns se põem a favor de tais ensinamentos e concordam que há sim uma desigualdade entre gênero e que este não é estabelecido no nascimento; enquanto outros, dizem ser apenas uma conversa fiada e que tem como objetivo confundir as pessoas, chegando a muitos momentos utilizar religião para tal justificativa para espalhar o ódio. Qual o melhor local para trabalhar essa questão senão a escola? Estamos cansados de saber que a escola tem um dever muito maior do que apenas “transmitir conhecimento”, ela deve contribuir para a formação social de cada cidadão que passa por ela (VIEIRA; SOUZA, 2018, p. 5)

Sendo assim o professor, a escola, o corpo docente, não é visto apenas como um ser burocrata ou apenas um transmissor de conhecimento, há o compartilhamento de aprendizagens entre alunos e professores, nesse canal de escuta e diálogo entre esses dois elos, estabelecendo uma vinculação para adentrar nas relações de empoderamento e feminismo dentro do ambiente escolar, utilizando do saber *a priori* dos educandos. Uma vez que a aprendizagem é um processo que não ocorre isoladamente, é imprescindível a promoção de mecanismos cognitivos, neste caso, o uso das histórias em quadrinhos, sendo estes na dependência de uma interação.

No instante em que o aluno interage com outros objetos educacionais, há uma troca ou articulação interativa, e ao valer-se de saberes que os estudantes já têm sobre a

questão social, no caso, as abordagens dos gêneros, especificamente da mulher, e qual o seu reflexo na sociedade. Dificuldades que já foram vencidas e várias outras que precisam ser superadas, instigamos os envolvidos (alunos e alunas) por meio de debates e conceitos históricos, motivando-os para a busca de novos saberes, tendo assim uma significativa aprendizagem interativa, entre o professor e o aluno.

Como dentro de sala de aula muitas são as singularidades e especificidades vistas no ambiente, o educador deve elaborar estratégias que permitam aos mesmos articularem entre si etapas para o processo de aquisição a respeito do tema - feminismo-. Esses momentos em que o professor trabalha com o educando, nessa construção do saber, usufruindo das histórias em quadrinhos, possibilitando proporcionar ao aluno novas reflexões sobre saberes em construções, compreendo a identidade e subjetividade de cada cidadão, e como este se configura dentro da questão social “feminismo”.

Na maioria das vezes vemos que os professores são vistos pelos alunos como pessoas nas quais eles podem contar seus segredos ou aflições, principalmente se tratando de assuntos como esse, onde a criança cresce e reproduz pensamentos machistas e preconceituosos. É por conta disso, que na escola as crianças acabam tendo a possibilidade de explanar sobre estes assuntos tão difíceis, recorrendo a figura do professor para falar sobre algum fato ocorrido dentro de sua casa ou em determinado momento. Tanto que algumas ocorrências de agressões e abusos a meninas apenas são descobertas dentro do ambiente escolar, mostrando que os educandos, principalmente as meninas enxergam seus professores como figuras exemplares. Auxiliando o combate a estes problemas sociais, podendo assim dar visibilidades e representatividades as alunas nessas constantes desigualdades históricas nas quais elas vivenciam. Demonstrando que o posicionamento do educador deve sempre, nestes momentos, contribuir de maneira positiva, enfrentando o problema, buscando colocar em clareza o porquê de se perpetuar estes estigmas sociais na qual as mulheres passam, constatado em:

Os atos “naturais” ou “comportamentos espontâneos”, oriundos da cultura familiar e/ou escolar, a que pertencem os alunos, aceitos sem problematização disseminam valores e posturas que reforçam a separação entre os sexos e invisibilidade de outras sexualidades. A esse respeito, o posicionamento do educador pode contribuir de maneira crucial para a efetivação de valores indispensáveis à formação do educando. Percebíamos empiricamente que muitos professores faziam “vista grossa” ao presenciar diferentes formas de discriminação no tocante às questões de gênero, em especial, no que concerne ao sexo feminino - era comum que os meninos não deixassem as meninas jogar futebol porque bola é “coisa de menino”, por exemplo [...] Sobre feminismo e machismo, no intuito de entender suas práticas educativas ou omissões. O objetivo desta pesquisa, todavia, é compreender os conhecimentos de professores de educação básica sobre feminismo e machismo, assim como as práticas educativas que eles desenvolvem em sala de aula para trabalhar questões de gênero. Afinal, argumentamos que se o professor não intervir de modo a problematizar sobre o respeito à diversidade e às diferentes sexualidades, essa atitude de omissão contribuirá para a conservação da cultura de desvalorização do sexo feminino desde à primeira infância (SOUSA, 2015, p. 2)

Esta relação necessária entre professores e educandos se torna eficiente quando trabalhamos com esses assuntos tão pertinentes a nossa sociedade. Vemos que o ciclo de vida do educando inevitavelmente amadurece com as intervenções do professor e da escola, inúmeras são as transformações que os alunos perpassam, e como eles enfrentam as adversidades, se tornam assim certeza da necessidade de um apoio. Neste caso, do professor em orientar propriamente o aluno para compreender essa realidade misógina da sociedade machista, assegurando que os alunos sejam capazes de se relacionar entre as distintas diferenças, de forma dinâmica, sem conflitos, buscando sempre a equidade. Trabalhando o feminismo em sala de aula, estamos também trabalhando o respeito às multiplicidades/diversidades, não excluindo esse tema do currículo, visto que se acontecesse esse fato exclui parcela de estudantes que se identificam com estes assuntos, e cotidianamente vivenciam tais atitudes machistas.

Temos questões que vão desde o machismo, a violência contra a mulher e o empoderamento feminino, passando pela diversidade LGBT, identidade de gênero, orientação sexual e sexualidade, sem deixar de incluir também o autoconhecimento, o respeito ao outro, a empatia e a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. [...] Ou seja, as questões de gênero, por englobarem as diferenças, as fronteiras e as particularidades contidas em nossa sociedade, integram a nossa cultura e devem ser parte da política de direitos humanos. Portanto, também são parte dessa tensão entre o nacional e o específico e, ao mesmo tempo, propõem um debate essencial para a formação das pessoas que convivem nessa sociedade. (MELLO, 2016, p. 6)

Apesar das várias conquistas visíveis pelas quais as mulheres enfrentaram e ainda estão a lutar, o preconceito e a desvalorização feminina são ainda fortemente marcadas em nosso contexto sociocultural, é nesse sentido o compromisso em focar os estudos sobre o feminismo e o desfrute dos meios pedagógicos das HQs para discutir

esses temas, dialogando com a realidade social e histórica para tais questionamentos. Deve ser pensado que, a escola como um lugar favorecido para a discussão dessas pautas, compõe-se como um local tanto da reprodução desses problemas quanto da problematização, é imprescindível constatar como isto ocorre dentro dos ambientes escolares, para tornar concreto o combate às desigualdades.

