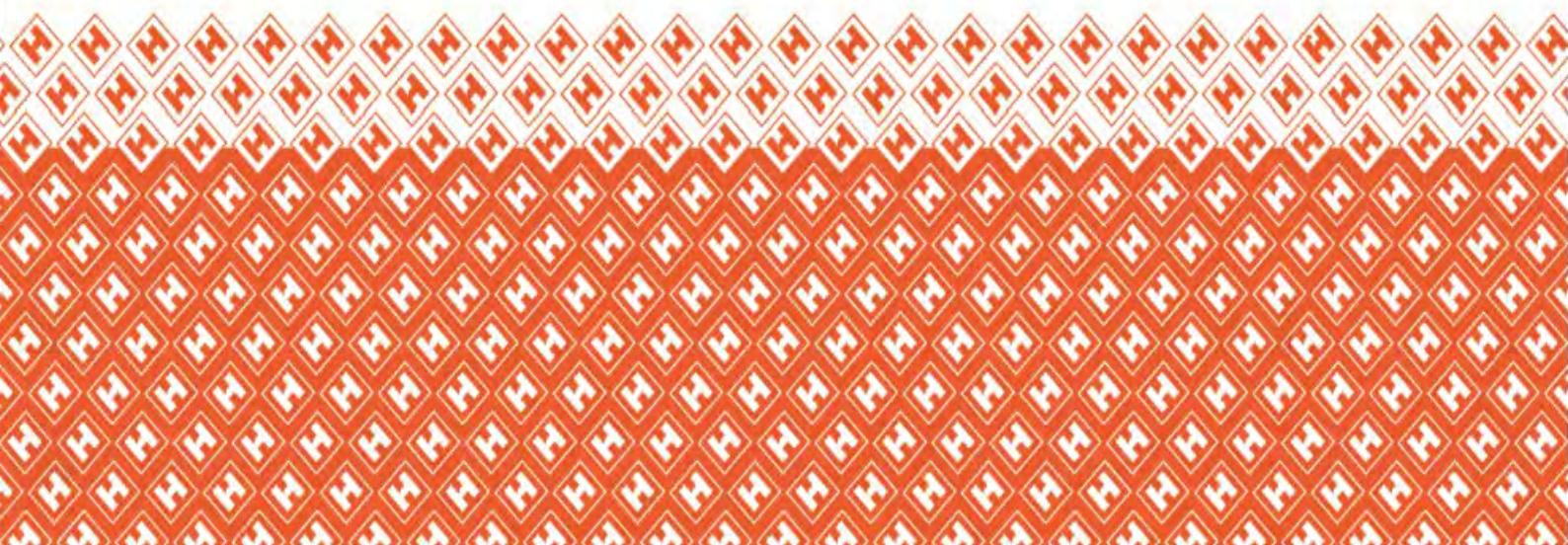


LEANDRO DE MOURA MESQUITA

**UMA MULHER-MARAVILHA NOS TEMPOS DOS HOMENS:
A historicidade das suas representações de mulheres, negros e não-
estadunidenses como recurso de uma Literacia Histórica para a
Diversidade**

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
MAIO / 2024



**MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA -
PROFHISTÓRIA**

**UMA MULHER-MARAVILHA NOS TEMPOS DOS HOMENS:
A historicidade das suas representações de mulheres, negros e não-
estadunidenses como recurso de uma Literacia Histórica para a
Diversidade**

LEANDRO DE MOURA MESQUITA

*Sob a orientação da Professora
Dra. Jaqueline Gomes de Jesus*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ensino de História – Mestrado Profissional, da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Ensino de História**.

Seropédica, RJ
MAIO / 2024

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M578m

Mesquita, Leandro de Moura, 20/08/1992-

Uma Mulher-Maravilha nos tempos dos homens: A historicidade das suas representações de mulheres, negros e não-estadunidenses como recurso de uma Literacia Histórica para a Diversidade / Leandro de Moura Mesquita. - Seropédica, 2024.

197 f.: il.

Orientadora: Jaqueline Gomes de Jesus.
Dissertação(Mestrado). -- Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, ProfHistória, 2024.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Diversidade. 3. Super-Heróis. 4. Gênero. 5. Relações Étnico-Raciais. I. Jesus, Jaqueline Gomes de, 1978-, orient. II Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. ProfHistória III. Título.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HISTÓRIA



TERMO Nº 445 / 2024 - PROFHIST (12.28.01.00.00.79)

Nº do Protocolo: 23083.029302/2024-78

Seropédica-RJ, 24 de junho de 2024.

Discente: LEANDRO DE MOURA MESQUITA

DISSERTAÇÃO submetida como requisito parcial para obtenção do grau de MESTRE EM ENSINO DE HISTÓRIA, no Programa de Pós-Graduação em Ensino de História - Curso de MESTRADO, área de concentração Ensino de História

DISSERTAÇÃO APROVADA EM 13 de maio de 2024

Dr. RODRIGO APARECIDO DE ARAUJO PEDROSO Examinador Externo à Instituição

Dr. ALEXANDRE LINCK VARGAS Examinador Externo à Instituição

Dra. GENY FERREIRA GUIMARAES, UFRRJ Examinadora Interna

JAQUELINE GOMES DE JESUS, IFRJ Presidente

(Assinado digitalmente em 27/06/2024 22:52)

GENY FERREIRA GUIMARAES
PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO
CTUR (12.28.01.30)
Matrícula: 1253262

(Assinado digitalmente em 09/07/2024 15:07)

ALEXANDRE LINCK VARGAS
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 830.183.790-04

(Assinado digitalmente em 26/06/2024 12:01)

JAQUELINE GOMES DE JESUS
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 852.352.021-04

(Assinado digitalmente em 03/07/2024 17:27)

RODRIGO APARECIDO DE ARAUJO PEDROSO
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 303.536.648-98

Visualize o documento original em <https://sipac.ufrrj.br/public/documentos/index.jsp>
Informando seu número: **445**, ano: **2024**, tipo: **TERMO**, data de emissão: **24/06/2024** e o
código de verificação: **cb973721aa**

DEDICATÓRIA

Em primeiro lugar, dedico este trabalho a todos aqueles que sentem e foram tornados diferentes neste mundo seja por seus corpos, sexualidades, culturas, crenças, origens ou ideias. Espero que possam encontrar portos felizes em meio a este tempestuoso oceano de dissimilitudes.

Em segundo lugar, a todos aqueles que, especialmente através da educação, lutam para que estas diferenças deixem de ser desigualdades e se tornem apenas variações na imensa sinfonia da História. Espero que permaneçam fortes.

E, em terceiro lugar, a todos aqueles que não conseguem aceitar ou mesmo reconhecer estas diferenças por medo, desconfiança ou conformismo. Espero que possam abrir seus olhos e ver que todos somos parte do mesmo mundo.



AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que contribuíram com este trabalho, uma contribuição que se deu das mais diferentes formas dentro ou fora da Academia, o que faz qualquer listagem por nomes injustamente incompleta.

Quando foram meus mestres, agradeço por seu conhecimento, sabedoria e perspicácia que guiaram meus caminhos.

Quando foram meus companheiros, agradeço por seu incentivo, acolhimento e paciência que abrandaram minhas jornadas.

Quando foram meus colaboradores, agradeço por seu trabalho, apoio e materialidades que tornaram meus planos realizáveis.

Quando foram minhas inspirações, agradeço por suas habilidades, atitudes e perspectivas que me fizeram enxergar novos mundos.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

*Em um sentido muito real, somos todos alienígenas em um planeta estranho.
Passamos a maior parte das nossas vidas tentando nos comunicar.
Se durante toda a nossa vida, pudermos alcançar e realmente nos comunicar
com apenas duas pessoas, nós somos realmente muito afortunados.*

(Gene Roddenberry)

RESUMO

MESQUITA, Leandro de Moura. **Uma Mulher-Maravilha nos tempos dos homens: A historicidade das suas representações de mulheres, negros e não-estadunidenses como recurso de uma Literacia Histórica para a Diversidade.** Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2024.

O presente trabalho teve por objetivo analisar como as Histórias em Quadrinhos da Mulher-Maravilha da DC Comics podem ser utilizadas como recurso didático para se trabalhar a temática da Diversidade nas aulas de História a partir do foco na historicidade do tratamento dado às questões de gênero, raça e nacionalidade pela sociedade estadunidense/ocidental em diferentes momentos do século XX. Assim, através de uma pesquisa documental e bibliográfica, advogamos as necessidades e possibilidades de se relacionar o ensino-aprendizagem de História por uma perspectiva da Literacia Histórica, com a questão da Diversidade enquanto prática de compreensão e de respeito às diferenças e às lutas dos grupos minorizados, e com as HQs de super-heróis, aqui tomadas especificamente através das diversas formas como mulheres, negros e não-estadunidenses foram representados nas tramas da Princesa Amazona entre 1941 e 1986. O estudo nos possibilitou, em primeiro lugar, compreender que as narrativas históricas produzidas e divulgadas tanto em ambientes/veículos “oficiais” como a Academia e os Livros Didáticos quanto em ambientes/veículos mais amadores e populares como as redes sociais e as HQs possuem uma profunda influência na forma como as pessoas concebem e lidam com aqueles considerados diferentes, já que podem tanto naturalizar quanto desnaturalizar perspectivas que muitas vezes são preconceituosas e discriminatórias. E, em segundo lugar, entender que as HQs da Mulher-Maravilha quando trabalhadas de forma crítica e profissional podem se configurar como um excelente material para as aulas de História que tratem de temas como o sexismo, o racismo e a xenofobia, uma vez que contêm em si reflexos de diferentes perspectivas acerca dos grupos minorizados concernentes aos diversos momentos históricos dos EUA/Ocidente. Isso, a partir do momento que o(a) professor(a) as utilize para auxiliar os educandos a compreenderem como tais perspectivas e as práticas decorrentes delas são históricas, na medida em que foram se mantendo ou se transformando ao longo do tempo em face tanto das lutas sociais desses grupos que buscaram estabelecer ou preservar conquistas que produzam uma sociedade mais justa e igualitária, quanto de certos conservadorismos e reacionarismos que através da negação à mudança mesmo na atualidade entravam e até mesmo ameaçam a construção de uma sociedade mais democrática.

Palavras-Chave: Diversidade; Historicidade; Preconceito; Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT

MESQUITA, Leandro de Moura. **A Wonder Woman in the time of men: The historicity of her representations of women, blacks, and non-americans as a resource for Historical Literacy for Diversity.** Dissertation (Master's in History Teaching) – Postgraduate Program in History Teaching, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2024.

The present work aimed to analyze how Wonder Woman Comics from DC Comics can be used as a teaching resource to work on the theme of Diversity in History classes based on the focus on the historicity of the treatment given to gender issues, race and nationality by American/Western society at different moments in the 20th century. Thus, through documentary and bibliographical research, we advocate the needs and possibilities of relating the teaching-learning of History from a Historical Literacy perspective, with the issue of Diversity as a practice of understanding and respecting the differences and struggles of groups minorized, and with superhero comics, here taken specifically through the different ways in which women, blacks and non-Americans were represented in the plots of the Amazon Princess between 1941 and 1986. The study enabled us, firstly, to understand that the Historical narratives produced and disseminated both in "official" environments/vehicles such as the Academy and Textbooks and in more amateur and popular environments/vehicles such as social networks and comics have a profound influence on the way people conceive and deal with those considered different, as they can both naturalize and denaturalize perspectives that are often prejudiced and discriminatory. And, secondly, understanding that Wonder Woman comics, when worked on critically and professionally, can be excellent material for History classes that deal with topics such as sexism, racism and xenophobia, since contain within them reflections of different perspectives on minority groups concerning different historical moments in the USA/West. This, from the moment the teacher uses them to help students understand how such perspectives and the practices arising from them are historical, insofar as they have been maintained or transformed over time in the face of both from the social struggles of these groups that sought to establish or preserve achievements that produce a more just and egalitarian society, and from certain conservatisms and reactionaries that, through the denial of change even today, hinder and even threaten the construction of a more democratic society.

Keywords: Diversity; Historicity; Prejudice; Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Sequencialidade e Simultaneidade em Wonder Woman V1 #105.....	33
Figura 02 - Exemplo do leiaute de uma página de HQ da MM na década de 1940.....	35
Figura 03 - Exemplo de Quadrinho Mudo.....	48
Figura 04 - Exemplo de uma prancha de HQ da MM.....	58
Figura 05 - Reportagem sobre policiais usarem o símbolo do Justiceiro.....	80
Figura 06 - Reportagem sobre a nomeação da MM como embaixadora da ONU.....	91
Figura 07 - Discussões sobre roupas em Sensation Comics V1 #01.....	98
Figura 08 - Diana considera seu status no Mundo dos Homens.....	99
Figura 09 - Dois momentos em que Diana tem seu traje criticado por ser curto.....	100
Figura 10 - Mulher-Maravilha revela que “o Dr. Veneno” na verdade é uma mulher.....	102
Figura 11 - Diferentes versões da Dra. Veneno ao longo dos anos.....	103
Figura 12 - Prancha sobre as origens das Amazonas conforme as HQs da MM.....	103
Figura 13 - Primeira aparição de Etta Candy.....	106
Figura 14 - Variedade dos tipos corporais das Amazonas.....	108
Figura 15 - Vestes femininas em Wonder Woman V1 #01.....	109
Figura 16 - Variações e inspirações do traje da Mulher-Maravilha na Era Marston.....	110
Figura 17 - Cenas de amarração da Mulher-Maravilha na Era Marston.....	112
Figura 18 - Exemplos de capas da Revista Wonder Woman na Era Marston.....	112
Figura 19 - Capas da Revista Sensation Comics V1 #01 e #02.....	113
Figura 20 - Comparação cena do filme em live action x capa de Sensation Comics V1 #01.....	114
Figura 21 - Exemplo da seção “As modas de casamento” das HQs da Mulher-Maravilha... ..	118
Figura 22 - Exemplo do amor sendo usado como arma por um vilão da MM.....	120
Figura 23 - A obsessão de Paula Von Guntha por Steve Trevor.....	121
Figura 24 - Detalhes sobre as origens das Amazonas em Wonder Woman V1 #105.....	122
Figura 25 - Transformação na logo da Revista da Mulher-Maravilha da Era Kanigher.....	126
Figura 26 - Duas versões do visual da Mulher-Maravilha na Era Kanigher.....	127
Figura 27 - Comparação entre as aparências das Amazonas.....	128
Figura 28 - A questão do assédio I - críticas do Alex.....	131
Figura 29 - A questão do assédio II - a internalização de Diana.....	132
Figura 30 - A questão do assédio III - o depoimento de Diana.....	133
Figura 31 - Diana abdica de seus poderes e traje deixando de ser a Mulher-Maravilha.....	136

Figura 32 - Trevor x Diana, diferentes motivações para renunciar à sua vida comum.....	137
Figura 33 - Referências à moda na capa de Wonder Woman V1 #178.....	140
Figura 34 - Referências à série The Avengers na capa de Wonder Woman V1 #180.....	141
Figura 35 - Últimos trajes usados pela Mulher-Maravilha na Era Pré-Crise	142
Figura 36 - Exemplos de capas com a MM em posições de fragilidade.....	143
Figura 37 - Reportagem sobre censura aos Quadrinhos na Bienal do Livro em 2019.....	146
Figura 38 - Comparação entre as representações de orientais e de estadunidenses brancos..... em Wonder Woman V1 #01.....	159
Figura 39 - Mexicanos representados com pele escura em Wonder Woman V1 #01.....	160
Figura 40 - Representação racista de uma pessoa negra em Wonder Woman V1 #01.....	160
Figura 41 - Questionário étnico-racial em uma HQ da MM na Era Kanigher.....	162
Figura 42 - Paralelos entre o visual de Egg Fu e retratos do “Perigo Amarelo”	165
Figura 43 - Egg Fu como Chang Tzu em uma HQ da Era Moderna.....	166
Figura 44 - Núbia revela sua identidade.....	168
Figura 45 - A origem de Núbia é revelada.....	169
Figura 46 - Núbia como Rainha das Amazonas em 2022.....	170
Figura 47 - Núbia com roupas que sugerem uma ligação com a África.....	171
Figura 48 - A “primitividade” da Ilha Flutuante.....	172
Figura 49 - A pele amarelada de I Ching em comparação com a branura de Diana.....	173

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC Base Nacional Comum Curricular

EUA Estados Unidos da América

HQ História em Quadrinhos

MM Mulher-Maravilha

V1 Volume 01

V2 Volume 02

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO - O MOLDE A PARTIR DO BARRO (E DAS HISTÓRIAS).....	12
Primeiro Pressuposto: Trabalhar Diversidade é importante.....	18
Segundo Pressuposto: Ensinar História faz a diferença.....	20
Terceiro Pressuposto: Utilizar HQs da Mulher-Maravilha é relevante.....	23
CAPÍTULO I - <i>BATALHANDO CONTRA HÉRCULES: (DES)CONEXÕES ENTRE HISTÓRIAS.....</i>	25
1.1 Quadros: as HQs que nós vemos e as questões de Identidade.....	30
1.2 Requadros: a visão do homem da tautologia e os preconceitos contra as HQs.....	43
1.3 Sarjetas: a visão do homem de crença e a complexidade das HQs.....	53
1.4 Pranchas: as HQs que nos olham e as questões de Diversidade.....	69
CAPÍTULO II - <i>ENCONTRANDO STEVE TREVOR: REPRESENTAÇÕES DO OUTRO GENERIFICADO.....</i>	90
2.1 Era Marston: projetando papéis para a nova mulher do mundo por vir.....	94
2.2 Era Kanigher: recato e matrimônio para o retorno das mulheres à domesticidade.....	114
2.3 Era O’Neil-Kanigher: modismos e polêmicas da mulher demasiadamente humana....	129
2.4 Princesa das Amazonas: Propostas para práticas em Diversidade de Gênero.....	143
CAPÍTULO III – <i>CHEGANDO AO MUNDO DOS HOMENS: REPRESENTAÇÕES DO OUTRO ÉTNICO-RACIALIZADO.....</i>	149
3.1 Era Marston: a diversidade problemática em meio a Segunda Guerra.....	155
3.2 Era Kanigher: monocromias e orientalismos num momento de temor ao diferente....	161
3.3 Era O’Neil-Kanigher: policromias questionáveis em meio a contraculturas.....	166
3.4 Embaixadora de Themyscira: Propostas para práticas em Diversidade Étnico-Racial	174
CONSIDERAÇÕES FINAIS - RETORNANDO À ILHA PARAÍSO.....	178
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	184
ANEXOS.....	195
A - Quadro da correlação entre as edições originais e versões disponíveis no Brasil das HQs analisadas	195

INTRODUÇÃO - O MOLDE A PARTIR DO BARRO (E DAS HISTÓRIAS)

Vivemos nas histórias que contamos.
(Grant Morrison¹)

Genericamente falando, o barro é uma mistura de argila com água. Enquanto pessoa que cresceu na zona rural longe de ruas asfaltadas e quintais concretados, esse é um tipo de material com o qual tive contato desde muito cedo. No verão quando as chuvas eram fartas, as estradas de minha região se enchiam de lama, o que não raramente obrigava eu e minha irmã a irmos a pé para a escola diante do fato de que os parcos veículos escolares existentes na época muitas vezes não conseguiam ultrapassar as diversas *barreiras* que separavam por quilômetros nossa casa do ambiente de ensino.

E a presença do barro não parava por aí. Quando chegávamos à escola com nossos calçados enlameados, muitas vezes nos tornávamos motivos de chacota dos colegas que se consideravam urbanos. O barro nesse contexto era signo de identidade, uma identidade que nos distingua de outros, que nos inferiorizavam e não perdiam a oportunidade de apontar que não pertencíamos aos lugares “civilizados”. Em casa, contudo, ele podia ganhar contornos mais positivos em face das brincadeiras de criar com ele as mais diferentes formas ou da simples realidade de que sua presença indicava a chuva tão necessária para o sustento do gado e das colheitas.

Esses dois últimos exemplos, podem ilustrar os motivos pelos quais o barro é tão presente em tradições míticas ao redor do mundo que o colocam como o material a partir do qual as mais diferentes Deidades moldam os animais e seres humanos. É também da mistura de água com terra que no mito grego de acordo com Hesíodo, o deus Hefesto molda Pandora, a primeira mulher do mundo que é enviada por Zeus portando um castigo para os homens devido ao fato de nosso criador, o Titã Prometeu ter roubado o fogo que os Deuses haviam ocultado (Hesíodo, v.47-52, 2010, p.67), um jarro do qual saem os inúmeros males como a fome e as doenças que até hoje nos atormentam.

Tal história da mulher moldada do barro que recebe todos (*pan* em grego) os dons (*doros*) de diversas Deidades Olímpicas inspirou quase três mil anos depois, o psicólogo

¹Nascido em Glasgow em 1960, Grant Morrison é um famoso escritor de Histórias em Quadrinhos, tendo inclusive roteirizado a HQ Mulher-Maravilha Terra Um de 2016. Citação retirada de: MORRISON, Grant. Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado do ser humano na Era dos Super-Heróis. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012. (p.16)

estadunidense William Moulton Marston a elaborar as origens da super-heroína que ele havia imaginado. A Mulher-Maravilha é a princesa das Amazonas, uma raça de mulheres moldadas do barro pela Deusa Afrodite para combater Ares e o domínio da violência masculina no mundo, e ela própria surgiu da mesma forma: em resposta às preces da rainha amazona que desejava uma filha, Afrodite dá vida à estátua de um bebê que Hipólita havia esculpido sob a orientação de Atena. O molde do barro, primeiro das Amazonas depois da Diana/MM , é o início de uma trama que duraria décadas e que é repetida e atualizada até hoje.

Tanto o mito grego original quanto a sua versão moderna nas HQs da Mulher-Maravilha exercem uma função de explicação e de construção de identidades. Uma das possíveis interpretações para a narrativa sobre Pandora, é que através dela os gregos pretendiam descrever e dar conta da realidade de dificuldades pelas quais nós seres humanos passamos, respondendo ao problema elementar: Por que sofremos? Por que a vida é difícil? Ela também estabelece características e papéis para diferentes grupos: os Deuses são os imortais que vivem em meio a felicidade eterna e determinam os destinos humanos; os Humanos são os mortais que vivem sob o poderio dos Deuses e tem que trabalhar constantemente para ter seu sustento conforme Os Trabalhos e os Dias (Hesíodo, v. 42-46, 2010, p.67); os homens são os seres originais enquanto as mulheres vieram depois como um mal e com a função de produzir filhos, pois sem elas não havia descendência como descrito na Teogonia (Hesíodo, v.590-601, 2010, p.48).

Nas HQS, a origem das Amazonas e da Mulher-Maravilha explica para os leitores de onde essa super-heroína vem, o porquê dela ter poderes e de ser uma mulher independente que enfrenta o poder masculino numa época e sociedade como a dos EUA dos anos 40 na qual os homens tinham quase total domínio sobre as mulheres e esperavam que elas fossem esposas submissas. Dentro dessa narrativa, Diana foge aos papéis e às limitações da “mulher comum” porque veio de uma sociedade mítica formada apenas por mulheres que viveram isoladas do sistema patriarcal por milhares de anos. Essa explicação também era uma projeção: Marston pretendia que sua personagem inspirasse as meninas a serem mais independentes como as Amazonas questionando a ordem vigente e os meninos a serem mais amorosos. Era um mito moderno evocado para orientar novos lugares para homens e mulheres.

Assim, não somos moldados apenas do barro, mas também das histórias. Algumas dessas histórias, a exemplo das memórias que citei há pouco, são contadas por nós, seja como

forma de organizar nossas vivências passadas em algo inteligível, seja como projeto para orientar nossas ações futuras. Quem fomos? Quem somos? Quem queremos ser? Essas são perguntas que estruturam nossas histórias e às quais estamos o tempo todo buscando responder, selecionando aquilo que é mais adequado para o momento.

Há também aquelas histórias que são contadas pelos outros. Discursos, hipóteses, tratados, teorias, contos, mitos, romances, filmes, séries, Quadrinhos, entre outras formas e gêneros de narrativas são utilizados há milênios para explicar, demonstrar e justificar nossas identidades, para dizer o que cada um de nós é ou não é, onde pode estar, o que deve fazer, vestir, comer ou pensar, e como deve amar, aprender, pensar, agir e viver. Elas produzem rótulos de acordo com o nosso gênero, a nossa raça, a nossa nacionalidade, a nossa classe social, a nossa orientação sexual, os nossos gostos pessoais, etc. Não vivemos apenas nas histórias que contamos, mas também nas histórias que os outros contam sobre nós, sobre os papéis que temos de assumir como homens, mulheres, pais, filhos, professores, alunos, etc.

Quando nos encaixamos nessas histórias, seja pela conformidade aos seus padrões seja pelo conformismo a eles, temos a tendência de vê-las como naturais e verdadeiras, retratos fieis da realidade. Quando por algum motivo, como a orientação sexual “divergente” do padrão para o nosso sexo biológico atribuído, o desejo de melhorar de vida para além das nossas origens sociais, o interesse por alguma atividade “incomum” para o nosso gênero, aí passamos a questionar tais histórias, a compreender sua artificialidade até mesmo os interesses por trás da sua propagação.

Este trabalho, portanto, versará sobre a relação entre identidades e histórias a partir de uma perspectiva inconformista, ou ao menos inconformada. Mais precisamente sobre como as histórias ficcionais das HQs da personagem Mulher-Maravilha da DC Comics e as Histórias reais das lutas de grupos minorizados como mulheres, negros e orientais podem ser unidos para se trabalhar em sala de aula a compreensão e o respeito com quem é considerado “diferente” e o combate a práticas discriminatórias como o sexismo, o racismo e a xenofobia. Nossa pretensão é que os conteúdos dessas HQs sejam utilizadas nas aulas de História do 9º ano do Ensino Fundamental como um material de apoio para tornar o tema mais acessível, palatável e significativo aos educandos.

Isso implica em ter como base os entendimentos de que: a) as HQs da Mulher-Maravilha contêm em si diferentes representações acerca do que se entendia em seus contextos como ser mulher, negro, oriental ou não-estadunidense; b) através de uma análise

atenta, essas representações, enquanto construções que dialogam com seus contextos, permitem ao leitor identificar a presença de ideias e práticas discriminatórias e/ou o combate a elas na sociedade que as produziu; c) essas identificações aproximadas a conceitos pertinentes à temática e a problemáticas da atualidade podem servir como uma forma de auxiliar os educandos a compreenderem qual o significado e a importância de se exercitar o princípio da Diversidade.

Entendendo o quanto é complicado ensinar Diversidade sem cair em discursos panfletários vazios, estamos vislumbrando que através de ações com esse material como exemplificações das discriminações que os grupos minorizados sofriam (e ainda sofrem), de como elas podem ter sido pouco a pouco combatidas através das ações dos Movimentos Negros e Feministas daí a importância destes, de como a ideia de representatividade na Arte tão discutida na atualidade se insere desse combate de tais discriminações e de que muitas dessas discriminações não foram completamente superadas estando presente sob várias manifestações em nosso próprio tempo, os educandos possam ser mobilizados a terem no mínimo mais empatia com a questão.

Considerando tais objetivos, dividimos a Dissertação em três capítulos. No Capítulo I traremos uma discussão teórico-metodológica abordando três assuntos: a) as relações entre narrativas e a construção de identidades dado o caráter social destas, bem como, o que entendemos como uma visão positiva e inclusiva das diferenças em oposição à sua supressão e inferiorização; b) as ideias e ações que embasam, sustentam e conectam o Ensino de História e as Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis; e c) os princípios que nortearão a nossa análise das HQs e o trabalho do professor em sala de aula, de forma que se possa extrair informações e conteúdos relevantes dessas histórias aproveitando todo o seu potencial. No Capítulo II apresentaremos a análise das HQs selecionadas e propostas de trabalho com o que foi encontrado no que se refere a temática de Diversidade de Gênero, mais precisamente às representações das mulheres. Por fim, no Capítulo III traremos o mesmo trabalho só que com o foco na Diversidade Étnico-Racial analisando as representações de negros, orientais e/ou não-estadunidenses nas HQs.

Optamos como recorte temporal a ser estudado, o período que vai da criação da Mulher-Maravilha em 1941 até o ano de 1986 quando todos os personagens da DC Comics passaram por uma grande reformulação. Tal escolha principalmente pela compreensão de que ele circunscreve momentos históricos em que as lutas identitárias, mais especificamente

relacionadas a gênero com os Movimentos Feministas e à raça com os Movimentos Negros, despontam dentro do contexto social estadunidense (e ocidental de forma geral) e acabam se refletindo em diferentes formas de Arte, inclusive nas Histórias em Quadrinhos, nos permitindo construir um quadro histórico de seus avanços, conquistas, retrocessos e confrontamentos.

Frente a ampla gama de material disponível, selecionamos quinze histórias² publicadas em doze Revistas de diferentes décadas. Dos anos 40: “A origem da Mulher-Maravilha”, “Mulher-Maravilha vai ao Circo” e “A proeza mais ousada da História Humana” originalmente publicadas na Revista **Wonder Woman V1 #01**; “A Mulher-Maravilha chega à América” de **Sensation Comics V1 #01**; “Dr. Veneno” de **Sensation Comics V1 #02**. Dos anos 50 e 60: “Confidencial” de **Wonder Woman V1 #99**, “A origem secreta da Mulher-Maravilha” de **Wonder Woman V1 #105**; “Giganta, a Garota-Gorila” e “Perigo – Mulher-Maravilha” de **Wonder Woman V1 #163**; “Eu, a bomba” de **Wonder Woman V1 #157**. Do final dos anos 60 até a segunda metade dos anos 80: “A rival da Mulher-Maravilha” de **Wonder Woman V1 #178**; “A última batalha da Mulher-Maravilha” de **Wonder Woman V1 #179**; “A segunda vida da Mulher-Maravilha original” de **Wonder Woman V1 #204**; “Alvo: Mulher-Maravilha” de **Wonder Woman V1 #205**; e “Guerra das Mulheres-Maravilha” de **Wonder Woman V1 #206**. Também foram importantes para o trabalho diversas outras HQs secundárias que embora consultadas, não foram analisadas a fundo e diversos sites da internet que funcionam como bancos de dados sobre a personagem e suas histórias como o Guia dos Quadrinhos e o DC Database.

Além da análise das HQs propriamente dita, nossa pesquisa incluiu um estudo de dezenas de trabalhos como artigos, artigos, Teses e Dissertações que nos auxiliaram a compreender não só as temáticas que a envolvem com também os contextos por trás das publicações em cada década apontada. Dentre eles, na área de Diversidade e questões de gênero e raça destacam-se *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista* (2019) e *O corpo educado: Pedagogias da sexualidade* (1997) de Guacira Lopes Louro que nos orientaram exatamente no sentido de pensar essas categorias em relação à educação, e, *A tecnologia do gênero* (1994) de Teresa de Lauretis e *Dispositivos de*

²Devido a questões como a antiguidade de algumas revistas, bem como, do próprio modelo de publicação das mesmas no Brasil, muitas dessas HQs são só encontradas em nosso país em publicações especiais como encadernados que reúnem várias edições ou nem mesmo isso. Para facilitar eventuais interesses do leitor em acessar esse material que usamos, apresentaremos nos anexos um quadro mostrando as correlações entre as edições estadunidenses e as publicações em português disponíveis.

Racialidade (2013) de Sueli Carneiro que trazem de forma mais explícita a relação entre a construção social de identidades racializadas e generificadas e as produções culturais, o que aponta para nossa ideia de que as HQs também se constituem como um meio de (re)produção de ideais de determinados grupos sobre como as pessoas devem ser e se comportar.

Na mesma toada, *Cultura e representação* (2016) de Stuart Hall e *O que vemos, o que nos olha* (2010) de Georges Didi-Huberman serviram como base para pensarmos como as imagens produzidas pela Arte estão sempre em diálogo com a sociedade, influenciando e sendo influenciadas por ela o que exige de nós um olhar muito menos inocente para se analisá-las e compreendê-las, inclusive, enquanto um instrumento de poder. *O que é a Cultura Histórica? Reflexões sobre uma nova maneira de abordar a História* (2016) de Jorn Rüsen e *Ensino de História e consciência histórica - Implicações Didáticas* (2011) de Luis Fernando Cerri tiveram o mesmo papel nos sentido de nos levar a pensar como conceitos específicos relativos a Didática da História como Consciência Histórica e Cultura Histórica são muito importantes no momento de se buscar promover um ensino de História que seja não só mais palatável e mais inteligível como também próximo da realidade dos educandos, o que inclusive condiciona e orienta nossa perspectiva de utilizar as HQs como recurso didático.

Para a área de Histórias em Quadrinhos utilizamos principalmente as obras dos pesquisadores brasileiros Moacy Cirne e Waldomiro Vergueiro que tratam desta Arte sob diferentes pontos de vista, mas em especial para discutir sua linguagem e relação com a pesquisa. O magistral livro *O Sistema dos Quadrinhos* (2015) de Thierry Groensteen junto a *A leitura dos quadrinhos* (2023) foram selecionados como ponto de partida para compreendermos não só o que é uma História em Quadrinhos como também quais são os elementos que a constituem e a necessidade de uma “leitura específica” que eles trazem para que o leitor-pesquisador possa explorar suas narrativas com mais profundidade. Por fim, especificamente sobre a Mulher-Maravilha, a obra que foi o fio condutor de nossa pesquisa e sua principal inspiração é *A história secreta da Mulher-Maravilha* (2017) de Jill Lepore que faz uma importante conexão entre a história da personagem personagem e os contextos históricos, sociais e culturais que a produziram e fizeram dela um ícone.

Considerando tudo isso, apresentamos a seguir três pressupostos básicos que orientaram a execução desta pesquisa e que acreditamos também serem fundamentais para se refletir sobre os caminhos e relevâncias que uma boa aula de História pode tomar.

Primeiro Pressuposto: Trabalhar Diversidade é importante

*Saber que toda a História e toda a vida humana é parte de uma história...é saber que todos importam.
Que tudo que fazemos importa. Essa verdade nos conecta.*
(Mulher-Maravilha em Noite de Trevas Death Metal #06)

Tomando Diversidade enquanto compreensão da existência de pessoas com diferentes modos de vida, de pensamento, de orientação sexual, de crenças, traços corporais, etc. e o respeito/boa convivência com elas, tenho percebido que este é um assunto ainda muito pertinente em sala de aula, mesmo diante dos desgastes que ele tem sofrido em nosso país nos últimos anos. O racismo, o sexism e a xenofobia continuam nas brincadeiras, nas falas dos educandos (e até de professores), nas músicas que eles ouvem, nas formas como eles tratam os “diferentes”, na sua resistência em estudar movimentos sociais como feminismo, etc.

A compreensão de que nossa sociedade está cada vez mais justa e tolerante esconde o fato de que na atualidade a questão da Diversidade ganhou uma problemática própria que pode ser resumida as seguintes dinâmicas: a) processos como a globalização e a imigração fazem com que diferentes culturas, ideias e nacionalidades estejam em contato o tempo todo, o que não raramente descamba em conflitos; b) as lutas dos grupos minorizados como mulheres, negros e homossexuais após várias décadas em alguma medida conseguiram fazer com que certas vivências consideradas “diferentes” e antes reprimidas, passassem a ter mais espaço na sociedade; c) na contramão e em reação a isso, movimentos reacionários e governos autoritários têm se tornado cada vez mais comuns alimentando e sendo alimentados por discursos preconceituosos como os machistas que se opõem às conquistas femininas, xenofóbicos que se opõem aos estrangeiros, homofóbicos aos gays e racistas aos negros, orientais, etc. e pelas práticas discriminatórias decorrentes deles. Ou seja, hoje enfrentamos um triplo problema: o de avançar nas conquistas relacionadas à convivência com o diferente, o de manter o que foi alcançado até aqui e o de convencer as pessoas de que esse debate ainda faz sentido diante de discursos que tentam minimizá-lo ou até extinguí-lo.

Assim, o primeiro fato que demonstra como faz-se necessário trabalhar a Diversidade, é a *dificuldade de exercitar a tolerância*. O ambiente escolar nos coloca diante do fato de que, por exemplo, meninos negros que em tese pertencem a um grupo que sofre com a discriminação podem ser homofóbicos e/ou machistas, assim como meninas que em um momento são desrespeitadas devido ao sexism e noutro estão sendo racistas com os colegas. O que isso nos mostra? Que conviver com a diferença é algo muito complicado e exige

aprendizado. Problemas como o racismo, o machismo e a xenofobia não podem ser tratados apenas como uma questão individual de desvio de caráter, mas sim como resultado de certas ideias e sistemas que ainda estão muito enraizados em nossa sociedade e que nos afetam mesmo quando pretendemos ser pessoas mais tolerantes e ainda que nós mesmosせjamos vítimas da intolerância (Ribeiro, 2017; Almeida, 2019).