Mais do que isso, sustentamos que a escola pode se constituir em um espaço privilegiado para a desconstrução destes estereótipos e, portanto, para a promoção - a partir do feminismo - de condições mais favoráveis ao exercício da cidadania. Para isso, entretanto, torna-se decisivo que toda a problemática das relações de gênero perpassa a formação dos profissionais em educação, exigência da qual estamos ainda muito distantes (BORDIN, 1995, p. 119)

Primordial consolidar assim, a educação para a igualdade de gêneros, de lutas feministas a partir das histórias dos embates, inclusive na escola, incluindo no currículo não só suas ações, mas de todos os movimentos sociais, já que no caso da mulher, é ainda mais urgente, pois pela História Oficial vista nos livros didáticos e nas oralidades, compôs-se majoritariamente centrada na figura masculina, e a partir das óticas das classes dominantes, omitiu a história da luta feminina, em grande parte do tempo histórico, retirando o crédito pelas lutas sociais femininas. Podemos ver um dos feitos da conquista do movimento feminista na educação, relacionado ao plano nacional, ainda nos anos de 1990, uma vez que o gênero está contemplado nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental. Mostram as relações de gênero como ligação fundamental para a construção da identidade de crianças e jovens e são coesos com os princípios nas quais está estabelecido a Constituição Federal, tendo em vista que trazem como eixo central da educação o exercício da cidadania e apontam a inserção de temas da vida cidadã, que propõe-se “resgatar a dignidade da pessoa humana, igualdade de direitos, a participação ativa na sociedade e a responsabilidade pela vida social”, em concordância com o que se lê em Vianna e Unbehaum (2004, p. 96), contemplando assim as demandas por tais igualdades entre homens e mulheres, questões e necessidades das lutas feministas, podendo ser vista também estes avanços, no Plano de Políticas para as Mulheres, no texto, há um tópico que refere-se à educação inclusiva e não sexista, que tem como objetivos:

1. incorporar a perspectiva de gênero, raça, etnia e orientação sexual no processo educacional formal e informal;
2. garantir um sistema educacional não discriminatório, que não reproduza estereótipos de gênero, raça e etnia;
3. promover o acesso à educação básica de mulheres jovens e adultas;
4. promover a visibilidade da contribuição das mulheres na construção da história da humanidade;
5. combater os estereótipos de gênero, raça e etnia na cultura e comunicação (BRASIL, 2005, p. 15)



Nesse sentido, as histórias em quadrinhos dialogam bastante com a necessidade dos estudos sobre o feminismo, sobre sua representação e a busca por uma sociedade igualitária. A vigência deste tema, a representação feminina nas HQs e seus desdobramentos, parte da importância que tem em estudar as importâncias das lutas femininas com a sociedade, conquistando cada vez mais espaços onde apenas os homens têm voz.

Com essa luta por igualdade na sociedade nos ambientes educacionais combatendo estereótipos, a mulher se vê cada vez mais destacada nas histórias, uma vez que, anteriormente a maioria das histórias em quadrinhos colocavam a mulher como coadjuvante, vista como secundária, ou auxiliando o super-herói masculino. Observamos as aproximações das HQs e os temas trabalhados em sala de aula a respeito do feminino e gênero amplamente exploradas no interior dessas histórias em quadrinhos, nelas podemos fazer uma análise de fatos por meio das imagens sequenciais, onde a linguagem intenciona a mostrar como o símbolo feminino continua a ser discriminado até os dias atuais. As HQs como uma expressão cultural legítima contribui para dar voz e bandeira para a luta feminista, uma vez que, como um agente social - História em Quadrinhos - narram graficamente, introduzem questões fundamentais acerca dos temas, como as diferenças sociais e identitárias, não apenas como uma simples ferramenta de entretenimento, por mais que, o público em geral tenha esse aspecto as HQs podem gerar narrativas representacionais de assuntos emergentes para a sociedade.

Nas histórias em quadrinhos, as mulheres começaram a ganhar espaço com início da década de 1940, dado ao aparecimento de *Wonder Woman* (no Brasil, Mulher-Maravilha) em 1941, por seu idealizador, William Marston, criando ela como um ícone da representação do movimento feminista da sua época sendo sinônimo de inteligência, força e independência, no mesmo patamar que outros heróis de sua época, retirando a ideia das mulheres aparecerem nas HQs como meras coadjuvantes, não era mais a “mocinha” que precisava ser salva, era tão robusta quanto seus colegas super-heróis masculinos, e que seria capaz de salvar o mundo por conta própria.

### **3.3 Feminismo em Mulher-Maravilha – recurso pedagógico para o ensino de História**

A criação da Mulher-Maravilha, por mais que seja um ícone feminista, originada por Marston, tenha o discurso de não submissão aos homens, está diretamente

ligado a primeira onda do feminismo, conectado ao movimento das sufragistas entre os anos 1910 e 1920.



Imagem 18 - “Quem é ela?”, *Wonder Woman* nº 1, 1942

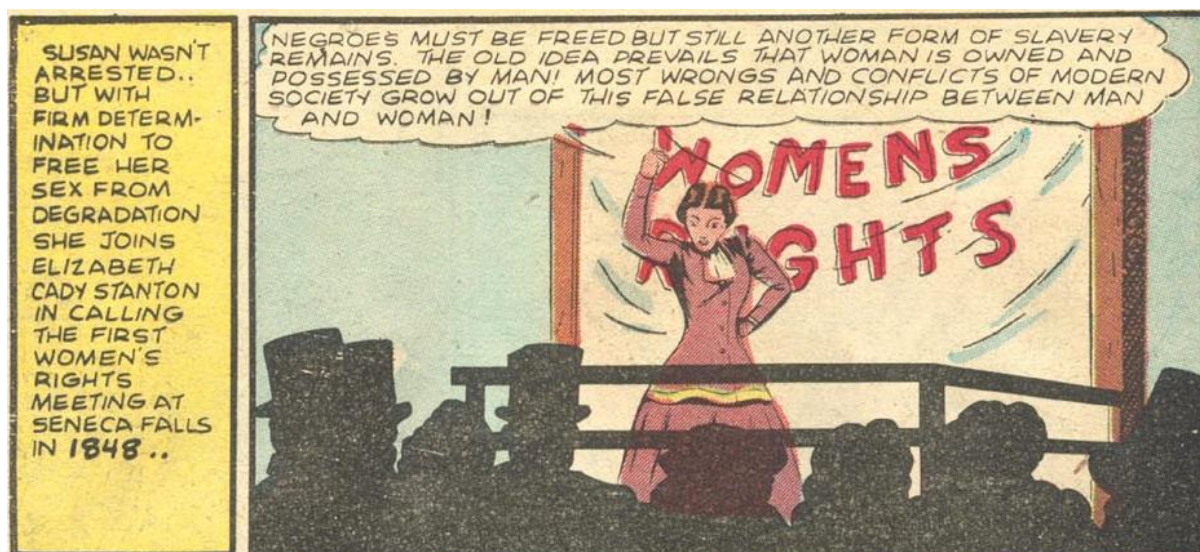
Ela foi a primeira super heroína que alavancou o mesmo nível de renome que os outros personagens na época, visto que antes dela, já existiam quatro personagens mulheres, mas nenhuma delas teve a relevância e popularidade que a Mulher-Maravilha atingiu, a saber, foram estas personagens: Fantomah, Mulher Gavião, *Invisible Scarlet O'Neil* e *Nelvana of the Northern Lights*, de fato, não tiveram tanto renome como a Mulher-Maravilha, mas foram imprescindíveis para abrir o caminho para personagens femininas.

Os quadrinhos da Mulher-Maravilha vem sendo considerados feministas, principalmente depois da década de 1980, uma vez que ela está cada vez mais empenhando-se pela causa feminina, lutando lado a lado dos super heróis masculinos sem nenhuma distinção de pujança, igualdade com os outros personagens masculinos e não como um elo fraco para a equipe, divergente das primeiras histórias desenvolvidas que tinham características femininas que não era tão nítido assim, justamente por ela ter sido inspirada pela primeira onda do movimento feminista, ao qual ainda lutava pela igualdade, pela voz ativa na sociedade e salários semelhantes aos homens.

Isso acontece porque a visão feminista da década de 40 estava ainda ligada aos valores da primeira onda do feminismo, que são limitados se comparados com os da segunda e terceira ondas. Não porque fossem menos importantes ou menos feministas, mas porque essa era a primeira etapa nas lutas e as reivindicações se baseavam ainda em requisitos básicos e elementares, na busca por igualdade política e civil, e ainda não chegavam à preocupação com diferenças entre os gêneros nem a liberdade de escolha pessoal de cada mulher em relação ao próprio corpo e a própria vida (ANDRADE, 2012, p. 37)

Também notado pela pesquisadora de História Americana e professora na Universidade de Harvard, Jill Lepore, em seu livro “A História Secreta da Mulher-Maravilha” (2017), relata sobre ela, como herdeira das sufragistas e suas identificações não tão explícitas com o movimento, busca assim pensar nas relações entre as histórias em quadrinhos e representações políticas da Mulher-Maravilha e o feminismo. Na visão da escritora,

A Mulher-Maravilha não é apenas uma princesa Amazona que usa botas fabulosas. Ela é o elo perdido numa corrente que começa com as campanhas pelo voto feminino nos anos 1910 e termina com a situação conturbada do feminismo um século mais tarde. O feminismo construiu a Mulher-Maravilha. E, depois, a Mulher-Maravilha reconstruiu o feminismo - o que nem sempre fez bem ao movimento (LEPORE, 2017, p. 14)



“Susan não foi presa... Com a determinação de libertar seu sexo da degradação, ela se une a Elizabeth Cady Stanton ao convocar o primeiro encontro dos direitos da mulher em Seneca Falls, em 1848.” (livre tradução)

“Os negros têm que ser livres, mas ainda existe outra forma de escravidão. Prevalece a ideia de que a mulher é posse de um homem! Muitos dos males e conflitos da sociedade moderna advêm desta relação falsa entre homem e mulher!” (livre tradução)

Imagem 19 - “Mulheres-Maravilha da história: Susan B. Anthony” *Wonder Woman* nº 5, 1943

Nesta segunda imagem, como signo de representação de figura feminina na HQ da Mulher-Maravilha, podemos visualizar a intencionalidade do autor em retratar o

episódio, um dos mais importantes para o movimento feminista, sobre a Convenção de Seneca Falls:

[...] 1ª Convenção dos Direitos da Mulher, realizado em Seneca Falls, Estados Unidos, nos dias 19 e 20 de julho de 1848, como marco da história do movimento feminista nesse país. Tal convenção resultou na Declaração dos Sentimentos, baseado na Declaração de Independência dos Estados Unidos da América, redigido por Elizabeth Cady Stanton e assinado pelos 32 homens que participaram do evento. As mulheres que participaram do encontro colocaram diversas questões em pauta como o casamento, o divórcio, o emprego e a educação. É importante destacar que nesse primeiro momento, a luta pelo direito ao voto ainda aparecia de modo secundário em relação às demais demandas levantadas por elas ao longo dos anos. (FÉLIX, 2016, p.18)

Nesta história em quadrinhos, por exemplo, o professor de História pode utilizar para trabalhar o conceito e as dimensões na qual se desenrolou a Convenção, quais foram as principais representantes do movimento, o que elas queriam com isso, quais as exigências e prerrogativas nas quais estas mulheres estavam almejando, isso tudo a partir de um único quadro dentro da história em quadrinho da Mulher-Maravilha. É importante ressaltar que requer planejamento e cuidado ao levar para seus alunos, mas esta a HQ como ferramenta pedagógica faz com que o assunto do movimento sufragista nos Estados Unidos se torne mais dinâmico e atraente para os educandos, uma vez que ele estará utilizando de algo palpável e mais próximo da realidade dos alunos, podendo também instigar seus alunos a trazerem movimentos feministas de sua atualidade, comparando com a Convenção de Seneca Falls, mostrando suas divergências e equivalências aos movimentos femininos nos dias de hoje.

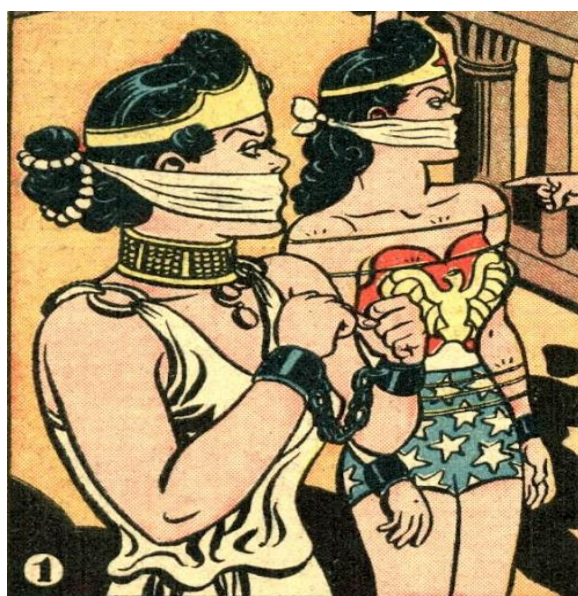
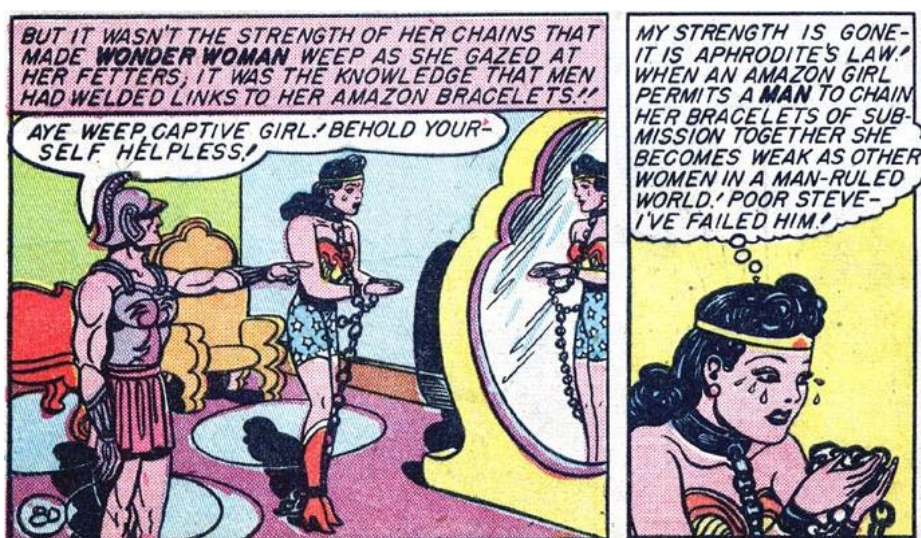


Imagem 20 - “As quatro condenações”, *Wonder Woman* nº 33, 1949

Nesta outra cena, onde se aparece a Mulher-Maravilha e sua mãe, Hipólita, ambas amordaçadas, o professor infere-se na imagem a questão do silenciamento nas quais as mulheres constantemente passam. Podendo trabalhar com seus alunos a respeito da restrição sobre as mulheres, na qual o homem foi submetendo a voz feminina ao segundo plano, em uma atitude de submissão, colocando a mulher como um ser frágil e não preparada para ter as mesmas falas com poder iguais aos dos homens, oprimidas pelo machismo.

O professor, utilizando dessa ferramenta, deve induzir os alunos a conscientizar socialmente por quais motivos as falas das mulheres são invisibilizadas? Dando o uso da HQ como transformação social do cenário a respeito desse assunto, mostrando que ainda hoje as mulheres vivenciam suas falas sendo restringidas pela sociedade machista. Nesse sentido, cabe ao professor ter o compromisso de buscar mostrar aos seus alunos como se construiu esse discurso historiográfico, como esses fatos se estabeleceram, e como hoje em dia, temos que combater esse machismo, denunciando esse processo de construção social machista, opressor e excludente, e através disso, promovendo pela discussão das HQs a visibilidade da mulher, sendo um elemento potencializador para a promoção da liberdade feminina, tanto individual e coletiva, em todos os meios sociais, culturais e políticos.