Ou seja, precisamos ensinar Diversidade para acostumar as pessoas com princípios tolerantes e democráticos que muitas vezes são contra intuitivas, vão contra milênios de cultura e senso comum socialmente naturalizados.

O segundo motivo é a *insuficiência das conquistas*. Séculos de discriminação não são superados com poucas décadas de militância. Especialmente no Brasil, por debaixo do mito da democracia racial negros ainda continuam sofrendo racismo todos os dias, tendo os piores empregos, sendo as vítimas mais comuns da letalidade policial, formando a maioria da população carcerária, etc. Apesar do avanço trazido pelos Feminismos, as mulheres ainda continuam sendo assediadas, recebendo salários menores, tendo de enfrentar dupla jornada para poder trabalhar e cuidar dos filhos/da casa, sofrendo feminicídio, etc. Homossexuais, transexuais, transgêneros e outros grupos LGBT continuam sendo discriminados, perseguidos e até assassinados simplesmente por serem diferentes. Trabalhar Diversidade é necessário para conscientizar as pessoas de que os minorizados não reivindicam privilégios, mas sim o direito de existir e prosperar em um mundo no qual muitas vezes nem mesmo o básico ainda foi alcançado.

O terceiro, é a *fragilidade das conquistas*. Por mais que vivamos em uma sociedade na qual as diferenças de modos de ser, viver, agir e pensar são mais “tolerados”, isso não significa que esse tipo de tolerância continuará no futuro. Acontecimentos como a recente aprovação na Câmara de um projeto que proíbe o casamento homoafetivo e os constantes ataques a questão do aborto legal no país (que tocam na questão de gênero, do poder da mulher sobre seu corpo), demonstram na prática o avanço dos grupos, ideias e políticas de extrema-direita no Brasil e no mundo e como os espaços e direitos conquistados até agora por grupos minorizados podem ser desfeitos a qualquer momento. Aqui, o trabalho com a Diversidade é uma questão de manter o alerta e a vigilância sobre o pouco que eles possuem e relembrar as pessoas que esse pouco foi resultado de décadas de lutas, não de uma bondade dos grupos hegemônicos. Desconsiderar todas essas questões é dar margem não para que as opressões continuem como também que outras piores retornem.

Segundo Pressuposto: Ensinar História faz a diferença

A história, jovem, é escrita pelos vitoriosos.

Na amarga batalha entre as amazonas e os deuses dos homens... As amazonas perderam.

Não há uma versão objetiva. Nem esta nem aquela.

Ma esta...esta é a nossa história.

(Narradora em Mulher-Maravilha, História: As Amazonas)

Para que serve a História? Este é o tipo de pergunta que muitas vezes ignoramos, mas que qualquer professor com uma mínima experiência de sala de aula com educandos do Ensino Fundamental já ouviu diversas vezes. Simples, direta e até desconcertante ela é feita há milênios desde o momento em que a História enquanto disciplina do conhecimento surgiu lá na Grécia Antiga e depois nos vários momentos e lugares em que ela entrou (ou saiu) para o currículo escolar. Questionar a utilidade da História é tanto uma questão de curiosidade/rebeldeia infantjuvenil diante de uma disciplina que parece pouco prática frente outras menos abstratas como a Matemática e a Língua Portuguesa, quanto um exercício de poder político daqueles que encontram nela uma ferramenta para angariar as massas, e um problema filosófico-ontológico de pensar qual o poder que o passado tem sobre nós.

Na Antiguidade Greco-romana dir-se-ia, como Tucídides e Cícero, que a História serve para guiar as pessoas mostrando-lhes exemplos do passado sobre coisas que se repetem no presente, na Modernidade Francesa e Contemporaneidade da Primeira República Brasileira que a História serve para educar as massas acerca dos ideais da nação produzindo união nacional, na Ditadura Civil-militar Brasileira se argumentaria que a História é uma ferramenta de ideologias comunistas para criar subversivos (a disciplina virou Estudos Sociais) enquanto do lado comunista poderia se falar que a História serve para compreender o desenvolvimento e crise do Capitalismo, no Mundo Cristão de forma geral a História supostamente serviria para se reconhecer e compreender os planos de Deus para a Criação.

A atualidade complicou ainda mais a questão devido aquilo que o historiador François Hartog chamou de *Presentismo*, uma visão específica da importância da História e do tempo dominante em nossa época, em que as noções tanto de passado como de futuro são minadas em prol de uma eterna preocupação e vivência do presente, do aqui e agora:

Passamos, portanto, em nossa relação com o tempo, do futurismo ao presentismo: a um presente que é seu próprio horizonte, sem futuro e sem passado, ou engendrando quase diariamente o passado e o futuro, dos quais necessita quotidianamente. Não faltam indícios desta atitude: a morte, sobre a qual Ariès, vindo do tradicionalismo,

foi o primeiro a chamar nossa atenção, é cada vez mais escamoteada; a valorização crescente da juventude nas sociedades que já começavam a envelhecer; todas as técnicas de supressão do tempo, graças ao desenvolvimento dos meios de comunicação (a comunicação dita em “tempo real”). Qualquer um poderia facilmente completar o repertório dos comportamentos que tendem a uma negação do tempo (Hartog, 1996, p.135-136).

Ora, qual a importância de aprender sobre um passado em uma sociedade que predomina a valorização do presente? Acreditamos que a resposta está justamente no problema que este “isolacionismo temporal” negador do valor das outras dimensões temporais representa para a sociedade.

O Presentismo ao negar o passado e o futuro, nega a realidade de que para o bem ou para o mal as coisas podem ser diferentes do que são atualmente, assim como foram no passado, gerando tanto negacionismos confortáveis que nos cegam para os “perigos” dos tempos que virão, quanto fatalismos que nos impedem de enxergar que as coisas podem ser melhores. Seu parente próximo, o regime de historicidade que Hartog chama de Passadismo, ao focar no passado, um passado muitas vezes recortado e selecionado para mostrar só determinados aspectos de uma realidade muito mais ampla, deslegitima as mudanças trazidas pelo presente e se fia em discursos nostálgicos do tipo “antigamente não tinhas essas coisas” e “bom mesmo, era antigamente” para através do conservadorismo barrar as mudanças sociais.

O enfrentamento a essas mentalidades se torna possível exatamente através de uma diversidade trazida pelo conhecimento sobre outros tempos através do aprendizado da História. Esse conhecimento possibilita a compreensão de que a História humana é permeada por mudanças e permanências, que as coisas podem ser de um jeito em um momento e diferentes em outro, que as conquistas de hoje podem ser destruídas amanhã, que vivemos no e através do tempo, que um dia não estivemos aqui e que um dia não estaremos novamente, em suma, que há uma diferença entre passado, presente e futuro (Cerri, 2010).

É aqui que nos damos conta da nossa historicidade, historicidade esta que nos permite compreendermos a nós mesmos como dentro de “ilhas de espaço-tempo”, numa produção em nossas consciências de um distanciamento e, posteriormente, um estranhamento de nós mesmos:

“Historicidade”, por quê? De Hegel a Ricceur, passando por Dilthey e Heidegger, o termo remete a uma longa e pesada história filosófica. Pode-se enfatizar seja a presença do homem para si mesmo enquanto história, seja sua finitude, seja sua abertura para o futuro (como ser-para-a-morte em Heidegger). Retenhamos aqui que o termo expressa a forma da condição histórica, a maneira como um indivíduo ou

uma coletividade se instaura e se desenvolve no tempo. É legítimo, observarão, falar de historicidade antes da formação do conceito moderno de história, entre o fim do século XVIII e o início do século XIX? Sim, se por “historicidade” se entender esta experiência primeira de *estrangement*, de distância de si para si mesmo que, justamente, as categorias de passado, presente e futuro permitem apreender e dizer, ordenando-a e dando-lhe sentido (Hartog, 2013, p.12).

O que advogamos, portanto, é um entendimento de que ensinar História significa munir os educandos com certos conhecimentos sobre o passado socialmente produzidos e certas ferramentas como os conceitos de tempo histórico, mudança e a própria historicidade que os permitirão ter uma melhor compreensão da relação dos seres humanos com o tempo e a partir disso serem capazes de ler sua realidade de uma forma mais crítica e quem sabe agir sobre ela com mais eficiência. Trata-se de daquilo que o pesquisador inglês Peter Lee (2006) define como Literacia Histórica:

Se os estudantes são capazes de fazer sentido do passado e adquirirem algum conhecimento do que podemos dizer acerca dele, e em simultâneo ser capaz de utilizar esse conhecimento de modo a que tenha claramente uma utilidade/aplicabilidade, se tal acontecer talvez possa afirmar-se que os estudantes são historicamente letrados (Lee, 2008, p.11).

E que também está previsto na própria Base Nacional Comum Curricular:

Nesse contexto, um dos importantes objetivos de História no Ensino Fundamental é estimular a autonomia de pensamento e a capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais vivem, de forma a preservar ou transformar seus hábitos e condutas. A percepção de que existe uma grande diversidade de sujeitos e histórias estimula o pensamento crítico, a autonomia e a formação para a cidadania (Brasil, 2017, p. 400).

Parte importante da conquista dessa autonomia intelectual é justamente uma percepção de mundo que é capaz de desnaturalizá-lo, de compreendê-lo como resultado de um processo histórico e não como o produto final e inexorável de uma força maior que sempre esteve ali. A desnaturalização incluirá, inclusive, uma certa desconfiança com os discursos que se apresentam como revelações de verdades absolutas e uma compreensão de que narrativas históricas podem e têm sido usadas há tempos como um instrumento de poder.

Assim, retornamos a nossa questão inicial acrescentando a ela que perguntar para que serve a História é também inquirir para que *tem servido* a História no mundo em que vivemos, entendendo-se que as narrativas sobre o passado e suas relações com o presente e futuro são utilizadas há milênios para nos dizer quem somos, o que podemos ou não fazer, como

devemos nos relacionar com os outros e como o mundo deve ser e funcionar. Compreender que narrativas são espacial e temporalmente localizadas e conhecer alternativas à elas nos permite alargar nossos horizontes epistemológicos, dar mais complexidade ao nosso pensamento que inclusive nos fará problematizá-las. Isso é fundamental para a construção de uma sociedade mais democrática e respeitosa, mas fazê-lo de forma adequada exige uma ampla gama de saberes, saberes estes que justamente podem ser acessados através do processo de ensino-aprendizagem de História.

Terceiro Pressuposto: Utilizar HQs da Mulher-Maravilha é relevante

*Eu vivi, e eu viverei na imaginação. Nas cabeças dos autores que me escreveram.
Estou vivendo na sua cabeça bem agora. Ideias são agência. Nós somos deuses, vocês são fantoches.*
(Sr. Mxyzptlk em Super-Homem: Alienígena Americano #03)

Minha opção pelas Histórias em Quadrinhos da Mulher-Maravilha como material de pesquisa e sua recomendação como material didático, é resultado da convergência entre interesses pessoais e uma certa tradição acerca do simbolismo da personagem mais ou menos consolidada entre fãs e estudiosos. Deve ser destacado que minha fala já de início comporta a consideração de dois objetos diferentes que serão mais esmiuçados à frente: a personagem Mulher-Maravilha e uma forma de Arte/mídia específica na qual ela aparece (já que existem várias outras) que são as Histórias em Quadrinhos.

No que se trata da personagem de forma geral, me refiro primeiramente a uma paixão que posso por ela há algumas décadas e que teve suas diferentes causas de acordo com o momento. No começo da minha adolescência tal interesse estava relacionado a outra minha que é a Mitologia Grega, dado que a personagem possui todo um referencial no assunto eu automaticamente a via como interessante pelas suas representações de Deuses, heróis e monstros da Grécia Antiga. Com o passar do tempo essa paixão ganhou conotações mais psicológicas e identitárias, porque enxerguei na MM idealismos e situações biográficas como a de um certo distanciamento do mundo, que espelhavam minhas próprias vivências.

Em segundo lugar, estou explicitando que desde os contemporâneos de William Marston a Mulher-Maravilha é reconhecida como um símbolo para as lutas de grupos minorizados, sobretudo, e mais obviamente as das mulheres. O próprio fato dela ser uma mulher já evidencia isso considerando que o subgênero dos super-heróis sempre foi muito voltado para o público masculino, o que faz da personagem alguém que conseguiu “furar a

bolha” e permanecer como um referencial até hoje, inclusive, não tendo encontrado nenhuma rival à altura mesmo na editora concorrente, a Marvel Comics. Em menor escala esse simbolismo também pode ser ampliado para outros grupos, já que além de mulher, Diana é bissexual, o que a aproxima das pautas LGBT e tem como um dos seus principais inimigos o deus da guerra, ligando-a à causas como a de refugiados.

Certamente muitas dessas associações podem, e foram, questionadas. Não é nossa intenção fazer uma afirmação categórica e definitiva de que a MM é um ícone incontestável do empoderamento feminino até porque nas suas mais de oito décadas de existência centenas de autores passaram por ela - a maioria deles, homens diga-se de passagem - dando diferentes abordagens para suas histórias que em vários níveis se aproximaram ou afastaram de perspectivas feministas, algo que acreditamos já ter sido muito bem discutido em trabalhos de autores como Beatriz Chacon (2010), Tim Hanley (2014), Jill Lepore (2017) e Sávio Lima (2019). E, da mesma forma, há de se considerar que, enquanto um produto, a caracterização da personagem responde aos diferentes interesses do público que nem sempre foi o de ver uma super-herói(a) abordando pautas minoritárias.

Ainda assim, acreditamos que as histórias da personagem permanecem como um referencial muito importante para a temática da Diversidade dentro do mundo dos super-heróis. Mesmo os descompassos de suas representações serviram e ainda servem como mote para diferentes grupos colocarem em pauta discussões sobre como o subgênero se relaciona com pautas como a objetificação e hiperssexualização das personagens femininas, a pouca presença de mulheres por trás da produção de HQs, filmes e séries, a histórica censura de temas LGBT nas tramas, etc.

Falando de Histórias em Quadrinhos, especificamente, minha relação com elas seguiu um caminho contrário ao que geralmente ocorre entre as maiorias dos fãs. Diante do lugar em que vivi, zona rural do interior do estado do Rio de Janeiro, e das condições sociais da minha família, nunca tive acesso a HQs na infância e adolescência, só entrando em contato com as mesmas na minha vida adulta. Isso em certa medida, me fez ter uma visão diferenciada a respeito delas que acabou por inspirar a abordagem que assumo nesta pesquisa ao menos com duas posições: a primeira é a de ter um olhar para os Quadrinhos que vai além do entretenimento, porque muito do que me fez buscar a leitura das HQs foi meu interesse por Artes Gráficas somado a minha curiosidade por saber de onde vinham aqueles personagens que eu acompanhava pelos filmes e desenhos na TV; a segunda, é a de assumir que as pessoas

podem se interessar pelos Quadrinhos em diferentes momentos na vida e que, justamente, mídias mais acessíveis como a TV podem funcionar como uma porta de entrada para eles.

A primeira posição, me leva a defender a relevância das HQs da Mulher-Maravilha enquanto fonte de conhecimento, com a vantagem de que esse conhecimento se torna atrativo devido às sensações estéticas que os Quadrinhos mobilizam. A personagem é publicada há mais de 80 anos, ou seja, suas histórias nos permitem vislumbrar o tratamento das noções de gênero, raça e nacionalidade em diversos momentos históricos, muitos deles fundadores da época atual como a Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria e Revolução Cultural dos anos 60. Isso de uma forma bem leve que se utiliza do apelo ao humor, ao terror, à surpresa, à curiosidade de saber como as histórias acabarão, à apreciação de imagens, às nossas fantasias de poder, etc. o que certamente atrai a atenção das pessoas, em especial de crianças e adolescentes mais afeitas à lida com a imaginação.

Já, a segunda posição, me traz o entendimento de que essa relevância também se dá nas possibilidades que as HQs trazem no sentido de auxiliar as pessoas a desenvolverem a leitura, a interpretação é a própria imaginação, porque os Quadrinhos exigem do leitor uma posição bem mais ativa para poder apreciar e dar sentido a narrativa. Atos como mover as páginas, relacionar o texto com a imagem, imaginar o que aconteceu entre os quadros e relacioná-los, o transforma em coautor. Reconhecer esses benefícios é inclusive uma forma de responder a uma tendência da atualidade de apenas valorizar mídias audiovisuais: sim, existem filmes, desenhos e séries da Mulher-Maravilha, que com certeza também atraíram os educandos, só que aqui a questão não é apenas utilizar mídias que eles gostam e estão acostumados, mas também apresentar a eles novas opções que eles nem sabem que os interessa por falta de costume e os que os ajudarão a desenvolver habilidades fundamentais para sua vida que nem sempre são possíveis apenas com um vídeo.

CAPÍTULO I - BATALHANDO CONTRA HÉRCULES: (DES)CONEXÕES ENTRE HISTÓRIAS

Hércules é não mais que um homem de barro e ossos e sangue e histórias.
(Deusa Afrodite em Mulher-Maravilha Terra Um V1)

A frase acima aparece no início da história de Mulher-Maravilha Terra Um, dita por Afrodite para a rainha Hipólita antes de ajudá-la a se libertar do jugo de Hércules que a havia

capturado em sua guerra contra as Amazonas. O episódio é uma releitura feita por Grant Morrison de um tema recorrente nas HQs da MM que é a luta entre o semideus e as mulheres guerreiras, geralmente dito como resultado das maquinações do deus Ares que não aceitando a existência das Amazonas envia Hércules para derrotá-las. De forma geral a narrativa segue um padrão estabelecido por William Marston em Wonder Woman V1 #01 de 1942: Hipólita vence o primeiro combate; o filho de Zeus a engana/seduz para fazerem um banquete no qual ele rouba seu cinto de poder e a prende; esta implora a ajuda de Afrodite que a liberta; elas derrotam o exército inimigo e decidem se exilar na Ilha Paraíso; lá a deusa do amor ordena que elas usem os grilhões que as prendiam como pulseiras a fim de sempre se lembrarem que não devem se submeter aos homens nem esquecer sua missão de melhorar o mundo.