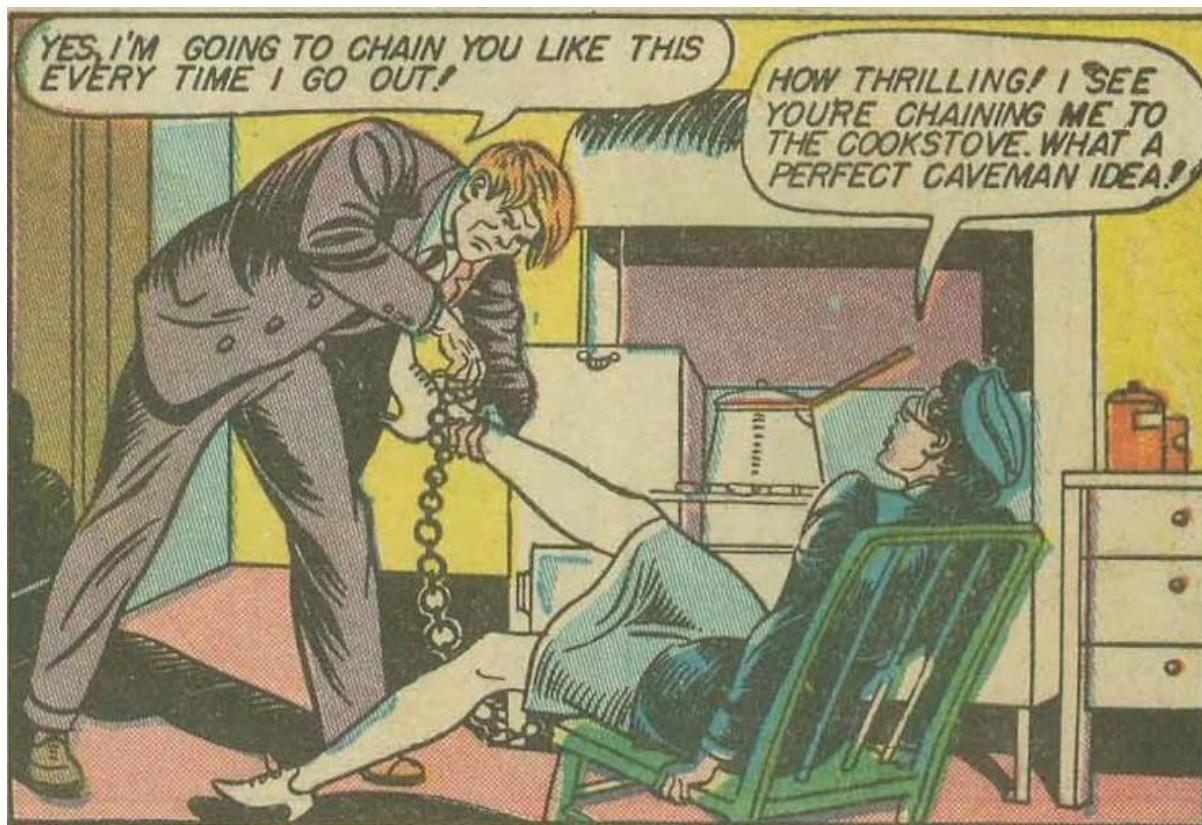


“Mas não foi a força das correntes que fez a Mulher-Maravilha chorar ao ver seus grilhões; foi saber que os homens haviam fundido argolas a seus braceletes de Amazona!!”

“Sim, prisioneira, chore! Contemple-se indefesa!”

“Minha força se foi! É a lei de Afrodite! Quando uma Amazona deixa que um homem acorrente seus braceletes, ela fica tão fraca quanto as mulheres do mundo dos homens! Pobre Steve - não vou salvá-lo!”

Imagem 21 - “O Conde conquistador”, *Wonder Woman* nº 2, 1942



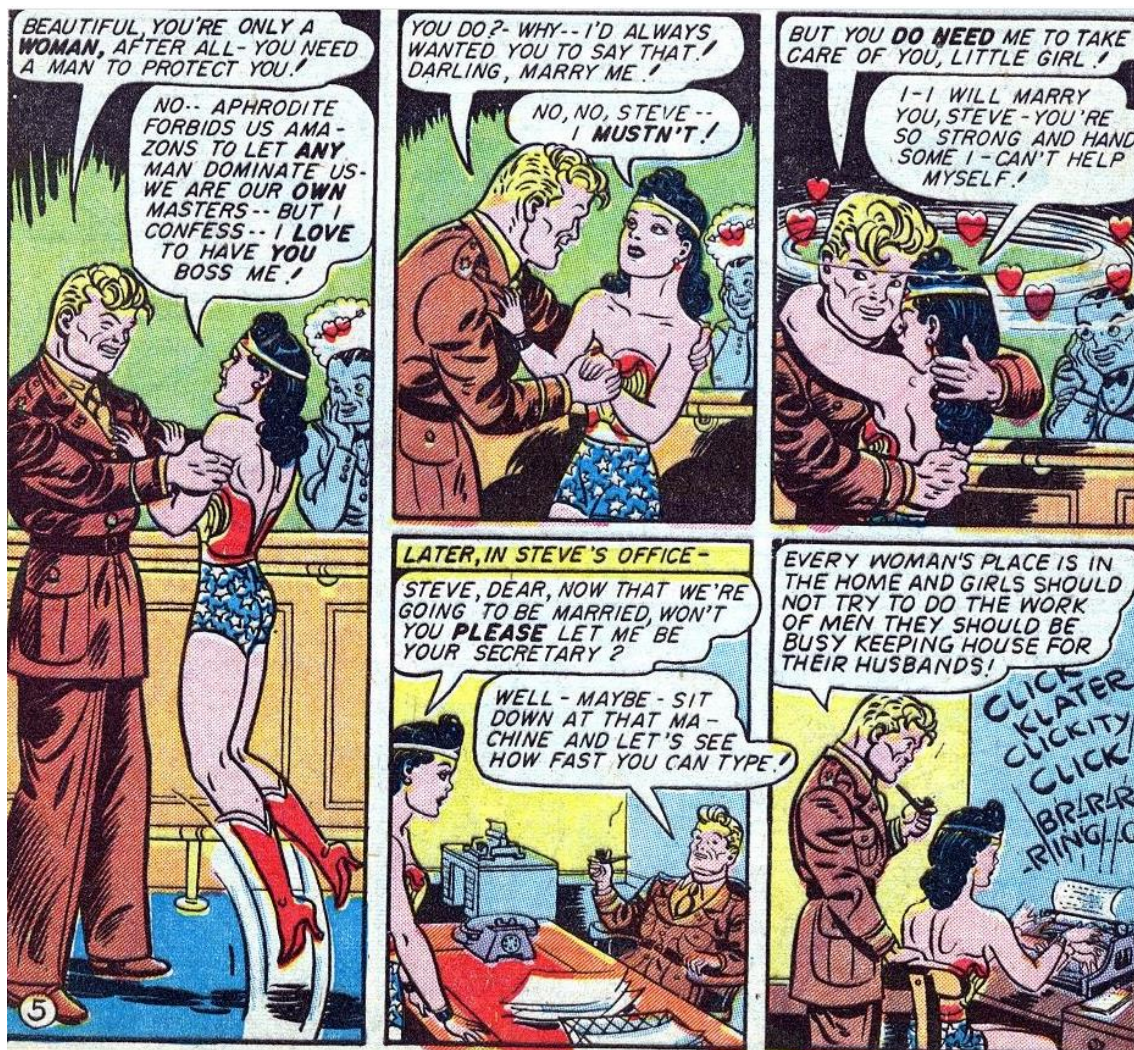
“Sim, eu vou acorrentá-la sempre que eu sair de casa!”

“Que emocionante! Você vai me acorrentar ao fogão. Que típico homem das cavernas!”

Imagem 22 - “O retorno de Diana Prince”, *Sensation Comics* nº 9, 1942

Nessas duas tirinhas, podemos perceber a presença feminina submissa ao homem. Na primeira história, Diana é acorrentada por um soldado, e ela exclama sobre o fato, de quando uma Amazona é acorrentada fica tão fraca como as mulheres do mundo dos homens. Enquanto na segunda história em quadrinhos, a Mulher-Maravilha é acorrentada para que não saia de casa, mostrando indiretamente que a mulher tem como principal exercício, permanecer dentro de casa para cuidar dela, apenas para o trabalho doméstico. Imagem retirada da HQ publicada em 1942, mas o cenário continua atual em diversos lares da sociedade brasileira.

Mesmo enquanto Gardner Fox limitava o papel da Mulher-Maravilha a responder correspondência e fazer as minutas das reuniões, Marston, nas histórias que escrevia, criticava aquilo ao que dava o nome de “escravidão doméstica”, como em “O retorno de Diana Prince”, da *Sensation Comics* nº 9 (setembro de 1942). O tema, assim como a iconografia, saiu diretamente das autoras e ilustradoras sufragistas e feministas dos anos 1910 que tanto influenciaram Marston e Peter (LEPORE, 2017, p. 227)



“Sua linda! Você é só uma mulher, afinal - vai precisar de um homem que a proteja!”

“Não! Afrodite proíbe que nós mulheres deixemos qualquer homem nos dominar: somos nossas próprias mestras.

Mas confesso: amo quando você manda em mim!”

“Ama? Ora, sempre quis que você dissesse isso. Querida, casa-se comigo!”

“Não, não, Steve! Não posso!”

“Mas você precisa que eu cuide de você, garotinha!”

“Eu... Vou casar com você, Steve... Você é tão forte, tão lindo... não consigo resistir!”

Mais tarde na sala de Steve...

“Steve, querido, agora que vamos nos casar, por favor: você me deixa ser sua secretária?”

“Bom... Talvez. Sente aqui à máquina de escrever e vejamos quão rápido você consegue datilografar!”

“O lugar de toda mulher é em casa, e meninas não deviam fazer serviço de homem. Deviam ocupar-se de cuidar da casa para os maridos!”

Imagem 23 - “A noiva Amazona”, *Comic Cavalcade* nº 8, 1944

Importante o professor mostrar, por meio dessas histórias, que em nossa contemporaneidade permanece ainda o trabalho doméstico majoritariamente feito pelas mulheres, que muitas das vezes aceitam trabalhar por míseros reais, para poder sobreviver, mostrar como ainda é distinto os dois (socialmente), homens e mulheres: homem como o provedor que busca o sustento da casa, e a figura feminina que fica a cargo das tarefas domésticas e com as obrigações com as pessoas da família.

Além do professor explicitar esses pontos importantes, torna-se imprescindível ressaltar que a mulher tem uma dupla jornada de trabalho atualmente, e que diversas vezes não é percebido pela sociedade, além de sobrecarregar a mulher, nessas exaustivas jornadas de trabalho, entre o trabalho doméstico e os cuidados com as pessoas de sua família, fez com que as mulheres passassem a ocupar cargos precários, mal remunerados, com quase nenhum tipo de segurança a ela, desvalorizada. Esses reflexos ainda são preminentemente vistos em nossa sociedade, e até quando isso permanecerá? Uma das formas para que isso possa mudar é com a figura do professor trabalhando em sala de aula esses temas, usufruindo de algo mais próximo da realidade dos alunos - histórias em quadrinhos -, significativo mostrar pra eles que, com apenas uma tirinha da Mulher-Maravilha pode se abrir inúmeras oportunidades de colocar em xeque assuntos, que diversas vezes é visto como “mimimi” em nossa sociedade machista, mostrar que a mulher hoje é ter liberdade para exercer a construção de sua identidade, sendo protagonista de sua história e de sua existência, sem deixar que a figura masculina determine os limites nas quais ela trilhará e gerencie como se a vida dela fosse a dele, e é por meio da histórias em quadrinhos e do professor usando dessa ferramenta pedagógica, empenhando em trazer aos alunos sobre o tema feminismo, que possa mudar o cenário vigente machista que a sociedade carrega. “As reivindicações por educação foram uníssonas: as mulheres viam no acesso ao letramento e ao conhecimento o caminho mais direto para a liberação feminina das limitações a que estavam sujeitas, considerando que a educação e a instrução promoveriam avanços significativos na existência feminina” (ALMEIDA, 2000, p. 6).





“Perder é um pouco como a morte, mas sem nenhuma das vantagens - Jill Anne Santos, superstar do tênis”

“Diana! Tenha cuidado!”

Imagem 24 - “The Contest Lost...!”, *Wonder Woman*, 1987



“Não! Ela caiu!”

“Ártemis vence! Ela ganhou!”

“Ártemis é a nova Mulher-Maravilha! para todo sempre!

Imagem 25 - “The Contest Lost...!”, *Wonder Woman*, 1987

Nestes quadrinhos, a iconografia da Mulher-Maravilha demonstra muito bem o prisma da relação entre poder e sexualidade. O professor pode utilizar destes quadrinhos para trabalhar a questão do corpo feminino, Mulher-Maravilha aparece como fetichizada, seu corpo erotizado nas cenas, uma vez que seria inviável em lutas a personagem ficar nessas posições e com esse figurino deixando a mostra quase que totalmente seu corpo.

O professor deve mediar o debate acerca do corpo da personagem, é notável que os traços da Mulher-Maravilha são contornos curvos, muito bem delineados para reforçar esse caráter de corpo, conhecido como “corpo violão”. O educador deve expor

aos alunos essa estereotipização do corpo almejado por todas as mulheres, visto que a personagem figura-se como alta e magra, com curvas avantajadas, fortalecendo o padrão de beleza determinado pela sociedade (padrão esse que não foi apenas explorado nas super heroínas mas quase que majoritariamente em todas as personagens femininas dos quadrinhos), muita das vezes, por mais que a Mulher-Maravilha seja um ícone feminista, guerreira e que luta pelas causas feministas, o professor deve esclarecer aos seus alunos que as personagens femininas como ela são erotizadas em muitas cenas pelos próprios criadores, devido ao fato que a maior parte do público alvo de quem consome as HQs são homens, quando se retrata as personagens femininas nessas posições com essas roupas, essas curvas atraentes e sensuais retratam os objetos de desejos criados principalmente para o gozo da percepção masculina, conforme análise de Andrade:

Apesar de ser uma personagem principal feminina, com vilãs femininas e eventuais conflitos amorosos como enredos secundários, Mulher-Maravilha é escrita e desenhada para homens (e normalmente por homens). Isso fica claro quando se observam os quadros, sua disposição e os ângulos em que a personagem é retratada. Sua sensualidade e beleza são exploradas constantemente e a personagem é muitas vezes retratada em ângulos que não são anatomicamente viáveis, mas que parecem sensuais e provocativos (ANDRADE, 2012, p. 45)

Com isso, o feminismo trouxe novos debates não apenas para o campo da história, mas também para o dia a dia das mulheres no mundo inteiro, e um deles é a respeito de seu corpo, e é isso que o educador deve expor aos alunos, principalmente que atualmente se vê cada muito de mulheres levantarem bandeiras como “corpos reais” e não terem nenhum medo ou angústia em mostrá-los. É a partir de debates do feminismo que isso é visto hoje em dia, e não mais, silenciadas, isso que de fato tem que ser posto em sala de aula, usufruindo das HQs da Mulher-Maravilha, importante debater e explorar esses quadrinhos para mostrar o quanto a imagem feminina é sexualizada, tratada de maneiras idealizadas como seres fisicamente perfeitos, transmitindo sensualidade exacerbada, resultado da cultura machista em querer idealizar mulheres que não existem na sociedade para apenas seu prazer carnal. Essa problemática é tão grande que faz com muitas mulheres busquem corpos “perfeitos” e se frustrem, acabando assim por ter inseguranças, desenvolvendo distúrbios alimentares, uma vez que elas não se sentem adequadas ao padrão imposto pela sociedade machista.