Mesmo a versão original de Marston também é uma releitura, no caso do tradicional mito grego que descreve as aventuras de Hércules contra as Amazonas como um dos doze trabalhos do herói no qual ele foi ordenado a buscar o cinto mágico da Rainha das Amazonas. No mito, Hipólita é morta por ele, não há Ilha Paraíso nem intervenção de Afrodite sendo que as Amazonas são filhas e não inimigas de Ares. Dado a dificuldade conciliar esses acontecimentos com as características feministas do mito moderno da Mulher-Maravilha presentes na versão quadrinística da narrativa, ao longo das décadas diversos autores se preocuparam em explicar nas HQs que o mito tradicional era falso, resultado das visões preconceituosas dos homens gregos.

Esse imbróglio de versões é um exemplo de como narrativas são materiais muito plásticos, moldáveis de acordo com as visões e objetivos de quem as conta. As narrativas, mesmo as ficcionais, pretendem dar conta da realidade ainda que sublimando-a através da criação do encontro com um outro mundo onde as coisas que são só temores ou desejos neste tornam-se, ainda que somente no instante da leitura, extremamente factíveis:

A narrativa não é o relato do acontecimento, mas o próprio acontecimento, o acesso a esse acontecimento, o lugar aonde ele é chamado para acontecer, acontecimento ainda porvir e cujo poder de atração permite que a narrativa possa esperar, também ela, realizar-se.

Essa é uma relação muito delicada, sem dúvida uma espécie de extravagância, mas é a lei secreta da narrativa. A narrativa é movimento em direção a um ponto, não apenas desconhecido, ignorado, estranho, mas tal que parece não haver, de antemão e fora desse movimento, nenhuma espécie de realidade, e tão imperioso que é só dele que a narrativa extraí sua atração, de modo que ela não pode nem mesmo "começar" antes de o haver alcançado; e, no entanto, é somente a narrativa e seu movimento imprevisível que fornecem o espaço onde o ponto se torna real, poderoso e atraente (Blanchot, 2005, p.08).

Para um grego antigo narrativas sobre as Amazonas eram um encontro com um mundo estranho fora dos padrões da sociedade da qual faziam parte, talvez funcionando como um lembrete e uma perspectiva de o quanto que o “barbarismo” externo à pretensa ordem da civilização Grega a “ameaçava” constantemente e em oposição como que a cultura, o jeito de ser do homem grego era o que unia suas *póleis* e davam sentido à suas vivências. Para alguém afeito às ideias feministas nos anos 40, as Amazonas encarnavam a possibilidade de um retorno/construção desse outro mundo que traria liberdade e poder para as mulheres.

Aliás, podemos ir além, esse molde tem consequências. As próprias narrativas sobre o embate entre Hércules e as Amazonas, tanto as mitológicas quanto as quadrinísticas, remetem a isso ao demonstrar que ele é resultado do engano, do desacordo entre os dois personagens que resulta de maquinações divinas: nas HQs Hércules vai atrás de Hipólita instigado por Ares e nos mitos por ordem do rei Euristeu e segundo o mitólogo grego antigo Apolodoro o conflito só aconteceu porque a deusa Hera disfarçada convenceu as Amazonas de que o herói era um inimigo que queria capturar a sua rainha mesmo após ela ter entregue o cinto de boa vontade (Apolodoro, 1987, 2, v.102-103).

O leitor mais açodado poderia argumentar que essas divagações se limitam ao campo da ficção, logo não tem importância para a realidade, mas entendemos que isso não é correto. Primeiro, porque mesmo narrativas construídas e lidas como assumidamente ficcionais possuem uma profunda influência sobre nossas mentalidades funcionando como projeções daquilo que somos ou queremos ser, do que aspiramos ou do que tememos ainda que não admitamos. Segundo que na atualidade comumente a verdade, ou ao menos, a pretensão dela, vai além da questão epistemológica, tornando-se também um problema político. Mais do que nunca aqueles que detêm o poder para tornar as suas narrativas mais conhecidas, cativantes e abrangentes muitas vezes são os que definem o que é tomado como verdadeiro, normal e adequado ou não. O limite entre verdade e ficção é cada vez mais tênue, vide a verdadeira epidemia de *fake news*, negacionismos e revisionismos que atinge nossa época e tem profundas consequências sobre vivências reais. Narrativas estão constantemente em disputa para poderem se afirmar e construir suas verdades.

Para o Ensino de História, compreendemos que esta realidade traz ao menos três problemáticas importantes, sendo a primeira a compreensão e esclarecimento da dimensão de narrativa da própria História, uma vez que ela depende muito mais de fatores interpretativos

se tornando um discurso que se produz sobre o passado e não uma cópia totalmente fidedigna dele:

Seres humanos participam na história não apenas como atores, mas também como narradores. A ambivalência inerente à palavra “história” em várias línguas modernas, incluindo o inglês, alude a esta participação dual. No uso vernáculo, história significa tanto os fatos em questão quanto uma narrativa sobre esses fatos, tanto “o que ocorreu” quanto “aquel que se diz ter ocorrido”. O primeiro significado enfatiza o processo sócio-histórico; o segundo, nosso conhecimento desse processo ou uma estória sobre esse processo (Trouillot, 2016, p.21).

Tomar a História também enquanto o que se *diz* sobre o passado é fundamental porque nos abre os olhos para um entendimento menos inocente da disciplina ao se compreender que reconhecer seu caráter científico não significa aceitar sua suposta neutralidade, já que ela é uma construção que parte sempre de algum interesse, de algum poder que conforme Trouillot está presente nela em vários momentos:

O poder não entra na estória de uma vez por todas, mas em momentos diferentes e de diferentes ângulos. Ele precede a narrativa propriamente dita, contribui para sua criação e para sua interpretação. Assim, ele continua pertinente mesmo se imaginarmos uma história totalmente científica, mesmo se relegarmos as preferências e ônus dos historiadores a uma fase separada, pós-descritiva. Na história, o poder começa na fonte (Trouillot, 2016, p.62).

Com isso não queremos relativizar o conhecimento histórico, muito menos negar a sua validade, sua proximidade com a verdade, mas sim destacar que é sempre necessário manter uma certa desconfiança saudável a respeito dele e das narrativas que ele produz. Uma desconfiança que deve partir de um questionamento de até que ponto esse tipo de conhecimento conforme ele é (re)produzido na sociedade é resultado de uma capacidade e/ou preocupação em lidar com toda uma pluralidade de ideias, concepções, vivências e atores inerente à realidade histórica e até que ponto ele é a manifestação de pontos de vista muito restritos seja por questões técnicas seja pelos interesses políticos, econômicos e ideológicos por trás deles que mais comumente são os daqueles pequenos grupos que detêm o poder.

A segunda problemática se trata justamente da necessidade de que o Ensino de História explice e discuta com os educandos o fato de que esses pontos de vista restritos ou restritivos que tendem a ser a experiência dominante, acabam por impor a sua narrativa como a verdadeira, a única aceitável e capaz de dar conta da realidade, descartando e até perseguindo e inviabilizando as outras, o que se aproxima daquilo que a escritora nigeriana

Chimamanda Adichie definiu como uma “História Única”. A partir de experiências pessoais dentro e fora da Nigéria, a autora descreve como é perigoso o hábito de se contar relatos únicos de um povo, um país ou uma pessoa, isto é, histórias como contos, reportagens, romances, etc. que atribuem a algo/algum a apenas características básicas que limitam as percepções e estereotipizam aquele que está sendo descrito, reduzindo-o:

A história única cria estereótipos, e o problema com os estereótipos não é que sejam mentira, mas que são incompletos. Eles fazem com que uma história se torne a única história.[...]

Sempre senti que é impossível se envolver direito com um lugar ou uma pessoa sem se envolver com todas as histórias daquele lugar ou daquela pessoa. A consequência da história única é esta: ela rouba a dignidade das pessoas. Torna difícil o reconhecimento da nossa humanidade em comum. Enfatiza como somos diferentes, e não como somos parecidos (Adichie, 2009, p.16).

Se só temos acesso a filmes, séries, reportagens e livros que falam do continente africano como um lugar pobre e com muita violência, somos condicionados a reduzi-lo a tais características em nossas mentalidades, nos habituamos que é impossível que nele haja pessoas ricas e poderosas, cidades desenvolvidas ou locais tranquilos. **A falta de diversidade de e nas narrativas históricas ou ficcionais produz a falsa impressão de que não há diversidade na vida real**, algo que se aplica a várias temáticas e não pode ser tomada como mero acaso, pois na maioria das vezes é utilizada como uma ferramenta de poder porque os grupos dominantes as constroem como forma de rotular negativamente ou até mesmo excluir da sociedade aqueles que não se encaixam em suas visões de mundo. Compreender isso nos leva a pensar, por exemplo, os motivos pelos quais as Amazonas na tradição grega enquanto mulheres que fogem do papel de gênero tradicional são frequentemente retratadas como selvagens e perigosas e sendo derrotadas por grandes **heróis homens**. Cabe então, não só questionar a falta de diversidade nas narrativas oficiais como também propor trabalhos que cada vez mais acostumem os educandos a ter um olhar mais diverso para o passado de forma a entender as diferenças como uma parte natural da existência muitas vezes ocultada de nós.

Por fim, a terceira problemática diz respeito às formas como essas duas outras questões serão trabalhadas em sala de aula. Se, como dito, vivemos em uma época de imensa disputa de narrativas, é fundamental que o educador se preocupe também em refletir como tornará suas aulas mais atrativas e significativas para os seus educandos de forma que na medida do possível possa vencer essa disputa que se dá ou com narrativas que se vendem por

sua simplicidade, tradicionalidade e atratividade estética presentes fora da sala de aula ou com o próprio desinteresse pela História ensinada por ele.

Se contrapor a narrativas hegemônicas enraizadas em séculos de tradição cultural e sustentadas por pilhas de poder econômico que naturalizam determinadas ideias, enquanto criam um certo desprezo pelo passado típico da contemporaneidade não é algo fácil nem simples, exigindo não apenas conhecimento como também poder de convencimento que implica em tornar aquilo que o educando estará aprendendo não apenas palatável como também reconhecível dentro da sua realidade. Daí propormos nesta pesquisa como possível solução o trabalho com Histórias em Quadrinhos de super-heróis que entendemos como uma forma de aproximar a História ao cotidiano dos educandos e tornar a temática da Diversidade em sua face de combate ao sexismo, racismo e xenofobia mais inteligível para eles.

1.1 Quadros: as HQs que nós vemos e as questões de Identidade

Não apenas para agir, mas também quando nada pretendemos fazer, preferimos o ver a todas as outras (por assim dizer).

A causa disso é que, entre as sensações, esta é a que mais nos faz conhecer e mostra muitas diferenças.
(Aristóteles³, Metafísica)

O que há para ser visto em uma HQ? Essa pergunta é em si uma resposta, uma vez que ela já nos impõe uma ação: ver. Ver é distinguir a existência de algo. Uma distinção que surge de uma separação, uma cisão diria Didi-Huberman (2010), entre quem observa e o que é observado. Da parte do observador, o observado é um outro que não é ele mesmo e um outro que pode ser agrupado ou separado dos vários outros que podem estar junto com ele por suas semelhanças e diferenças, ou seja, o observador quando enxerga produz recortes.

Histórias em Quadrinhos são famosas justamente pelo uso que fazem de imagens recortadas, fragmentadas tornando-as parte fundamental do “texto a ser lido” para nele se construir uma inteligibilidade. Ler uma HQ exige um olhar muito específico e acurado que dê conta dos textos, dos cenários, dos visuais dos personagens, das sua ações, das onomatopeias, do enquadramento, da direção de leitura, etc. Ler uma HQ também exige do leitor uma posição muito mais ativa do que quando, por exemplo, se assiste um filme: é sua responsabilidade guiar o olhar de acordo com as “regras” diante de uma ampla gama de direções possíveis e conter a vontade de ver o final primeiro, é dele o dever de passar as

³Filósofo grego que viveu entre 384 a.C. e 322 a.C. Citação retirada de: ARISTÓTELES. Metafísica Livros I, II e III. Tradução: Lucas Angioni. Campinas: UNICAMP/IFCH, 2002, p.09.

páginas para saber o que acontece depois, e é ele que muitas vezes deve preencher as sarjetas (espaços em branco entre os quadros) com sua própria imaginação para compreender o que aconteceu entre as cenas.

Ler HQs exige identificações. Identificações que surgem de recortes relacionais que colocam de um lado aquilo que algo é, e do outro aquilo que ele não é:

A afirmação da identidade e a marcação da diferença implicam, sempre, as operações de incluir e de excluir. Como vimos, dizer "o que somos" significa também dizer "o que não somos". A identidade e a diferença se traduzem, assim, em declarações sobre quem pertence e sobre quem não pertence, sobre quem está incluído e quem está excluído. Afirmar a identidade significa demarcar fronteiras, significa fazer distinções entre o que fica dentro e o que fica fora. A identidade está sempre ligada a uma forte separação entre nós e "eles" (Silva, 2014, p.82).

É sobre esse olhar que distingue que pretendemos falar aqui, exatamente porque entendemos que é ainda mais fundamental para o professor/pesquisador saber o que há para ver nas HQs de super-heróis, como elas se dão a ver para nós e, consequentemente, para os nossos educandos. Conhecer como esse material se apresenta nos permite definir parâmetros de análise e metodologias de uso, fugindo do amadorismo que pode acarretar em análises superficiais/malfeitas e uma falta de direcionamento no trabalho didático: se eu não conheço o material, como poderei usá-lo para ensinar História? Como poderei aproveitá-lo em seus potenciais? Por outro, também nos alerta para fugirmos das estereotipias, pré-conceitos e mal-entendidos comuns de surgirem em trabalhos com materiais não-ortodoxos como os Quadrinhos que infelizmente ainda são pouco pesquisados no país.

Diante disso, entendemos que se faz necessário identificar e compreender ao menos quatro elementos de uma HQ de super-heróis buscando responder a quatro questões fundamentais: a) o sistema das HQs em si - que qualifica uma narrativa como uma HQ? b) o subgênero das HQs de super-heróis - o que caracteriza uma HQ como de super-heróis? c) o público - quem e por que se interessa ou pode ser interessar por HQs de super-heróis? d) o contexto - HQs de qual contexto temporal e geográfico que estarão sendo lidas?

Para a primeira questão, a resposta não é nada simples, mas de forma geral, podemos partir de um elemento muito básico que é o quadro ou vinheta, frequentemente considerado a unidade narrativa básica dentro de uma HQ (Rama e Vergueiro, 2006, p.32; Groensteen, 2015, p.14; Ramos, 2023, p.89-90). Em diferentes formas - quadrado, triângulo, trapézio, círculo, etc. - uma série de elementos - personagens, cenários, falas/pensamentos - são encapsulados

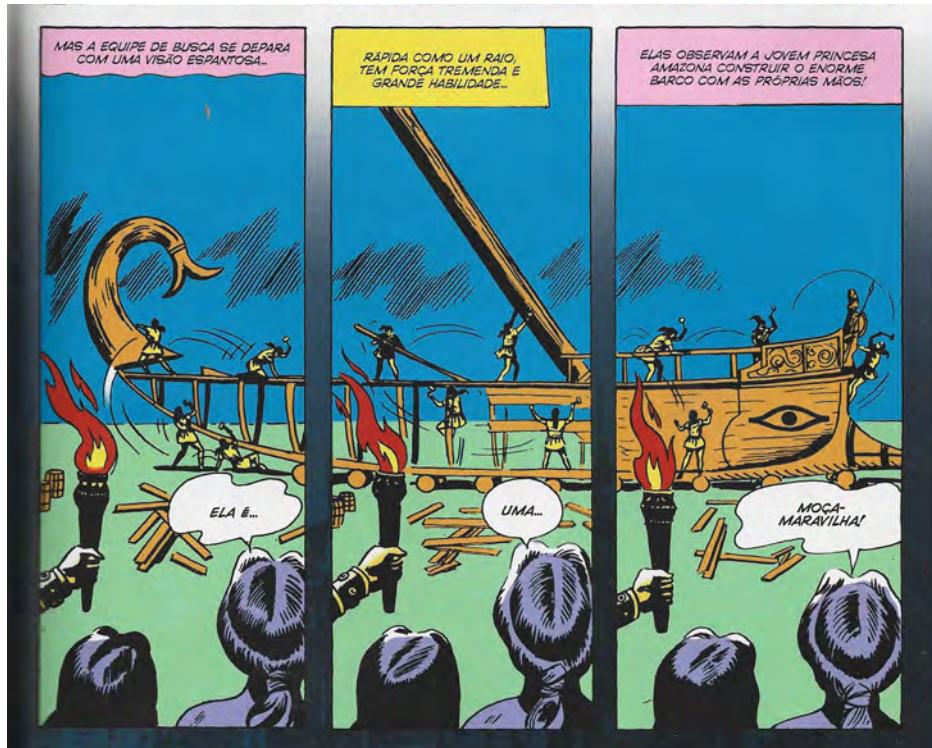
para indicar um momento no tempo e no espaço formando uma “cena”. É a partir das relações entre os quadros que se estabelece um *continuum* que dá inteligibilidade à narrativa, algo bem expresso pelo próprio nome “Histórias em Quadrinhos”:

Um quadro não se apresenta isoladamente. Ele participa de uma série (geralmente sequencial, isto é, narrativa) que é oferecida ao leitor. No ocidente, porém, a leitura respeita uma direção imutável, que vai da esquerda para a direita. Quando a prancha de HQ respeita a divisão clássica em faixas horizontais, geralmente apertadas (as tiras), ela impõe aos quadros um alinhamento que facilita a varredura do olhar (Groensteen, 2015, p.57).

Há uma ampla diversidade de elementos que podem estar dentro de um quadro de HQ. Os especialistas costumam agrupá-los em três diferentes tipos: icônicos quando se tratam de representações visuais de algo por semelhança como o desenho de uma pessoa, plásticos quando são representações mais abstratas como linhas e onomatopeias e/ou verbais quando se tratam de letras e palavras (Groensteen, 2015, p.36). A forma como um quadro se relaciona com o outro também varia, podendo se dar através da sequencialidade, quando o sentido da associação entre eles está na sua linearidade e/ou da simultaneidade, quando esse sentido se apresenta a partir de uma visão que os conecta em diferentes direções produzindo uma espécie de mosaico ou mesmo quando coloca uma mesma cena ou cenário subdividido entre os Quadros.