A representação do corpo feminino nos quadrinhos de super-heróis é sempre motivo de grandes discussões, porque a sexualidade é excessivamente explorada. É inerente às heroínas, e também aos heróis, a imagem da perfeição e o caminho para as representações mais condizentes com a realidade não está em mudar isso, e sim em adequar as representações femininas para que, assim como as masculinas, transmitam poder, força, imponência e respeito, e não sensualidade, sedução e fragilidade. Nesse aspecto da representação midiática, o mais importante seria atingir a igualdade, e não ter uma representação feminina estereotipada com base no olhar masculino (ANDRADE, 2012, p. 55-56)

É neste aspecto, mais uma vez, que entra o olhar do professor para seus alunos, investigando com eles através das situações retratadas nos quadrinhos refletem na sociedade atual, e como se perdura a busca por corpos irreais. Tais possibilidades de temas para debates e reflexões torna as múltiplas HQs da Mulher-Maravilha uma ferramenta pedagógica de infinitudes de assuntos e significações, através desse processo de decodificar por meio da iconografia quais as problemáticas que podem ser inseridas em sala de aula, uma vez que as histórias em quadrinhos podem ser um recurso eficiente para reivindicar os direitos da mulher por uma sociedade igualitária.

É com o uso das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica real que pode ser mais uma forma de difundir os conhecimentos a respeito do feminismo em sala de aula, tornando os alunos mais críticos, reflexivos com algo que está tão próximo de sua realidade, e financeiramente tendo um custo tão baixo. No entanto, torna-se função do professor mostrar que em todos esses anos de existência da personagem Mulher-Maravilha ela teve vários momentos, suas histórias mudaram diversas vezes, quando a personagem foi assumida por diversos roteiristas e desenhistas, mas há algo em comum, é legítimo tratar as relações entre feminismo e representatividade nas suas histórias. É possível identificar a Mulher-Maravilha como símbolo de poder da mulher, trazendo possibilidade excepcionais para as discussões de gênero, feminino e a representação das mulheres na sociedade por meio das histórias em quadrinhos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que a escola é um espaço da divulgação dos discursos das elites, em concordância com Pierre Bourdieu (1989), em sua obra sobre a educação, constata-se que a escola é onde perdura os sistemas históricos de dominação e concepção de argumentos que asseveram os interesses das elites dominantes.

Essas elites dominantes, principalmente lideradas por homens brancos, em uma sociedade patriarcal e machista, provocam o apagamento e esquecimento das histórias das mulheres, valorizando e preservando apenas os grupos que detêm o poder.

Para que a educação seja emancipadora e libertária, elucidando Paulo Freire (1989), e que rompa com essa dominação imposta pela escola, como indicado por Bourdieu, é fundamental pensar em uma mudança nas práticas pedagógicas e didáticas, pois através delas, que será norteado as atividades a serem feitas pelos professores dentro de sala de aula.

Assim, por meio das Histórias em Quadrinhos, trabalhadas e com embasamento teórico em diversos autores, tais como Vergueiro, Vilela neste texto, podemos confirmar que as HQs, podem ter um papel relevante no processo educativo, principalmente utilizando das histórias da Mulher-Maravilha para se trabalhar o feminismo dentro de sala de aula, entretanto é preciso que os professores e educandos saibam como trabalhar elas no ambiente escolar. É necessário que o educador faça uma triagem das histórias em quadrinhos que serão empregadas na sala de aula, para que se possa ter um aproveitamento conciso sobre o tema, feminismo.

Ainda neste estudo, abordamos o percurso do surgimento das histórias em quadrinhos, até sua aplicação dentro da sala de aula, onde podemos constatar que cada vez mais, está presente na escola, principalmente quando o assunto é o empoderamento feminino, temos a primordial HQ da Mulher-Maravilha, quem em diversos momentos foi associado às causas feministas, mesmo com muitas críticas pertinentes a erotização e objetificação da mulher em suas histórias. Apesar dos diversos momentos desde sua criação, Mulher-Maravilha, e a sua representação erotizada, observa-se que no cenário atual de suas histórias, um símbolo mais adequado para a super-heroína, deixando um pouco de lado as características da imagem objetificada da mulher, e transformando num caráter mais relacionada a força e o empoderamento feminino.

Fica evidenciado que empreender as atividades pedagógicas a partir das histórias, torna as aulas mais lúdicas e o aprendizado mais prazeroso, fundamental que os professores aproveitem os recursos oferecidos pelos quadrinhos e o utilizem com maior número dentro de sala de aula. Por isso, é de suma importância que o professor, ressalte a importância das lutas das mulheres por uma sociedade mais justa, e que rompa com as abordagens pedagógicas mais usuais, com regras pré-estabelecidas onde o aluno é meramente um receptáculo de informações dadas pelo educador. É necessário proporcionar aos alunos, por meio das HQs, espaços para discussões, questionamentos e problematizações, buscando uma educação em sala de aula mais inclusiva e trabalhando às lutas feministas dentro do ambiente educacional.

Portanto, é relevante considerar o avanço significativo e da aproximação entre HQs e a educação, vemos que ainda há um grande caminho a percorrer para a efetiva utilização desse recurso pedagógico em sala de aula, visto que as histórias em quadrinhos, ampliam as possibilidades de trabalhar de outras formas os temas no ambiente educacional, o que irá ajudar efetivamente na melhoria e desenvolvimento educacional e do educando.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Jane. As lutas femininas por educação, igualdade e cidadania. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v.81. n.197, 2000. Disponível em: <http://rbep.inep.gov.br/ojs3/index.php/rbep/article/view/1315>. Acesso em:

ANDRADE, Ana Flávia Pereira. **Grande hera! A representação do feminino na mulher-maravilha**. Orientador: Gustavo de Castro e Silva. Co-orientação: Patrícia Colmenero. 2012. 82 f. TCC (Graduação) – Curso de Comunicação Social – Audiovisual. Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. 2012. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4234/1/2012\\_AnaFlaviaPereiraAndrade.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4234/1/2012_AnaFlaviaPereiraAndrade.pdf).

ARAÚJO, Gustavo Cunha de; COSTA, Evânio Bezerra da; COSTA, Maurício Alves da. As Histórias em Quadrinhos na Educação: Possibilidades de um recurso didático-pedagógico. A MARGem - Estudos. **Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes**. Uberlândia - MG, ano 1, n. 2, p. 26-36, jul./dez. 2008. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/profile/Gustavo-](https://www.researchgate.net/profile/Gustavo-Araujo7/publication/271076589_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_NA_EDUCACAO_POSSIBILIDADES_DE_UM_RECURSO_DIDATICO-PEDAGOGICO_STORIES_IN_COMICS_IN_EDUCATION_POSSIBILITIES_OF_A_TEACHING_EDUCATIONAL_RESOURCE/links/54bd580b0cf27c8f2814b631/AS-HISTORIAS-EM-QUADRINHOS-NA-EDUCACAO-POSSIBILIDADES-DE-UM-RECURSO-DIDATICO-PEDAGOGICO-STORIES-IN-COMICS-IN-EDUCATION-POSSIBILITIES-OF-A-TEACHING-EDUCATIONAL-RESOURCE.pdf)