Na tira abaixo, presente em Wonder Woman V1 #105, temos um exemplo dessa possibilidade das HQs usarem a sequencialidade e a simultaneidade dos quadros ao mesmo tempo. A cena em questão mostra a jovem Diana construindo um navio para as Amazonas viajarem para longe do Mundo dos Homens: como exemplo de simultaneidade podemos citar a figura da embarcação que é a mesma dividida entre 3 quadros diferentes sendo que em cada um deles aparece 4 imagens de Diana realizando diferentes tarefas em diferentes momentos como pregar tábuas e levantar o mastro no segundo quadro; e como exemplo de sequencialidade o fato de que algumas das ações de Diana e as falas de Hipólita são separadas entre os quadros para demonstrar no caso da primeira a mudança da parte do navio em que ela trabalha e a sucessão das palavras no caso da segunda, algo também evidenciado pela tocha que uma Amazona segura e cuja chama se altera de quadro a quadro. Entendemos que essa foi uma forma que o desenhista encontrou para demonstrar a imensa velocidade de Diana que realiza suas atividades de forma tão rápida que ela parece estar presente em diferentes lugares ao mesmo tempo mudando em questão de segundos.

Figura 01 - Sequencialidade e Simultaneidade em Wonder Woman V1 #105



Fonte: Revista Mulher-Maravilha: O Círculo, 2016, s.p.

Cabe acrescentar que a definição de quadro, é algo um tanto quanto relativo na medida em que, embora nos Quadrinhos tradicionais eles sejam bem definidos por linhas definidas ou imaginadas, outras obras podem trazê-los de uma forma muito mais abstrata, muitas vezes abstendo-se de linhas que os separem. Ainda assim, esse jogo de separação e associação é visto como essencial para a identidade das HQs, o que leva Thierry Groensteen a definir uma História em Quadrinhos enquanto sistema cujo fundamento ontológico inegociável é a solidariedade icônica:

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobre determinadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia* (Groensteen, 2015, p.27-28).

Portanto, segundo ele, uma HQ para se definir como tal deve incluir a existência de imagens separadas que se relacionam entre si. A esta relação ele dá o nome de Artrologia (Groensteen, 2015, p.31) uma palavra formada pela junção de vocábulos gregos que remetem à articulação, porque as imagens se articulam umas com as outras dentro de um espaço que é

a página ou prancha. A pressuposição de que elas estejam separadas para poder se relacionar, implica, mais uma vez na existência de algum tipo de fragmentação encapsuladora essencial na constituição da narrativa quadrinística, justamente porque ao encapsular um conjunto de elementos ela nos diz o que é para ler, o porquê de ler ao nos dizer “aqui há algum sentido a ser decifrado e compreendido” e o como ler porque suas configurações determinam a direção que o olhar deverá seguir.

Genericamente, as HQs pertencentes ao recorte temporal aqui tratado, são estruturadas em um “esquema tradicional” de uma maior separação e explicitação dessas partes elementares, e de maior ênfase nos tipos icônicos e verbais. No caso dos elementos verbais, inclusive elas assumem aspectos muito característicos dos quais podemos destacar em primeiro lugar, a onipresença e abundância dos balões como recurso para expressar as falas e pensamentos dos personagens em seus mínimos detalhes. E, em segundo, o constante aparecimento dos chamados recordatórios, caixas de texto e legendas que explicam exatamente o que o leitor está vendo e servem para situá-lo apresentando os personagens, relembrando fatos, explicitando a mudança de tempo e/ou espaço, etc. conforme Vergueiro:

A legenda representa a voz onisciente do narrador da história, sendo utilizada para situar o leitor no tempo e no espaço, indicando mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens, etc. A legenda é colocada na parte superior do quadrinho, devendo ser lida em primeiro lugar, precedendo a fala dos personagens (Vergueiro, 2006, p.62).

A relação entre os quadros nessas HQs, também tende a seguir – na maioria dos casos - uma configuração específica que é a da sequencialidade: o layout da narrativa é estruturado de forma que o sentido da história se estabelece a partir de uma leitura que vai da esquerda para a direita e de cima para baixo. Assim, cada um dos quadros representa um momento da história, um instante fixado em uma imagem que é seguido por outros posteriores a ele que retratam a sucessão dos acontecimentos (Vergueiro, 2006, p.35).

Figura 02 - Exemplo do leiaute de uma página de HQ da MM na década de 1940



Fonte: Revista As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.13.

Aqui chegamos à questão dos super-heróis. Acrescentamos este termo ao material analisado, porque entendemos que estaremos lidando com um tipo específico de Histórias em Quadrinhos, um subgênero, para ser mais exato. Definir as HQs de Super-Heróis enquanto tal significa, portanto, reconhecer nelas determinadas características que as torna facilmente identificáveis diferenciando-as de outros subgêneros, e que se tornaram parte de um “estilo” que começou em 1938 com a publicação das primeiras histórias do Super-Homem e do Batman⁴:

⁴Junto com o Super-Homem ainda permanece como o super-herói mais famoso da DC Comics. Alter-ego de Bruce Wayne , bilionário que teve seus pais assassinados quando era criança o que o levou a combater o crime na vida adulta utilizando um traje que lembra um morcego, com diversos apetrechos. Destaca-se por não ter superpoderes e por ser um herói mais sombrio. Disponível em: <<https://protocolosdajustica.wordpress.com/2020/06/03/batman-era-de-ouro/>>. Acesso em: 04 de fev. de 2024.

1938 - No *Action Comics*, criação de Jerry Siegel e desenho de Joe Schuster, surge o Super-Homem, o último sobrevivente do longínquo planeta Krypton. É capaz de voar e é dotado de poderes sobrenaturais com sua visão de raio X. Sem sua capa com o famoso S, ele nada mais é do que Clark Kent, repórter comum que não é reconhecido sequer por Louis Lane, colega de redação de quem ele gosta e a quem salvou numerosas vezes como Super-Homem... O sucesso do Super-Homem foi muito grande, incentivando o aparecimento de uma legião de super-heróis. [...] 1939 - Bob Kane cria Batman, o homem morcego, que será "um verdadeiro delírio" nos EUA, por volta de 1965 (Anselmo, 1975, p.55).

O ano seguinte traria a criação de outros dois grandes super-heróis, Flash⁵ e Lanterna Verde⁶ - e da primeira superequipe, a Sociedade da Justiça, antecessora da famosa Liga da Justiça⁷, todos eles pertencentes a editora hoje conhecida como *DC Comics*, sendo que o primeiro grande super-herói de sua rival, a *Marvel Comics*, foi o Capitão América⁸ criado em 1941. O que faz com que esses personagens possam ser pensados como pertencentes a um novo tipo de HQs é que eles são precursores de um certo modelo inspirado por traços já presentes nas primeiras histórias do Super-Homem e do Batman, apontados por Robb (2017) como:

- *a posse por parte desses personagens de um ou vários atributos sobre-humanos*: eles podem vir de uma fisiologia especial (caso do Super-Homem que é um alienígena ou da Mulher-Maravilha que foi criada pelos Deuses), acidente científico (Flash foi atingido por um raio misturado a produtos químicos, Homem-Aranha⁹ foi

⁵Super-herói da DC Comics, cujo principal poder é a supervelocidade. Como ocorre com muitos personagens, esse foi um codinome assumido por diversas pessoas ao longo de mais de 80 anos de sua História. Os dois Flashes principais são Jay Garrick criado por Gardner Fox e Harry Lampert em 1940 e Barry Allen, criado por Gardner Fox, Carmine Infantino e Bob Kanigher em 1956 (Disponível em: <<https://terraverso.com.br/especial80anos-conheca-mais-sobre-a-origem-do-flash/>>. Acesso em: 03 de fev. de 2024).

⁶Super-Herói da DC Comics cujo poder está em um anel que emite uma luz verde (daí seu codinome) capaz de ser moldada em diferentes construtos, lançar raio, criar campos de força, etc. O primeiro Lanterna Verde, Alan Scott, foi criado por Bill Finger e Margin Nodell e tinha uma origem mágica. Em 1959 John Broome e Gil Kane reformularam o personagem criando um segundo Lanterna Verde, Hall Jordan, cuja mitologia foi ampliada explicando-se que o anel é uma super arma alienígena pertencente a um tipo de corporação policial cósmica que protege todo o universo (Disponível em:<<https://www.aficionados.com.br/hal-jordan-lanterna-verde/>>. Acesso em: 03 de fev. de 2024).

⁷Principal equipe de super-heróis da editora DC Comics, tendo sido criada pelo escritor Gardner Fox em 1960. A equipe é constantemente reformulada ao longo das décadas, mas geralmente seus líderes são o Super-Homem, o Batman e a Mulher-Maravilha e suas histórias são publicadas em revista própria (Disponível em:<<https://hqrock.com.br/2011/04/02/liga-da-justica-a-trajetoria-do-grupo-que-reune-os-maiores-herois-do-universo-dc/>>. Acesso em: 03 de fev. de 2024).

⁸Criado por Joe Simon, é o alter-ego de Steve Rogers, um franzino soldado que aceita se submeter a experiências com um soro de supersoldado, após as quais tem sua força e agilidade aumentadas. Destaca-se por usar um escudo como arma de combate. (Disponível em:<<https://veja.abril.com.br/cultura/em-1941-joe-simon-criou-o-capitao-america-o-super-heroi-que-os-eua-esperavam>>. Acesso em: 03 de fev. de 2024).

⁹Alter-ego de Peter Parker, é um super-herói da Marvel Comics com poderes de força ampliada e habilidade de escalar paredes que usa um equipamento que lança teias de aranha para combater o crime. Foi criado em 1962 por Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko (Disponível em: <<https://universohq.com/materias/trajetoria-homem>>.

picado por uma aranha radioativa, Hulk¹⁰ surgiu de experiências com uma bomba de radiação gama) magia, equipamentos especiais (caso Homem de Ferro¹¹ com sua armadura super avançada e do Lanterna Verde com seu anel alienígena super poderoso) ou mesmo muito treinamento físico (caso do Batman que não possui superpoderes e usa um traje mais simples);

- *a prática do heroísmo altruísta:* super-heróis costumam proteger sua cidade, país ou planeta contra todo tipo de crime, ameaça e problemas por uma questão ética, porque entendem que aquilo é o correto a se fazer;
- *a posse de dupla identidade:* muitos super-heróis (e também supervilões) possuem uma identidade pública que é a heroica (ou vilanesca) que eles assumem quando vestem seus trajes e vão lutar contra o mal, que aliás sempre é marcada por um codinome ou nome heroico, e a secreta, que geralmente é aquela civil, a que eles performam no dia a dia;
- *a recorrência de certos personagens:* super-heróis são cercados por outras pessoas sejam familiares (geralmente filhos porque os pais deles muitas vezes estão mortos ou são distantes), parceiros amorosos, ajudantes mirins, colegas super-heroicos com os quais compartilham uma equipe e também inimigos tradicionais, os seus supervilões como o Lex Luthor (para o Super-Homem), Coringa (Batman), Caveira Vermelha (Capitão América), Duende Verde (Homem-Aranha), etc.

Além destas características de enredo, é necessário levar em conta que as HQs de super-heróis também se destacam por certas convenções estéticas como o uso de trajes especiais que marcam e distinguem no personagem a sua identidade super-heróica de sua identidades civis, bem como o diferencia de outros super-heróis e/ou super-vilões. O corpo, também é algo muito marcante para eles, já que especialmente os personagens heroicos são sempre representados com uma aparência que manifesta o ápice de um ideal ocidental de beleza e perfeição física: “O corpo do super-herói, por tradição, herda dos gregos a *kháris*.

aranha-nos-quadrinhos/>. Acesso em: 03 de fev. de 2024).

10 Alter-ego de Bruce Benner, um cientista franzino que passa a se transformar em um gigante verde super-poderoso toda vez que fica com raiva. Também chamado de Incrível Hulk e Gigante Esmeralda (uma das suas características marcantes é sua cor verde), o personagem foi criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1962. (Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/vitrine/historia-5-personagens-de-hq-que-surgiram-na-guerra-fria.phpml>>). Acesso em: 03 de fev. de 2024).

11 Super-Herói da Marvel Comics criado em 1963 por Stan Lee, Larry Lieber, Jack Kirby e Don Heck. É o alter-ego do bilionário Tony Stark que após um trauma em uma guerra decide criar uma armadura super-avançada para combater o crime (Disponível em: <<https://www.terra.com.br/byte/universo-marvel-quem-criou-o-homem-de-ferro,dd55f911fcac9647bf5b4e1fce58f4bsogvmb11.html>>). Acesso em: 03 de fev. de 2024).

Pela graça concedida pelos deuses, aos heróis e aos atletas, a beleza escultural é a manifestação do próprio poder reluzente (Vargas, 2018, p. 69)". O inverso também pode ser dito, se corpos bonitos e perfeitos são o símbolo do bem e do heroísmo, o mal e a vilania aparecerem muitas vezes com corpos imperfeitos, alienígenas e monstruosos e marcados por fenótipos raciais exagerados que explicitam a outridade daqueles que não pertencem à sociedade por não se encaixar seus padrões seja de comportamento, crença, raça, etc.

Identificar o público que lê as HQs de super-herói é importante porque nos conduz a considerar os elementos que nelas podem ser atrativos para cada tipo de educando, bem como, os porquês delas seguirem certos estilos e temáticas já que enquanto produto têm que agradar ao mercado. Por exemplo, até mais ou menos uma década atrás o interesse por esse tipo de história era algo restrito a um público muito específico que superficialmente conhecido como *nerd* e formados em sua maioria por meninos brancos. De 2008 para cá ele foi se modificando e se ampliando, muito por causa do lançamento da franquia de filmes e séries da Marvel Comics conhecida como MCU que popularizou esse subgênero entre diversos gêneros, raças, nacionalidades e até mesmo faixas etárias. Atualmente, mais do que nunca, mesmo alguém que não possua o hábito de ler HQs dificilmente não saberá o que é um super-herói já que eles aparecem em filmes, séries, desenhos animados, videogames, lancheiras, cadernos, canecas, camisas, entre outras milagres de coisas especialmente diante do novo *boom* do tema em anos recentes quando eles tomaram os cinemas. Como afirma Liam Burke (2015) a última década tem sido a "Era de Ouro dos Filmes de Quadrinhos" em um movimento ocasionado por:

- 1) a celebração do heroísmo pós 11 de Setembro; 2) avanços tecnológicos no cinema; 3) paradigmas contemporâneos de filmagem que favorecem um conteúdo pré-existente e predisposto à formação de franquias; e 4) uma "mudança da guarda", isto é, uma mudança de postura por parte dos profissionais da indústria, o quais se apresentam mais receptivos a materiais oriundos dos quadrinhos, muitas vezes em razão de um afeto pessoal por estes materiais (Burke, 2015, p. 74-77).

A DC Comics, editora que publica as histórias da Mulher-Maravilha, produziu desde os anos 2000 cerca de 26 filmes em *live action*, 113 filmes animados, mais de 20 séries em *live action* para TV/serviços de *streaming* e mais de 30 séries animadas. Sua rival, a Marvel Comics já conta com cerca de 33 filmes e mais de 20 séries e especiais produzidos. Essa situação nos aponta algumas questões importantes a serem consideradas no momento de analisar o conteúdo de uma HQ: será que essa mudança de perfil no público implicou numa mudança das temáticas e representações dos personagens? Ter, por exemplo, mais mulheres

leitoras, implicaria na valorização de personagens femininas? O fato da maioria dos super-heróis serem homens brancos está ligado a esse fator público? Fazer esses questionamentos nos ajuda a situar as HQs dentro de um determinado contexto, e alerta a nós e nossos educandos que quando se trata de negócios de grandes empresas nada é por acaso. Não podemos ser inocentes.

O contexto geográfico é especialmente significativo no caso do subgênero super-heróico quando levamos em conta que esse tipo de histórias de HQs surgiu nos Estados Unidos e até hoje ainda é dominado por produções estadunidenses. Tal “nacionalismo” se manifestará é claro em uma tendência dessas histórias em dialogar em um primeiro momento, com a realidade e as questões específicas da sociedade estadunidense como representações de eventos históricos caros a esse país, e em um segundo momento, com as visões e ideais que os estadunidenses, ou ao menos, determinados grupos político-sociais desta nação, compartilham em relação ao resto do mundo.

Seria o caso, então, de se considerar que as HQs de super-heróis ali produzidas só dizem respeito aos EUA? Acreditamos que não, diante do fato de que ainda que respeitando as óbvias especificidades deste país, não se pode tomá-lo como isolado frente ao mundo, especialmente em um mundo globalizado como o nosso no qual não só certos eventos históricos e sistemas sociopolíticos acabam sendo significativos para um grande grupo de localidades, como também os modelos de ser, agir e pensar já não são restritos às fronteiras nacionais:

[...] Os fluxos culturais, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de “identidades partilhadas” – como “consumidores” para os mesmos bens, “clientes” para os mesmos serviços, “públicos” para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo. À medida em que culturas nacionais tornam-se mais expostas às influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural (Hall, 2005, p.74).

Os super-heróis, aliás, são um grande exemplo dessa infiltração de que fala Hall, já que desde que foram criados nos anos 40 tiveram suas histórias constantemente exportadas para fora dos EUA, sendo consumidas no mundo todo¹² em um movimento que se tornou ainda mais significativo com as franquias de filmes, séries e jogos baseados nelas que atingem

¹²No Brasil a primeira HQ de um super-herói estadunidense publicada foi justamente a do Super-Homem em dezembro de 1938 (Porto e Oliveira, 2017).

um público ainda maior que o das HQs. E não se trata apenas de uma exportação de entretenimento e diversão, mas também de formas de se enxergar o mundo, de valores culturais, morais, políticos e religiosos que passam a ser compartilhados por milhões de pessoas e em algum nível inspirar seus modos de ser, de enxergar e lidar com os outros, algo que é ainda mais alimentado pela noção corrente de uma cultura ocidental, de um mundo livre que tem nos EUA seu símbolo e principal representante.

Há de se considerar também, que ao longo do tempo questões como a grande presença da imigração nos EUA, sua ampla intervenção na geopolítica e as próprias exigências de uma participação na economia global, do qual a indústria dos Quadrinhos também é parte, fizeram com que as histórias de super-heróis envolvessem cada vez mais temáticas ligadas a outros países e culturas. Assim, por estes e outros motivos, mesmo que essas histórias sejam produzidas no Estados Unidos e por estadunidenses (e nem sempre somente por eles, como demonstram casos, em especial, de desenhistas brasileiros que trabalham tanto na Marvel como na DC Comics), elas invariavelmente tocam em questões que são pertinentes e até comuns à humanidade de forma geral.