[Araujo7/publication/271076589\\_AS\\_HISTORIAS\\_EM\\_QUADRINHOS\\_NA\\_EDUCACAO\\_POSSIBILIDADES\\_DE\\_UM\\_RECURSO\\_DIDATICO-PEDAGOGICO\\_STORIES\\_IN\\_COMICS\\_IN\\_EDUCATION\\_POSSIBILITIES\\_OF\\_A\\_TEACHING\\_-](https://www.researchgate.net/profile/Gustavo-Araujo7/publication/271076589_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_NA_EDUCACAO_POSSIBILIDADES_DE_UM_RECURSO_DIDATICO-PEDAGOGICO_STORIES_IN_COMICS_IN_EDUCATION_POSSIBILITIES_OF_A_TEACHING_EDUCATIONAL_RESOURCE/links/54bd580b0cf27c8f2814b631/AS-HISTORIAS-EM-QUADRINHOS-NA-EDUCACAO-POSSIBILIDADES-DE-UM-RECURSO-DIDATICO-PEDAGOGICO-STORIES-IN-COMICS-IN-EDUCATION-POSSIBILITIES-OF-A-TEACHING-EDUCATIONAL-RESOURCE.pdf)

[\\_EDUCATIONAL\\_RESOURCE/links/54bd580b0cf27c8f2814b631/AS-HISTORIAS-EM-QUADRINHOS-NA-EDUCACAO-POSSIBILIDADES-DE-UM-RECURSO-DIDATICO-PEDAGOGICO-STORIES-IN-COMICS-IN-EDUCATION-POSSIBILITIES-OF-A-TEACHING-EDUCATIONAL-RESOURCE.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Gustavo-Araujo7/publication/271076589_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_NA_EDUCACAO_POSSIBILIDADES_DE_UM_RECURSO_DIDATICO-PEDAGOGICO_STORIES_IN_COMICS_IN_EDUCATION_POSSIBILITIES_OF_A_TEACHING_EDUCATIONAL_RESOURCE/links/54bd580b0cf27c8f2814b631/AS-HISTORIAS-EM-QUADRINHOS-NA-EDUCACAO-POSSIBILIDADES-DE-UM-RECURSO-DIDATICO-PEDAGOGICO-STORIES-IN-COMICS-IN-EDUCATION-POSSIBILITIES-OF-A-TEACHING-EDUCATIONAL-RESOURCE.pdf). Acesso em: 17 nov. 2022.

ARCO E FLECHA, Rodrigo Nathaniel. **Super-heróis da Ebal**: a publicação nacional dos personagens dos comic books dos EUA pela Editora Brasil-América (EBAL), décadas de 1960 e 70. 2006. 211f. Dissertação (mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.2006.

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo**: fatos e mitos. Rio de Janeiro: Fronteira, 2016.

BELL, Blake. J; Vassallo, Michael. **The Secret History of Marvel Comics: Jack Kirby and the Moonlighting Artists at Martin Goodman's Empire.** Fantagraphics Books, 2013.

BLANCHARD, Gerard. **La bande dessinée – Histoire des histoires em images de la préhistoire à nos jours.** Verviers: Marabout Université, 1969.

BORDIN, Jussara. **Feminismo como educação para a cidadania.** Educação, (Centro de Educação Universidade Federal de Santa Maria) Santa Maria, RS. Brasil, 1995.

BORDO, Susan. **Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body.** University of California Press, EUA; 10th Anniversary ed. edição (1 jan. 2004). Disponível em: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUK EwjhitDO8sj1AhVdg\\_0HHViBAXYQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fliterariness.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F07%2FLiterariness.org-Susan-Bordo-Leslie-Heywood-Unbearable-Weight\\_-Feminism-Western-Culture-and-the-Body-Tenth-Anniversary-Edition-2004-University-of-California-Press.pdf&usg=AOvVaw2QUW42iTrKvu1wWIAjX9bc](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUK EwjhitDO8sj1AhVdg_0HHViBAXYQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fliterariness.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F07%2FLiterariness.org-Susan-Bordo-Leslie-Heywood-Unbearable-Weight_-Feminism-Western-Culture-and-the-Body-Tenth-Anniversary-Edition-2004-University-of-California-Press.pdf&usg=AOvVaw2QUW42iTrKvu1wWIAjX9bc).

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Linguagens, códigos e suas tecnologias /** Secretaria de Educação Básica. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília: MEC/SEF, 1996. Portal Planalto, Presidência da República – Casa Civil. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)

BRASIL. **Plano Nacional de Políticas para as Mulheres.** Secretaria Especial de Políticas para as Mulheres. Brasília, 2006. Disponível em: [https://bvsm.sau.gov.br/bvs/publicacoes/pnpm\\_compacta.pdf](https://bvsm.sau.gov.br/bvs/publicacoes/pnpm_compacta.pdf). Acesso em:

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais.** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília:



MEC/SEF, 1998. Disponível em:  
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BURKE, Peter. **O que é história cultural?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992.

CAMPOS, Rogério de. **HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações**. São Paulo: Edições Sesc SP, 2020.

CARDOSO, Athos Eichler. **Aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883**. Brasília, 2013.

CHACON, Beatriz da Costa Pan, **A Mulher e a Mulher-Maravilha: Uma Questão de História, Discurso e Poder**. 2010. 205f. Dissertação para Mestrado em História Social da Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). 2010.

CHAGAS, R. L.; RIBEIRO, G. M.; PINTO, S. L. **O renascimento cultural a partir da imprensa: o livro e sua nova dimensão no contexto social do século XV**. Akropolis, Umuarama, v. 15, n. 1 e 2, p. 29-36, jan./jun. 2007. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/235577221.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2022

CHATAACK, Gislene. **O poder do mito e dos heróis na educação**. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: [https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-poder-mito-dos-super-herois-na-educacao.htm?fbclid=IwAR1rnlTktP2ZbTX5upbOIpg0WKQ0tklcXp9TcQ\\_5AhF6mVIJY-WjhWADTAM](https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-poder-mito-dos-super-herois-na-educacao.htm?fbclid=IwAR1rnlTktP2ZbTX5upbOIpg0WKQ0tklcXp9TcQ_5AhF6mVIJY-WjhWADTAM).

CIRNE, Moacy. **História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros**. Editora Europa-Funarte, 1990.

COLLINS, Patricia Hill. **Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness and the Politics of Empowerment**. New York, Routledge, 1990.

CONTE-SPONVILLE, A. **Pequeno tratado das grandes virtudes**. Tradução Eduardo Brandão. 2 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

COSTA, Marisa V.; SILVEIRA, Rosa H.; SOMMER, Luis H. Estudos culturais, educação e pedagogia. Cultura Culturas e Educação. **Revista Brasileira de Educação**. Maio/Jun/Jul/Ago. n°23, 2003.

COWSILL, Alan; IRVINE, Alex; WALLACE, Daniel. **DC COMICS: A Visual History**. DK Publishing, 2014.

DAVIS, Angela. **Women, Race and Class**. United States, Random House, 1983.

DUARTE, Lilian Lima. **Incentivo à leitura no ensino fundamental: as histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica**. Orientador: Prof. Dr. Manoel Edson de Oliveira. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/incentivo-a-leitura-no-ensino-fundamental-as-historias-em-quadrinhos-como-ferramenta-pedagogica-2016/138>.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FÉLIX, Marilene. **Feminismo: Permanências e diferenças de apropriações no Brasil na primeira e segunda onda**. Orientadora: Joana Maria Pedro. 2016. 69 f. TCC (Graduação) - História - Departamento de História. Universidade Federal de Santa Catarina. 2016. Disponível em: [https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/179549/TCC\\_Final\\_Marilene\\_Felix.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/179549/TCC_Final_Marilene_Felix.pdf?sequence=1&isAllowed=y) . Acesso em: 17 nov. 2022.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

GAIARSA, José. “Desde a Pré-História até McLuhan”. In: MOYA, A. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp. 115-120.

GREENBERGER, Robert; **Mulher-Maravilha**: Amazona, heroína, ícone. São Paulo: Leya, 2017.

GROENSTEEN, Thierry. **História em quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

HOOKS, Bell. **Ain't I a Woman?**: Black women and feminism. United States, South end Press, 1981.

HOOKS, Bell. **O feminismo é para todo mundo** – políticas arrebatadoras. Rio de Janeiro, Rosa dos Tempos, 2020.