Por fim, o contexto histórico se refere não só à questão prática de se procurar estabelecer um recorte temporal para o material a ser trabalhado, mas também e (aqui, principalmente) ao fato de que um exame do longo período de existência das HQs de super-heróis, mais de 85 anos se considerarmos como marco inicial a criação do Super-Homem, nos permite compreender como as temáticas, formas e estilos delas foram mudando. Essas mudanças que na parte gráfica acompanham uma evolução tecnológica e artística, em termos de representação e enredo, seguem as próprias transformações da sociedade: as roupas dos personagens seguem mudanças na moda; os eventos apresentados, os diversos acontecimentos históricos da vida real; os cenários e tecnologias guardam relações com aquelas usadas em nosso mundo - nos anos 50 veríamos um personagem enviando carta e hoje em dia ele já usa *smartphone*; as tramas se tornam mais maduras para acompanhar um público que cresceu ou são reiniciadas para tentar atrair um público mais novo; as temáticas das histórias se voltam para assuntos do momento a Segunda Guerra nos anos 40 e a espionagem nos anos 60; etc.

Em outras palavras, podemos dizer que há uma constante adaptação das histórias às suas épocas, isto é, aos interesses, modismos, preocupações, eventos e tecnologias presentes e/ou perspectivados em diferentes momentos do século XX, um século marcado por inúmeras transformações que os super-heróis não puderam ignorar. Essas adaptações muitas vezes

geram certos estilos e teores nas HQs que junto a questões como as de vendas e formas de publicação são utilizadas como requisitos para se produzir periodizações da História dos Quadrinhos, repetidas à exaustão por entusiastas e pesquisadores. A mais famosa delas que embora se baseie em HQs de super-heróis acaba sendo estendida para outros subgêneros é a que divide o tempo de existência da Nona Arte¹³ em quatro períodos:

Quadro 01 - Periodização tradicional da História das HQs de super-heróis

Nome	Duração	Características marcantes atribuídas
Era de Ouro	1938-1956	Surgimento e popularização dos primeiros super-heróis
Era de Prata	1956-1970	Revitalização de antigos super-heróis com a criação de novas origens/versões deles; Histórias voltadas para a ficção científica; Obediência ao Código dos Quadrinhos.
Era de Bronze	1970-1985	Histórias envolvendo questões mais sérias; Algumas histórias passaram a tratar de questões sociais como o uso de drogas e o racismo; Relaxamento do Código de Quadrinhos.
Era Moderna	1985 - atualidade	Histórias com um teor mais sombrio e maduro e popularização das <i>Graphic Novels</i>

Fonte: Compilação do autor

Como toda periodização, esta não é livre de polêmicas e questionamentos, sobretudo, no que se refere a questão de ela estar mais ligada a uma visão um tanto quanto saudosista de determinados fãs que se guia por uma valoração dos períodos: os próprios termos Ouro, Prata e Bronze dão a impressão de que houve épocas melhores e épocas piores, que a criatividade ou talvez a qualidade foi caindo com o tempo, o que é mais um julgamento genérico do que algo com algum embasamento científico. Há ainda a questão de que essa divisão por ter se tornado muito popular acaba por ser usada para os Quadrinhos em geral ignorando-se a especificidade do gênero super-heroico que surgiu décadas depois das primeiras HQs e teve sua maior popularidade quando os Quadrinhos de outros subgêneros como o terror e o policial decaíram a partir dos anos 50, muito em função da perseguição surgida na época.

13A inclusão das Histórias em Quadrinhos no *hall* das Artes como a nona delas surgiu em uma série de cinco artigos escritos pelo historiador e crítico de cinema francês, Claude Beyle em 1964. Assim, elas ficam atrás da 1.Arquitetura; 2.Escultura; 3.Pintura; 4.Música; 5. Poesia; 6. Dança; 7.Cinema; 8.Fotografia ou TV. (Disponível em: <<https://medium.com/@kevinfo/porque-os-quadrinhos-sao-chamados-de-nona-arte-f6ae3f9a4277>>. Acesso em: 22 de jan. de 2024 / <<https://www.academiedesbeauxarts.fr/sites/default/files/inline-files/lettre-academie-des-beaux-arts-le-neuvieme-art.pdf>>. Acesso em: 22 de jan. de 2024)

Nesse sentido, exemplos de outras periodizações são a de Anselmo (1975, p.47) que descreve 6 momentos para as HQs de uma forma geral: Pré-História de 1820 a 1895; Período inicial de 1895 a 909; Período de adaptação de 1910 a 1928; Período dos anos 30 de 1929 a 1939; Período da crise dos anos 40 de 1940-1948; e Período da Renovação das HQs de 1949 até a atualidade. Grant Morrison (2012) embora não cite datas, segue a divisão de Era de Ouro, Era de Prata, a que acrescenta a Era das Trevas (que parece corresponder a Era de Bronze) e a Renascença (iniciada por volta dos anos 90).

Para nossa pesquisa optamos por nos concentrar no período que vai da criação da Mulher-Maravilha em 1941 até por volta do final dos anos 80, antes da personagem passar por uma reformulação mais amplas de suas histórias junto com outros personagens da DC na grande saga de histórias conhecida como Crise nas Infinitas Terras¹⁴ entre 1985 e 1986. A escolha desse recorte de mais de quatro décadas vai no sentido de que ele se associa com um momento de grandes transformações nos EUA e no mundo de forma geral, diante de eventos como a Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria, a Revolução Sexual, etc. que envolvem questões de gênero com a conquista progressiva de uma maior liberdade para as mulheres e de raça como as lutas dos negros que levou ao fim da segregação racial nos EUA e a consolidação do enfrentamento ao racismo.

Considerando questões históricas e de enredo, e que a divisão temporal de acordo com os metais não é usual na Academia pelos motivos supracitados, optamos por dividir a análise em três períodos de acordo com os roteiristas responsáveis pela revista principal da personagem: a Era Marston 1941 a meados de 1948; a Era Kanigher entre 1948 e 1968; e a Era O'Neil-Kanigher entre 1968 e 1986, sendo que nomeamos assim esta última devido ao fato de que Dennis O'Neil e depois Robert Kanigher foram os encabeçadores de dois grandes momentos da personagem. A escolha dos roteiristas como ponto de partida se deve muito mais a um entendimento de que eles representam em certa medida determinados conjuntos de características que marcaram a personagem durante três fases distintas, fases estas que também acompanham acontecimentos importantes nos EUA, inclusive aqueles relacionados

14Um traço característico das histórias de super-heróis até então é que elas eram contínuas, ou seja, a MM de uma história escrita em 1971 era a mesma lá de 1941 (na atualidade ainda é também). O problema é que com o passar do tempo e a troca de escritores as cronologias ficavam confusas e impraticáveis de serem acompanhadas por um leitor mais jovem, ainda mais depois da invenção do conceito de universo alternativo com várias versões de um mesmo personagem coexistindo. Para tentar dar uma organizada nessa situação, a DC Comics publicou em 1986 uma série de histórias que envolviam todos os personagens da editora chamada de Crise nas Infinitas Terras, ao final da qual todo o universo fictício da editora foi destruído e recriado, o que permitiu que os escritores passassem a recontar as histórias de cada personagem a partir do zero, para quem sabe atrair novos leitores.

às lutas de gênero e raça: a Era Marston é debitaria da chamada Primeira Onda Feminista que representa o início das lutas pelos direitos das mulheres principalmente aqueles relacionados à sua participação na sociedade e das questões geopolíticas da Segunda Guerra Mundial; a Era Kanigher se conecta aos conflitos políticos e morais do Pós-Guerra como a Guerra Fria, a volta das mulheres para o ambiente doméstico e a própria perseguição aos Quadrinhos; e a Era O’Neil-Kanigher se liga a Segunda Onda Feminista que passou a questionar a própria noção de gênero e como ela estava relacionada à raça, bem como à um conjunto de movimentos contraculturais surgidos na década de 60 como o Movimento Hippie, o Movimento *Black Power* e o dos Direitos Civis.

1.2 Requadros: a visão do homem da tautologia e os preconceitos contra as HQs

*Ao tratarmos de histórias aos quadrinhos...
É sem dúvida necessário começarmos por ter a coragem das nossas fraquezas.
Porque, reconheçamo-lo, a história aos quadrinhos não é considerada um assunto sério.
(Jacques Marny¹⁵)*

Em uma História em Quadrinhos, os requadros são linhas visíveis ou imaginadas que dão um contorno às cenas emoldurando-as nos quadros e convidando o leitor a “decifrar” o conteúdo ali encerrado e compreender como ele se vincula aos outros para formar a narrativa (Groensteen, 2015, p.62-63). O requadro, portanto, em um primeiro momento, possui como principal função enquadrar o conteúdo, isolá-lo do resto da HQ de forma a fazer com que o leitor só se concentre no que está ali diante dele naquele momento.

Não podemos criar uma ligação entre enunciados visuais que não são distintos. A função separativa está sempre presente na obra, mesmo se o requadro, que é normalmente seu instrumento privilegiado, encontra-se propositalmente dispensado. A função de fechamento e a função de separação são efetivamente a mesma função consideradas sucessivamente, uma vez que ambas exercem sua função perante o interior do requadro e perante o campo externo (Groensteen, 2015, p.55).

Em um certo sentido esta mesma característica é atribuída por Didi-Huberman à posição do tipo tautológico. Quando o homem da tautologia se vê diante do vazio de uma imagem que o afeta, ele busca negar negar essa afetação se reservando a uma visão minimalista da imagem que retira dela qualquer significado exterior, isolando-a e fechando-a

15MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Livraria Civilização, 1970 *apud* ANSELMO, Zilda Augusta. *História em Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975, p.19.

dentro de modelos de pensamento reducionistas para barrar influências interpretativas que geram:

Uma vontade de permanecer todo custo no que vemos, [...]. Essa atitude - essa dupla recusa - consiste, como terão compreendido, em fazer da experiência do ver um exercício da tautologia: uma verdade rasa ("essa tumba que vejo não é senão o que vejo nela: um paralelepípedo de cerca de um metro e oitenta de comprimento...") lançada como anteparo a uma verdade mais subterrânea e bem mais temível ("a que está aí abaixo..."). O anteparo da tautologia: uma esquiva em forma de mau truismo ou de evidência tola. Uma vitória maníaca e miserável da linguagem sobre o olhar, na afirmação fechada, congelada, de que aí não há nada mais que um volume, e que esse volume não é senão ele mesmo [...].

Terá feito tudo, esse homem da tautologia, para recusar as latências do objeto ao afirmar como um triunfo a identidade manifesta - minimal, tautológica - desse objeto mesmo: "Esse objeto que vejo é aquilo que vejo, um ponto, nada mais" (Didi-Huberman, 2010, p.39).

Diante de um túmulo, por exemplo, o homem tautológico a fim de recalcar a perspectiva de morte e efemeridade que ele traz, buscará pensá-lo apenas em termos de um construto de mármore em forma de paralelepípedo com inscrições, feito para abrigar um corpo morto. Ele se recusará a contemplar qualquer significado externo, qualquer coisa que transcendia essa imanência, "pretenderá eliminar toda imagem, mesmo 'pura', quererá permanecer no que vê, absolutamente, especificamente" (Didi-Huberman, 2010, p. 49).

Guardadas as devidas proporções, propomos aqui um paralelo entre a visão do homem tautológico descrito pelo autor, e uma certo preconceito a respeito das HQs de super-heróis que povoa a mentalidade das pessoas, especialmente a de educadores e pesquisadores e que pode ser resumido a ideia de que esse tipo de narrativa não tem mais nada a oferecer além do entretenimento. Assim, como diante do túmulo, o homem tautológico só vê que há ali de imediato - uma construção de pedra em suas formas físicas, diante de uma HQ da Mulher-Maravilha ele verá apenas um desfile de textos e imagens falando sobre as aventuras de uma personagem fictícia.

O problema dessa visão é que ela não só não serve à nossa proposta como também, ao fazer um recorte muito limitado e superficial das HQs de super-heróis se limita a servir e perpetuar perspectivas que estão longe de todas as potencialidades dessas narrativas. Um exemplo disso, é a escassez de trabalhos acadêmicos sobre a temática, em especial quando se trata do Ensino de História. Em uma rápida pesquisa no Catálogos de Teses e Dissertações no portal eletrônico da CAPES no tipo "Mestrado Profissional" e usando os termos "Quadrinhos", "HQ" e "História em Quadrinhos" chegamos ao resultado de 874 resultados

somados¹⁶. Desses, 200 trabalhos referem-se a Área de Conhecimento¹⁷ de Língua Portuguesa (22%), 97 na área de História (11%), 17 na área de Matemática (1%) e 9 na área de Artes (1%). Se separarmos pela Área de Concentração selecionando aqueles referentes a disciplinas do Ensino Fundamental, foram encontrados: 190 na área “Linguagens e Letramentos” (21%), 85 na área Ensino de História (9%), 29 na área Ensino de Ciências (3%), 22 na área Ensino de Matemática (2%) e 3 na área de Ensino de Artes (0.34 %).

Gráfico 01 - Resultados da pesquisa sobre Dissertações no Portal da CAPES

Quantidade de Dissertações por Área do Conhecimento



Fonte: Compilação do autor

Vale apontar os chamativos resultados relacionados à Física que pelo filtro “Área de Conhecimento: Física” retornou 95 resultados (10%) e pelo filtro “Área de Concentração: Ensino de Física” 84 resultados (9%). Quando pesquisamos pelo termo “super-heróis”, foram encontrados 16 resultados, sendo 2 em Língua Portuguesa e 2 em História (12,5% para cada), nenhum resultado em Matemática ou Artes e 5 resultados em Física (31, 25%). No que se refere à Área de Concentração só houve resultado no que se refere a Ensino de História com 2 trabalhos (12,5%) e Ensino de Física com 5 trabalhos (31,25 %). Ao juntarmos o termo

16Fizemos consultas separadas por cada um desses termos a fim de tentar cobrir um maior número de possibilidades de títulos: o termo “Quadrinhos” foi o mais abrangente tendo retornado 418 resultados, “HQ” 93 resultados e “História em Quadrinhos” 363 resultados. Por questões técnicas optamos por considerar a soma de todos esses resultados para analisar as percentagens, estando conscientes de que muitos desses números totais podem apresentar duplicações, já que um mesmo trabalho pode aparecer nas três consultas.

17Tanto o filtro “Área de Conhecimento” quanto o “Área de Concentração” possuem outras inúmeras categorias de acordo com os critérios da plataforma. Destas, selecionamos só aquelas com nomes claramente referentes a disciplinas do Ensino Fundamental.

“super-herói” aos outros pesquisados obtivemos os seguintes resultados: 4 trabalhos quando pesquisado junto ao termo “Quadrinhos”, ou seja, 0,95% do total; 3 trabalhos quando junto ao termo “HQ”, ou seja, 3% do total; e 4 trabalhos quando pesquisado junto ao termo “Histórias em Quadrinhos”, ou seja, 1% do total.

Superficialmente, esses dados nos permitem vislumbrar dois fatores que parecem evidenciar ainda uma permanência do preconceito de que falávamos: ensino de História e super-heróis. O fator ensino de História diz respeito à constatação de que a maioria dos trabalhos sobre os Quadrinhos encontram-se fora desta área. Obviamente tem de considerar que ela é muito específica, mas a questão principal é que as pesquisas acadêmicas voltadas para Quadrinhos parecem se concentrar principalmente em áreas que não se relacionam com a Educação, em especial na Comunicação, e que quando relacionadas a Educação se situam majoritariamente dentro de cursos ligados à Língua Portuguesa. Callari e Gentil (2016) parecem confirmar isso em uma pesquisa¹⁸ na qual contabilizaram 337 trabalhos sobre o tema, apontando que a área de História ficou em 5º lugar com 15 trabalhos no total, sendo superada respectivamente pelas áreas de Letras (52 trabalhos), Pedagogia (25), Comunicação Social (20) e Artes Visuais (18).

Essa convergência para as disciplinas de Arte e Língua Portuguesa em parte se explica pela forma como as Histórias em Quadrinhos passaram para os programas educacionais oficiais do Estado Brasileiro, e que manifesta um dos preconceitos mais comuns com as mesmas, que é o de não se considerá-las uma manifestação artística autônoma. De fato, a presença das Histórias em Quadrinhos em sala de aula só foram oficializadas pelo governo no final dos anos 80 no documento que estabelecia os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para Arte no Segundo Segmento do Ensino Fundamental, onde define-se que entre os objetivos da disciplina estar em gerar nos educandos “Conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, *histórias em quadrinhos*, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc.” (Brasil, 1988, p.67, grifo nosso). No mesmo ano, os PCNs de Língua Portuguesa também mencionam os Quadrinhos, mas de forma mais específica referindo-se às charges e tiras:

¹⁸ Os autores consultaram o acervo digital de 41 Universidades tanto Estaduais quanto Federais sobre trabalhos acadêmicos envolvendo Histórias em Quadrinhos produzido entre 1972 e 2014 e encontraram 337 obras, distribuídas em 203 Monografias, 139 Dissertações e 35 Teses.

No caso do ensino fundamental, existe referência específica à charge e à leitura crítica que esse gênero demanda (2008: 38, 54). O mesmo texto menciona igualmente as tiras como um dos gêneros a serem usados em sala de aula (2008: 54). Nesse sentido, uma das propostas dos PCN de Língua Portuguesa é que o conteúdo seja transmitido por meio de gêneros, conceito até então desconhecido pela maior parte dos docentes (Vergueiro, 2009, p.09).

O autor acrescenta que os PCNs do Ensino Médio também mencionam os Quadrinhos como manifestações artísticas cujos recursos visuais devem ser bem compreendidos pelos educandos (Vergueiro, 2009, p.09) e inovam por considerá-los como fontes históricas e de pesquisa sociológica (Vergueiro, 2009, p.10). De forma geral, no entanto, esta última visão falhou diante do fato de que até hoje permanece uma noção cristalizada através de diferentes materiais e referenciais pedagógicos, de que em termos de educação escolar as HQs se limitam a ser trabalhadas por seu lado artístico nas aulas de Artes ou por seu lado linguístico na disciplina de Língua Portuguesa, o que faz com que professores de História, por exemplo, dependam muito mais de um interesse pessoal do que propriamente um incentivo advindo de teorias pedagógicas para se envolver com elas, seja para trazê-las para a sala de aula, seja para pesquisá-las em sua formação acadêmica.