HOFFMAN, Rafael Moura. **A mulher maravilha é feminista? Reflexões históricas a partir das histórias em quadrinhos**. Orientadora: Dulceli Tonet. 2016. 38 f. TCC (Graduação) – Curso de História. Campus de União da Vitória. Universidade Estadual do Paraná. 2016. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/a-mulher-maravilha-e-feminista-reflexoes-historicas-a-partir-das-historias-em-quadrinhos-2016/136>.

HOWE, Sean. **Marvel Comics**: a história secreta. Leya Brasil, 2013.

KILKENNY, Katie. **How a magazine cover from the 1970s helped wonder woman win over feminists**. Pacific Standard, 2017. Disponível em: <https://psmag.com/social-justice/ms-magazine-helped-make-wonder-woman-a-feminist-icon>. Acesso em: 9 mai. 2021.

LANGLEY, T. Arquivos da virtude I: justiça. In: LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (eds.). **A psicologia da Mulher-Maravilha**: descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos e porque ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade. Tradução Amanda Moura. São Paulo: Única, 2018.

LANGLEY, Travis; WOOD, Mara. **A psicologia da Mulher-Maravilha**. São Paulo: Única, 2017.

LAVARDA, Tabatta C. F. da Silva. Sugestões do uso de História em Quadrinhos como recurso didático. EDUCERE. VI Seminário Internacional sobre Profissionalização Docente (SIPD/CÁTEDRA UNESCO), 2017. Disponível em:

<https://docplayer.com.br/60609531-Sugestoes-do-uso-de-historias-em-quadrinhos-como-recurso-didatico.html>. Acesso em:

LEPORE, J. **A história secreta da Mulher-Maravilha**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

LIMA, Sávio Queiroz. **Elmo, escudo e bota**: três mundos gregos para a mulher-maravilha (grécia antiga, década de 40 e década de 80). NEARCO – Revista Eletrônica de Antiguidade 2014, Ano VII, Número II. Núcleo de Estudos da Antiguidade. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.neuerj.com/Nearco/arquivos/numero14/7.pdf>.

LOMBARDI, J. C.; SAVIANI, SAVIANI, D.; NASCIMENTO; M. I. M. **Navegando pela história da educação brasileira**. Campinas: Garf, 2006. Disponível em: <https://www.histedbr.fe.unicamp.br/navegando>

LUYTEN, S. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MANN, John. **A revolução de Gutenberg**. Tradução de Marco Antônio Oliveira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

MARQUES, Carina Domingues. **A arte rupestre**. vol. 3, n. 4 (2016). Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/moncx/article/view/3126> Acesso em: 28 out. 2021

MARSTON, William. **All-Star Comics**, nº 8, janeiro, 1941.

MARSTON, William. **Wonder Woman**, SENSATION COMICS, nº 3, março, 1942.

MATOS, Allef de Lima Laurindo Fraemann. Histórias em quadrinhos e ensino de história: uma reflexão teórica metodológica. **Revista Educação e (Trans)formação**, Garanhuns, v. 04, n. 02, jul. 2019 / dez. 2019 Universidade Federal Rural de Pernambuco / Unidade Acadêmica de Garanhuns. Disponível em: <http://www.journals.ufrpe.br/index.php/educacaoetransformacao/index>.

MCCAUSLAND, Elisa. **Porque Mulher Maravilha é a primeira super-heroína que busca a igualdade entre homens e mulheres**. El País - Brasil, 2017. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/26/cultura/1498464875\\_409948.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/26/cultura/1498464875_409948.html). Acesso em: 9 mai. 2021.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

MELLO, Melina Maria. **“Ideologia de gênero”**: impacto social do conceito de educação na infância. 2016. 99 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Campinas, 2016.

OLIVEIRA, Kamila Pimenta de. **Um estudo sobre a importância do feminismo**: fenômeno social fruto da desigualdade de gênero e da privação dos direitos à individualidade feminina. Orientadora: Profa. Ms. Ana Paula Veloso de Assis Sousa. 55f. TCC (Graduação) – Curso de Direito. Campus Ceres. Unievangélica. 2019. Disponível em:

<http://repositorio.aee.edu.br/bitstream/aee/5991/1/MONOGRAFIA%20CURSO%20DE%20DIREITO%20KAMILA%20PIMENTA%20DE%20OLIVEIRA.pdf>.

OLIVEIRA, Tory. Carla Cristina Garcia: **“A escola é o espaço para discutir o feminismo”**. Nova Escola, 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/16073/carla-cristina-garcia-a-escola-e-o-espaco-para-discutir-sobre-feminismo>. Acesso em:

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**, 2015

PAIVA, Fábio. **Histórias em Quadrinhos na educação**. Salvador: Quadro a Quadro, 2017.

PEIXOTO, Irapuan. **Mulher-Maravilha**: saiba tudo sobre a maior heroína dos quadrinhos. HQrock. 28 de maio de 2017. Disponível em: <https://hqrock.com.br/2017/05/28/mulher-maravilha-saiba-tudo-sobre-a-maior-heroína-dos-quadrinhos/>.

PISCITELLI, Adriana. Recriando a (categoria) Mulher? In: ALGRANTI, Leila (org.). A prática feminista e o conceito de gênero. **Textos Didáticos**, nº 48, Campinas-SP, IFCH – Unicamp, 2002.

SANTOS, Bruno Antonio Barros. **A importância do feminismo na desconstrução da estrutura de poder patriarcal e sexista**. Justificando, 2019. Disponível em: <https://www.justificando.com/2019/03/28/a-importancia-do-feminismo-na-desconstrucao-da-estrutura-de-poder-patriarcal-e-sexista/>. Acesso em: 9 mai. 2021.

SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. **Marvel Chronicle – A year by year History**. New York, DK Publishing, 2008

SOUSA, Francisca Genifer Andrade De et al.. **Feminismo e machismo na escola: desafios para a educação contemporânea**. Anais XI CONAGES... Campina Grande: Realize Editora, 2015. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/10643>>. Acesso em:

STUEVER, Hank. **Clash of the comics titans: battle lines, if blurry, are still drawn between Marvel and DC**. Washington Post.com, 2006. Disponível em: <[http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2006/06/30/AR006063001880\\_pf.html](http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2006/06/30/AR006063001880_pf.html)>. Acesso em: 27 jun.2022.

VERGUEIRO, W; RAMA, A; BARBOSA, A; RAMOS, P; VILELA, T. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

VIANNA, Cláudia Pereira; UNBEHAUM, Sandra. **O gênero nas políticas públicas de educação no Brasil: 1988-2002**. Cadernos de Pesquisa, v. 34, n. 121, p. 77-104, jan./abr. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/KT99NbZ5MFVHHmSm4kwRVGN/?lang=pt&format=pdf#:~:text=A%20produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20conhecimento%20sobre,caracterizadas%20pela%20prec%C3%A1ria%20divulga%C3%A7%C3%A3o%20>. Acesso em:

VIEIRA, Amanda dos Santos; SOUZA, Greyce Kelly de. **Feminismo e Gênero dentro da sala de aula**. Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC). Anais do Seminário Internacional em Direitos Humanos e Sociedade, v.1, 2018. Disponível em: <https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/AnaisDirH/article/view/4649>. Acesso em:

WOLFMAN, Marv; KESEL, Karl; PÉREZ, George. **History of the DC Universe**, DC Comics; 1ª edição, 2009.

WOOD, M. Arquivos da virtude II: sabedoria e conhecimento. In: LANGLEY, Travis; WOOD, Mara (eds.). **A psicologia da Mulher-Maravilha: descubra as virtudes da maior super-heroína que conhecemos e porque ela deve ser a grande inspiração para toda a humanidade**. Tradução Amanda Moura. São Paulo: Única, 2018.