A negação dessa autonomia (re)produz uma perspectiva dissecadora das HQs que passa a focar nos seus elementos constituintes mais chamativos que são as imagens (parte icônica) e os textos (parte verbal) ignorando que a linguagem dos Quadrinhos as transcende:

Nos quadrinhos, ninguém realmente sabe dizer ao certo se as palavras são lidas antes ou depois de se ver a imagem. Não temos evidência real de que elas são lidas simultaneamente. Existe um processo diferente de conhecimento entre ler palavras e imagens. Mas, em qualquer caso, a imagem e o diálogo dão significado um ao outro, um elemento vital na narrativa gráfica (Eisner, 1989, p.63).

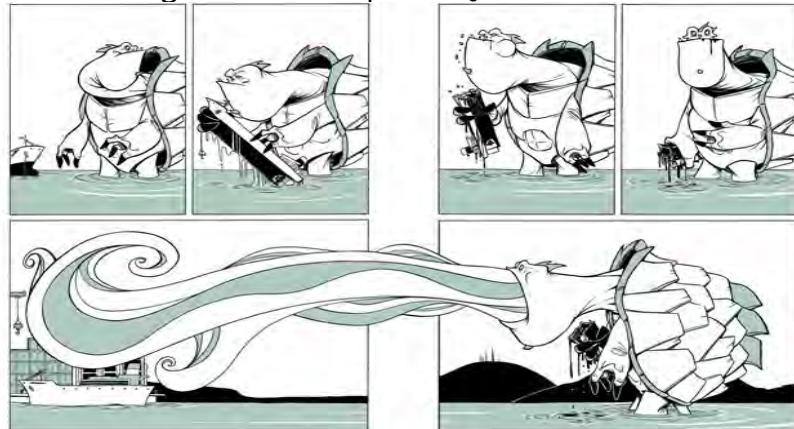
Outro ponto é que a prevalência da atenção a parte verbal também alimenta (e é alimentada) uma associação ou equivalência entre Quadrinhos e Literatura, que representa tanto uma ignorância quanto as características das HQs quanto uma tentativa de dar um ar de seriedade para elas através da ocultação de seu *status*:

Dizer que quadrinhos são literatura evidencia duas posturas. A primeira é que se busca um rótulo social e academicamente prestigiado – o literário – para justificar a presença dos quadrinhos na escola e, possivelmente, na lista do PNBE. A outra indica um desconhecimento da área de quadrinhos, que soma poucos estudos acadêmicos, embora em número já suficiente para afirmar que quadrinhos são quadrinhos e literatura é literatura.

Dizer que quadrinhos são uma forma de literatura é uma maneira de usar um rótulo social e academicamente prestigiado – o literário – para validá-los ou de chancelar ao interlocutor a presença ou o uso das histórias em quadrinhos (Vergueiro e Ramos, 2009, p.83).

A questão da ignorância/desconhecimento trará problemas quando o professor/pesquisador for colocado diante de variações como os chamados Quadrinhos Mudos que não possuem diálogos e, portanto, na maioria dos casos são constituídos apenas de uma parte icônica:

Figura 03 - Exemplo de Quadrinho Mudo



Fonte: Site Clube da Leitura Caruaru¹⁹

A parte da “vergonha” de se lidar com as HQs em sua autonomia, também produz suas exclusões e vícios, já que além de fazer com que a escolha de HQs para serem trabalhadas em sala que fiquem a cargo de profissionais da Literatura, muitas vezes incorrem na preferência dos profissionais por HQs que são adaptações de grandes clássicos literários (Vergueiro, 2009). Conforme Zeni (2009, p.205) a adaptação é um tipo de obra que tem por objetivo representar outra obra já existente, muitas vezes através de uma nova mídia como os Quadrinhos, o Teatro ou o Cinema. A proliferação de adaptações de grandes obras mundiais da Literatura em forma de HQs não é um problema por si próprio, afinal elas continuam sendo Histórias em Quadrinhos, o problema é a ideia que pode ser produzida de que uma HQ só é válida como leitura pedagógica, de que seu uso em salas de aula e recomendação por um órgão governamental só são legítimos quando ela está associada a algum clássico literário.

Por trás desse tipo de prática nos parece haver uma ideia óbvia, mesmo que não seja abertamente assumida: as HQs adaptadas são tomadas como um tipo de porta de entrada para

¹⁹Disponível em: <<https://clcarraru.files.wordpress.com/2016/08/monstros1.jpg>>. Acesso em: 22 de jan. 2024.

a “Literatura séria”, aceita-se que os educandos leiam Histórias em Quadrinhos por um tempo da sua vida, mas projetando-se que um dia eles largarão esse tipo de arte em prol dos livros. Se por um lado é inegável a importância de se fazer uso de qualquer ferramenta que auxilie os educandos a se interessarem pela leitura e se acostumarem a ela, apropriando-se de toda uma bagagem cultural presente nos textos clássicos, por outro é necessário se conscientizar dos problemas que existem na redução da validade das HQs a essa associação.

O primeiro é o de mais uma vez reforçar a falsa ideia de que Quadrinhos são um gênero literário, logo a adaptação seria apenas a obra sob uma nova roupagem e continuaria literária como se um filme que adapta a Odisseia também fosse uma obra literária sendo que não é (Zeni, 2009, p.208). O segundo é a conotação da simplificação: passa-se a ideia de que a linguagem dos Quadrinhos é de menor complexidade, logo ler um clássico em forma de HQ é mais fácil porque há menos texto, o que significa subestimar e deslegitimar a Nona Arte, remetendo à questão da infantilização. O terceiro é o reforço de que as HQs mais “comuns” e populares não servem de material pedagógico, por supostamente não possuírem conteúdo sério e culturalmente relevante, constituindo-se apenas como cultura de massa, o que marginaliza e desvaloriza aqueles materiais que os educandos estão acostumados.

Isso nos leva ao outro fator percebido em nossa pesquisa que é o super-herói: identificamos que há muitas pesquisas sobre HQs, mas poucas que tratem especificamente do subgênero super-herói, embora ele tradicionalmente esteja muito ligado a essa manifestação artística, sendo um dos principais responsáveis por sua popularização. O motivo pode ser, mais uma vez, uma questão de legitimação porque as HQs desse subgênero tendem a ser vistas como publicações mais mercadológicas que seguem determinados modelos estéticos e até narrativas mais comuns e enviesadas que não possuem qualidades artísticas nem conteúdos pedagógicos relevantes.

Tal visão limitante está muito relacionada a um segundo preconceito bem comum contra os Quadrinhos e que piora no caso de Quadrinhos de super-heróis, que é o famoso “Quadrinho é coisa de criança”. Esta frase ouvida ou até dita por milhares de nós é tanto a expressão de uma visão (parcialmente errônea, como discutiremos) quanto uma sentença condenatória. Dizer isso é implicar que as HQs se restringem a uma diversão despreocupada, a um passatempo fantasioso que não são dignos de serem levados a sério e que devem ser abandonados quando se chega a idade adulta, ainda mais por acadêmicos e educadores que em tese devem lidar apenas com a racionalidade madura.

Esse entendimento que já é muito antigo está ligado em um nível mais óbvio a própria constituição das Histórias em Quadrinhos, cuja hibridização da escrita com a imagem, prevalecendo a segunda, remete aos estágios pré-letramento típicos de uma criança que se comunica através dos desenhos ou de uma humanidade que estaria em sua infância evolutiva por ser ágrafo. E em um nível não tão óbvio, às origens das delas, bem como a forma como se popularizaram (re)produzem uma associação com o infantil, pois, sabe-se que, conforme Anselmo (1975, p.45-46) na cultura estadunidense (grande exportadora de quadrinhos, inclusive do gênero super-heroico), o surgimento das HQs está relacionado principalmente as tiras de jornal que, muitas vezes se utilizavam de personagens infantis e caricatos para retratar situações de aventura e/ou humorísticas que pouco a pouco caminharam para o estabelecimento de uma familiaridade intrínseca dessa arte com o fantástico, o lúdico e o bobo, como se ela fosse restrita a isso:

Outra hipótese da infantilidade dos quadrinhos reside também nas temáticas que as HQs no século XIX e início do XX se prestaram em suas séries. Groensteen (2004) destaca três gêneros: (1) as histórias de viajantes, (2) a fantasia (e a ficção científica) e (3) o humor, a bobagem e as tolices de todo tipo. Estes três gêneros possuiriam uma íntima relação com as crianças, ou, novamente, com o culto à infância, ao tempo lúdico, de viagens, fantasias e humor inocente (Vargas, 2015, p.75).

O que acontece, portanto, é uma cristalização na mentalidade da população de que as Histórias em Quadrinhos e os assuntos ligados a elas como a imaginação, a aventura e o desenho estão íntima, senão inexoravelmente, ligados à infância o que é reforçado e reiterado por fatores culturais e econômicos. No caso do Brasil, dois exemplos podem demonstrar isso, sendo o primeiro o histórico da palavra Gibi, sinônimo de História em Quadrinhos, conforme pesquisado por Richardson de Freitas e Lorena de Paula (2023): ela têm sua origem em uma gíria para menino negro que na revista o Tico-Tico - fundada em 1905 com o objetivo de fornecer *diversão para crianças* (inclusive através de Histórias em Quadrinhos) - se tornou o nome de um personagem negro *infantil*, o Giby, que servia de companheiro para o protagonista Juquinha em suas traquinagens desenhadas na publicação e posteriormente em 1939 deu nome a revista Gibi do grupo Globo, especializada em publicar tirinhas e outras formas de histórias para o público *infanto-juvenil*. O segundo exemplo está no fato de que quando se fala em Histórias em Quadrinhos, a primeira coisa que se vem à mente geralmente é a Turma da Mônica, quadrinhos destinados ao público infanto-juvenil e com personagens infantis criados pelo cartunista Maurício de Sousa nos anos 60 e que se tornou um grande

ícone nacional saindo das tiras de jornal para as revistas depois publicações de todos os tipos e outros produtos como filmes, lancheiras, etc.

Soma-se a isso outros fatores como o de que em nosso país, no qual a leitura não é exatamente um hábito muito comum, o contato com os Quadrinhos tende a se restringir ao período escolar principalmente com as aulas de Língua Portuguesa e suas famosas interpretações de charges e tirinhas, sendo mais uma vez associado à fase infanto-juvenil. Em termos de consumo a leitura de forma geral, e dos Quadrinhos em particular, parece se tornar uma questão de nicho o que alimenta e é alimentado pelo fator comercial que torna os preços das publicações de Quadrinhos cada vez mais caros e, consequentemente, inacessíveis para a maioria da população a não ser para uns poucos colecionadores ávidos por reviver suas infâncias. O mercado em resposta, apela para a nostalgia como forma de manter um determinado público fiel:

Em grande parte, a infantilização das HQs está também na longevidade das séries, em que a criança acompanha a vida de seu personagem preferido até a vida adulta, muitas vezes introduzindo seus filhos nessa mesma narrativa. Com isso, fundamenta-se um culto à nostalgia como algo inerente às HQs. Diz Groensteen (2004: 20): “O slogan do semanário Tintin, o jornal dos jovens de 7 a 77 anos, não desencorajava os adultos, e mesmo os idosos, a abandonar um magazine concebido, em verdade, para leitores com idade entre 7 e 14 anos”, desde que se quisesse “voltar à infância” (Vargas, 2015, p.73).

Em suma, há muitos aspectos que contribuem para a associação entre HQs e infância, o que em um primeiro momento pode não parecer ser um problema para uma área como a pedagogia cujo maior público é justamente o infanto-juvenil. Acontece que tal visão é um erro tanto de conhecimento quanto de perspectiva que acaba por deslegitimar a pesquisa acadêmica que produz as bases para o tratamento didático dessa arte. Ela é um erro de conhecimento porque desconsidera o fato de que há e sempre houve muitos quadrinhos voltados para temáticas e públicos maduros, a exemplo não só de revistas específicas para esse público como as fundadas na Europa e EUA sobretudo entre os anos 60 e 70 (Vargas, 2018) e os mangás japoneses destinados a esse público como os do tipo *seinen* (para homens adultos) e *josei* (para mulheres adultas), como também os próprios quadrinhos super-heróicos que principalmente entre os anos 70 e 80 passam a ter histórias não só com temas mais adultos como violência e crítica social, como até lançarem versões de seus personagens em publicações específicas para adultos como o caso do selo Vertigo criado pela DC Comics em

1993 para acomodar histórias que envolviam uso de drogas, violência explícita, sexo, uso de palavrões e um tom mais maduro de forma geral, renomeado como Black Label em 2018.

Pelo lado do erro de perspectiva nos referimos ao fato de que a associação das HQs com as crianças muitas vezes implica em uma visão que infantiliza, em um sentido negativo, esse tipo de arte. O domínio da visão negativa da infância enquanto um estágio de carência (Pinto e Sarmento, 1997), de falta daquilo que é necessário para ser adulto - entendido como o ser humano pleno, de falta de responsabilidade e racionalidade (Castro, 2010) expresso pela própria palavra infância que vem do latim *in-fans* “sem linguagem”, acaba por escorrer para tudo aquilo que é associado à ela estigmatizando-o como incapaz de possuir seriedade, uma validade para além da ludicidade inconsequente:

As histórias em quadrinhos passaram grande parte da segunda metade do século XX sendo identificadas como produtos exclusivos para consumo e leitura de crianças e adolescentes e padecendo, durante décadas, a indiferença das camadas intelectuais da sociedade. E isso aconteceu apesar de, como linguagem, elas representarem a continuidade de uma longa tradição de manifestações iconográficas, cujas gêneses podem ser encontradas nas pinturas das cavernas do homem pré-histórico e que foram desenvolvidas ao longo de vários séculos, em diversas formas de manifestações artísticas – como as colunas de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux, o Livro dos Mortos, etc. Embora constituindo uma linguagem própria – híbrida da linguagem escrita e da imagem desenhada –, os quadrinhos tiveram sua aceitação pelas elites pensantes dificultada por diversos fatores, mas principalmente por sua característica de linguagem direcionada para as massas em geral e, especificamente, às camadas mais jovens da sociedade (Vergueiro, 2010, p.03).

Na área da Educação, a consequência principal disso é que se criou uma tradição de que as HQs só são consideradas recursos de ensino válidos em casos muito específicos: quando se tratam de adaptações literárias, quando são direcionadas a um público mais infantil (como as já citadas histórias da Turma da Mônica) e/ou quando são parte de alguma campanha do poder público a respeito de assuntos pontuais como o racismo, o bullying ou retratem temas históricos (a exemplo dos quadrinhos Maus²⁰ e Dom João Carioca²¹) e

²⁰Escrita e desenhada por Art Spiegelman e lançada em junho de 2005, conta a história de como Vladek Spiegelman (pai do autor) sobreviveu à perseguição nazista durante a Segunda Guerra Mundial, e de como isto afetou a vida de sua esposa e de seu filho. A HQ se destaca por representar os personagens como animais antropomorfizados, a exemplo dos judeus que são desenhados como ratos, nazistas como gatos, os poloneses como porcos, os norte-americanos como cachorros. Disponível em: <<https://universohq.com/reviews/maus-a-historia-de-um-sobrevivente/>>. Acesso em: 21 de jan. de 2024.

²¹Com o roteiro de João Spacca de Oliveira e Lilia Moritz Schwarcz e desenhos do primeiro, é uma História em Quadrinhos brasileira lançada em 2007 que conta sobre a transferência da Corte Real Portuguesa para o Brasil em 1808 e os primeiros anos da presença destas no país. Disponível em: <<https://universohq.com/reviews/d-dom-joao-carioca-corte-portuguesa-chega-ao-brasil-1808-1821/>>. Acesso em: 21 de jan. de 2024.

biografias de figuras importantes, ou seja, histórias fora do *mainstream*, daquilo que o público mais comum lê normalmente.

O que alertamos, portanto, é a necessidade dos educadores reconhecerem o valor das HQs como ferramenta pedagógica para além de certos preconceitos que limitam o seu uso a poucos estilos, funções e faixas etárias. Em primeiro lugar é preciso reconhecer que elas são um tipo de Arte por direito próprio com suas características e linguagens específicas que as tornam tão valiosas e interessantes como o Cinema ou a Literatura:

Histórias em quadrinhos não são literatura. Assim como o cinema, a dança, a música e as artes plásticas também não são, ou seja, nada é literatura, a não ser a própria literatura. Perceba-se que não há nenhum juízo depreciativo nessa constatação. A ideia é que todos os tipos de arte – ou cada meio – têm suas especificidades e características e isso não os torna melhores ou piores, apenas diferentes entre si (Zeni, 2009, p. 207-208).

E em segundo, é preciso compreender que a visão que infantiliza as HQs falha é errada tanto por ignorar a existência de diversas HQs para diferentes idades quanto por pressupor que só por ser uma material para criança ou jovem significa não ter conteúdo. Não é porque um material como as tradicionais HQs de super-heróis é destinado ao entretenimento e produzido comercialmente para isso, que dele não podem ser retirados dados, informações e visões de mundo a serem usados de forma didática. As HQs, mesmo as mais simples e populares, podem e devem ser utilizadas como ferramenta pedagógica, bastando para isso um trabalho metódico, rigoroso e respeitoso com elas. Um olhar mais atento e aberto.

1.3 Sarjetas: a visão do homem de crença e a complexidade das HQs

*Antes de ser uma Bomba, a Bomba era uma Ideia.
Superman, contudo, era uma ideia melhor, mais rápida, mais forte.
(Grant Morrison²²)*

Sarjeta, elipse ou calha é o nome dado aos espaços, tradicionalmente brancos ou pretos, que ficam entre os quadrinhos separando-os, da mesma forma que as margens são os espaços que separam os quadrinhos da borda da página. Em linhas gerais podemos dizer que as primeiras se constituem a partir da relação entre os requadros que ao definirem os limites

22MORRISON, Grant. Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justicieros mascarados e o significado do ser humano na Era dos Super-Heróis. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012, p.13.

de cada quadro também criam esses espaços vazios, quase que como irrupções do corpo da página, a superfície na qual os quadrinhos se localizam.

As sarjetas podem ter ao menos duas funções, sendo a primeira de espaço de separação realmente vazio, que simplesmente anula um quadro na mente do leitor para permiti-lo absorver, depreender o quadro seguinte (Groensteen, 2015, p.120). A segunda, mais complexa é aquela de contribuir com acréscimos para o sentido da narrativa:

A sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos! É aqui no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá (McCloud, 1995, p.66-67)!

Assim, conforme o autor, na segunda função as sarjetas, por exemplo, induzem o leitor da HQ a imaginar o que aconteceu nos intervalos dos quadros, o que não só lhe permite participar da construção da história como também poupa o autor de ser obrigado a desenhar inúmeros acontecimentos, levando-o a selecionar só os “mais importantes” com o resto sendo preenchido pelo próprio raciocínio lógico de quem está lendo. Acrescenta-se a isso o fato de que essa função de interstício pode ser utilizada como uma forma de provocar surpresa no leitor: ele antecipa a conclusão da cena por uma sequência lógica, mas no quadro seguinte algo completamente inesperado acontece.

Elas também podem servir como explicitadores de mudanças espaciais ou temporais sugerindo, por exemplo, que de um quadro para o outro o tempo avançou, que os personagens foram para outro lugar, que a mesma cena ou o mesmo personagem/lugar está sendo mostrado de ângulos/pontos de vista diferentes ou mesmo que a narrativa está abordando outros personagens que estão separados no tempo e espaço. Por fim, a presença das sarjetas em conjunto com as margens também se liga à própria estruturação da narrativa, uma vez que o autor da HQ se vê condicionado a pensar onde estará cada quadro na página e quais ações serão representados nestes de forma que as sarjetas possam estar nas posições adequadas para contribuir com a inteligibilidade do que está sendo narrado.

Pensando na função da sarjeta trazida por McCloud é possível fazer um paralelo entre ela é a posição do homem da crença teorizada por Didi-Huberman. Para ele quando somos colocados diante do vazio de uma imagem que nos concerne, um caminho alternativo ao “minimalismo” do homem da tautologia é o de querer ultrapassar a questão através de uma

construção imaginária de que há algo a mais para ver, que tudo aquilo possui um significado maior indicado pelo que se está contemplando:

Essa segunda atitude consiste portanto em fazer da experiência do ver um exercício da crença: uma verdade que não é nem rasa nem profunda, mas que se dá enquanto verdade superlativa e invocante, etérea mas autoritária. É uma vitória obsessional - igualmente miserável, mas de forma mais desviada - da linguagem sobre o olhar; é a afirmação, condensada em dogma, *de que aí não há nem um volume apenas, nem um puro processo de esvaziamento, mas "algo de Outro"* que faz reviver tudo isso e lhe dá um sentido, teleológico e metafísico (Didi-Huberman, 2010, p.41, grifo nosso).

Diante de um túmulo, um homem da crença se focará em pensá-lo como um índice, um sinal da presença de coisas que os transcende, mas a ele se ligam como as perspectivas de vida após a morte e, no caso dos cristãos, a noção de que o Apocalipse trará o esvaziamento destes túmulos. O homem da crença é alguém que sempre se fiará por interpretações recusando a materialidade imediata das imagens, “verá sempre alguma coisa além do que vê” (Didi-Huberman, 2010, p.48). Da mesma forma como as sarjetas nos levam a imaginar o que ocorreu entre os quadros com base em referências da própria história ou mesmo das experiências do nosso cotidiano, o homem da crença preenche os vazios da cisão entre ele e o objeto observado com referenciais culturais.

Mas, então o que significa ver as HQs de super-heróis com o olhar do homem da crença? Antes de tudo, pressupor que suas narrativas “ocultam” um conteúdo por trás delas que vai muito além do entretenimento desinteressado. Recusar em tomá-las apenas como entretenimento desinteressado, mercadoria alienante. Em seguida, que lê-las em sua totalidade, é muito mais que apenas se apropriar de sua linguagem e decifrar o enredo da história. É necessário que se considere o seu contexto histórico, os interesses de quem as produziu, as ideologias e os ideais que suas tramas expressam. Daí falarmos em complexidade, porque entendemos que esse olhar procura enxergar as HQs como índices das questões que permeavam ou permeiam a sociedade que as produziu, algo que não é possível de se perceber sem “abrir os olhos para experimentarmos o que não vemos” (Didi-Huberman, 2010, p.34).

Esses significados trazem dois impactos importantes para nossa proposta, sendo o primeiro a ampliação da própria noção de leitura. Tradicionalmente a imensa parte da população entende (até por ter sido ensinada assim) que ler significa um ato passivo e mecânico de decodificar o significado dos símbolos gráficos (as letras) para deles retirar

informações limitadas e autorizadas pelas regras da gramática e pelo uso do vocabulário. Assim, a leitura de uma HQ se resumiria a compreender através da visualização/decodificação das palavras (as imagens seriam só um complemento) a mensagem que o(a) autor(a) quis passar, a história que ele quis contar apenas em termos de saber o que aconteceu no enredo.

Nossa proposta exige e pressupõe uma concepção de leitura mais complexa vai além disso: “A leitura é um processo mental e social em que o leitor realiza um trabalho ativo de construção do significado do texto, apoiando-se em diferentes estratégias, como o seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor e de tudo o que sabe sobre a linguagem escrita e o gênero discursivo em questão” (Brasil, 1998, p.144). Ela implica pensar no leitor como um ser ativo que participa da construção do sentido do texto ao trazer consigo ideias e conhecimentos prévios que contribuem para uma interpretação própria da história que extrapola o que é dito através das palavras escritas, captando um sentido mais amplo que está, por exemplo, nas referências a lugares, fatos históricos, personagens famosas, etc e no caso das HQs também em elementos estéticos específicos como balões, onomatopeias, formas e relações entre os quadros, etc.:

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;.. aprender a ler..tem significado aprender a ler palavras. Mas gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações.. Na verdade, pode-se pensar na leitura - no sentido mais geral - como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade: mas existem muitas outras leituras de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais (Wolf *apud* Eisner, 2005, p.07-08).

Na sala de aula corre-se esse risco de provocar uma leitura simplista quando se restringe o uso das HQs as características curriculares básicas das disciplinas de Língua Portuguesa e Artes, que acabam por apontar a validade apenas de um dos aspectos dessas histórias colocando o outro em segundo plano, como se fosse possível dissociá-los sem perder a qualidade de seu entendimento por isso:

Durante os últimos 35 anos, os modernos artistas dos quadrinhos vêm desenvolvendo no seu ofício a interação de palavra e imagem. Durante o processo, creio eu, conseguiram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa. A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva,

simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (Eisner, 1989, p.08).

Obviamente, que uma para uma leitura mais complexa e completa das HQs não basta apenas interligar os elementos, mas também conhecer as complexidades que existem em cada um deles, como já afirmam os PCNs sobre os elementos gráficos dos quadrinhos:

Quando o aluno identifica os "truques" que os desenhistas utilizam para criar efeitos de movimento e profundidade espacial nas histórias em quadrinhos e que aqueles e outros efeitos são também utilizados na arte, distinguindo os estilos das diversas tradições, épocas e artistas, o entendimento desses aspectos torna-se mais efetivo e interessante (Brasil, 2008, p.185).

Ler a parte gráfica das histórias pode começar com ações básicas como o reconhecimento e interpretação dos cenários e como os desenhos se conectam com o que está sendo dito pelo texto (se o quadrinho não for mudo) e vice-versa, mas precisa ir além disso. E também, se apropriar de certos conhecimentos e saberes que não são apenas convenções, mas sim referenciais socioculturais tanto internos aos quadrinhos, no sentido de fazer parte de tradições narrativas deles, quanto externos a eles:

O interessante é que não é apenas na imagem que está a tradução de ideia em obra. Exige-se do leitor um arcabouço referencial. Por isso é necessário o processo de letramento desse receptor, não apenas no sentido alfabetico, mas também nos referenciais culturais. Por mais que um indivíduo conheça um determinado conjunto de histórias e de personagens, é necessário que ele também comprehenda outras mídias e outras fontes [...] (Barros, 2021, p.81-82).

Para se ler uma HQ de forma complexa, também é necessário saber reconhecer referências tanto a uma tradição narrativa associada aos personagens ali em questão (algo que é típico das histórias de super-heróis porque elas são contínuas há mais de 50 anos) como, por exemplo, os trajes de alguns deles utilizam, quais são seus poderes e personalidades, etc. quanto a questões culturais, artísticas e até sociais que dão significados às cenas, como por exemplo o vestuário dos personagens que podem localizá-los tanto no tempo (se forem do passado ou futuro) quanto no espaço (se forem de um outro país). Vejamos, como essas questões podem ser aplicadas a uma prancha de uma história da Mulher-Maravilha:

Figura 04 - Exemplo de uma prancha de HQ da MM



Fonte: Revista Lendas do Universo DC: Mulher-Maravilha, V1, 2017, p.23.

Na prancha em questão, temos uma luta entre Hipólita - Rainha das Amazonas e mãe da Mulher-Maravilha - e Hércules. Em termos de referenciais imagéticos, a leitura é enriquecida se o leitor se atentar para a presença de elementos da cultura greco-romana ali presentes, já que se tratam de dois personagens dessa mitologia cuja história aqui é adaptada para contar as origens da Mulher-Maravilha: Hércules está usando um saiote típico grego e uma pele de leão que espelha sua iconografia tradicional na arte grega e referencia um dos seus doze trabalhos em que ele mata um leão de pele invulnerável (o Leão de Neméia) e passa a usar essa pele como proteção; Hipólita usa uma armadura típica da Grécia Antiga (e também

muitas vezes mostrada em representações gregas antigas das amazonas) com elmo, couraça, saiote e proteção para as pernas - cnêmides, cabendo destacar que a proteção para os braços é historicamente incorreta, produto de fantasias modernas presentes em outras obras além dos quadrinhos; a arma de Hipólita, o machado de dois gumes chamado de *labrys*, era um importante símbolo religioso na antiga ilha grega de Creta e também aparece em algumas artes antigas como uma arma das amazonas, o que o levou a ser adotado em tempos modernos como um símbolo do matriarcado e do movimento lésbico; por fim, o fato do Hércules está arrancando uma árvore do chão baseia-se em uma das suas características mitológicas mais distintas que é o poder da superforça.

O fato é que a leitura que propomos não para por aí, nessa identificação e articulação de elementos e referências, porque ela não se preocupa apenas com o que está sendo passado como também as intenções por trás disso, os discursos que podem ser criados com essas representações. Isso envolve questões como, por exemplo: a própria manutenção da publicação das histórias de personagens que são relativamente antigos; os interesses por trás da preservação ou mudanças de certas características de um personagem que podem ser consideradas polêmicas em um contexto e outro não; a persistência de certos referenciais para esses personagens mesmo após décadas de publicação; as possíveis mensagens que a história pode estar passando para além do entretenimento, estejam os autores conscientes delas ou não.

Para tanto, a noção de análise do discurso é fundamental, porque ela nos leva a pensar quais ideias ali estão sendo manifestadas entendendo-se, inclusive, que às vezes algumas ideias podem ser colocadas na narrativa para serem contrastadas, questionadas e até criticadas por outros personagens de forma explícita ou não. Como afirma Fernandes:

[...] discurso implica uma exterioridade à língua, encontra-se no social e envolve questões de natureza não estritamente linguística. Referimo-nos a aspectos sociais e ideológicos impregnados nas palavras quando elas são pronunciadas. Assim, observamos, em diferentes situações de nosso cotidiano, sujeitos em debate e/ou divergência, sujeitos em oposição acerca de um mesmo tema. As posições em contraste revelam lugares socioideológicos assumidos pelos sujeitos envolvidos, e a linguagem e a forma material de expressão desses lugares (Fernandes, 2007, p.18 *apud* Vergueiro, 2017, p.96).

Embora o autor aqui se concentre na parte verbal, entendemos que no caso das HQs pode-se ter uma visão mais ampliada. As expressões, gírias, formas como as palavras ditas são escritas entre outras coisas são aspectos importantes dessa análise, mas o discurso também

está na construção dos cenários, nas expressões e trajes dos personagens, em suas atitudes, etc. Na página acima podemos perceber, por exemplo, que no painel superior central os rostos de Hércules e Hipólita são posicionados de forma a reforçar sua oposição e a personagem não demonstra em momento algum medo diante do semideus como revela seu rosto um tanto quanto sereno (em oposição ao Hércules com expressão de raiva), assim como suas atitudes e falas a colocam como uma pessoa pacífica que não quer enfrentar o Hércules, apenas responde à sua agressão. O que isso nos diz em termos de retórica discursiva? Não parece que o autor quer transmitir a ideia das Amazonas como símbolos de uma posição feminina guiada pelo amor na busca da paz? Estaria ele reproduzindo um antigo ideal das histórias da MM de mostrar as mulheres também como fortes e guerreiras em oposição à uma visão sexista que as coloca como frágeis? O que isso diz sobre as visões de mundo da época em que a HQ foi publicada?

Obviamente todas estas leituras a serem feitas não significam necessariamente a produção do mesmo e exato sentido que os autores das HQs pensaram. Retornando a Didi-Huberman, ao falar do olhar do homem da tautologia ele destaca que uma de suas características é justamente negar a subjetividade do objeto, o fato de que ele se dará a ver de formas diferentes conforme as situações do observador: “Terá assim feito tudo para recusar a temporalidade do objeto, o trabalho do tempo ou da metamorfose no objeto, o trabalho da memória - ou da obsessão - no olhar” (Didi-Huberman, 2010, p.39).

A arte minimalista inclusive, demonstra o autor, se preocupará em compor obras estáveis que tentem resistir a essas mudanças até mesmo pelo seu material:

Aqui se esboça um terceiro propósito, intimamente ligado aos dois primeiros, e que se revela como uma tentativa de eliminar toda temporalidade nesses objetos, de modo a impô-los como objetos a ver sempre imediatamente, sempre exatamente como são. E esses objetos só "são" tão exatamente porque são estáveis, além de serem precisos. Sua estabilidade, aliás - e esse é um propósito não ocasional, mas realmente central em toda essa construção - , os protege contra as mudanças do sentido, diríamos as mudanças de humores, as nuances e as irisações produtoras de aura, as inquietantes estranhezas de tudo que é suscetível de se metamorfosear ou simplesmente de indicar uma ação do tempo. São estáveis, esses objetos, porque se dão como insensíveis às marcas do tempo, geralmente fabricados, aliás, em materiais industriais: ou seja, materiais do tempo presente (maneira de criticar os materiais tradicionais e "nobres" da estatuária clássica), mas também materiais precisamente feitos para resistir ao tempo (Didi-Huberman, 2010, p.56).

Mesmo o tipo de papel em que uma HQ é publicada incide sobre seu significado. Quadrinhos mais antigos eram impressos em papeis finos e formatos pequenos que garantiam

a sua acessibilidade a um amplo público por serem baratos e com isso ganhavam o *status* de material de consumo das massas. No Brasil atual eles muitas vezes são impressos em papeis mais resistentes, encadernados com capas duras que os encarecem e os restringem a um público específico, muitas vezes o de colecionadores. HQs que nos anos 40 custavam centavos hoje custam milhões porque são raras, objetos de um tempo passado que não estão mais nas mãos de leitores, mas sim expostos em museus e coleções particulares.

Seu próprio uso proposto em nosso trabalho mudam sua condição de fonte de entretenimento para fonte histórica, algo não para ler por diversão, mas sim para conhecer um outro lugar e uma outra época. A representação de um personagem que em 1940 passaria despercebida pela maioria do público como algo natural, para nós pode ganhar o sentido de uma manifestação de visões estereotipadas de raça e/ou gênero. Enfim, verificamos que os sentidos possuem uma historicidade, uma localização no tempo e no espaço que muitas vezes podem ser bem diferentes dos nossos na atualidade:

Um aspecto problemático para toda análise histórica gira em torno de como uma narrativa visual de outro tempo pode ser lida e entendida por um leitor contemporâneo e como a situação na qual ela foi concebida pode ser traduzida para nosso contexto. Mesmo para um especialista algumas das informações contidas nelas são de certo modo ilegíveis em virtude da distância temporal entre nós e aqueles homens do passado, difícil entender o que guiou um homem do século XIX, criando seu material, como ele pensava. A pergunta então é: Como podemos e devemos traduzir os sentidos que configuraram e se configuraram no tempo em que foram elaboradas, de modo a não imputar valores que não pertencem a determinada produção? Esforços que se pretendem "históricos" sobre os quadrinhos devem se preocupar cada vez mais com a historicidade do que estudam, de perceber como eles dialogavam com o contexto em que foram produzidos [...] (Rodrigues, 2021, p.40).

Estamos em uma outra época e em um outro país, um outro contexto. E, todo leitor mesmo no mesmo contexto do autor também é um autor, na medida em que carrega consigo toda uma experiência de vida que influencia a forma como ele recebe e interpreta a mensagem. Como disse Cirne (1982, p.11 *apud* Vergueiro, 2017, p.70) da mesma forma que não existem livros inocentes, também não existe uma leitura inocente. Há, por fim, a distância entre a mentalidade dos educandos e dos educadores: usar as HQs como recurso didático implicará em dar a seu conteúdo uma outra significação dentro do Ensino de História que esperamos ser partilhada pelos alunado e, também por outros educadores.

Isso nos leva ao segundo impacto do olhar do homem de crença sobre as HQs de super-heróis que a nível de sala de aula significa considerar as conexões delas com a disciplina de História, para que tal uso não seja fortuito e desprovido de significado. A

primeira conexão é a da informação e conhecimento que parte do reconhecimento de que as narrativas históricas, as (re)produções de informações sobre o passado estão presentes na sociedade para muito além das produções especializadas e do ambiente escolar/acadêmico. Essa afirmação pode ser um tanto óvia, mas é algo sobre o qual nós professores muitas vezes não refletimos muito porque tendemos a logo de cara tentar “expulsar” da mente dos nossos educandos os saberes históricos que eles trazem consigo por considerá-los incorretos e inválidos frente à “verdadeira História” que eles supostamente só podem ter acesso em sala de aula. No entanto, como já se alertava nos Parâmetros Curriculares Nacionais nos anos 90:

Não se aprende História apenas no espaço escolar. As crianças e jovens têm acesso a inúmeras informações, imagens e explicações no convívio social e familiar, nos festejos de caráter local, regional, nacional e mundial. São atentos às transformações e aos ciclos da natureza, envolvem-se com os ritmos acelerados da vida urbana, da televisão e dos videoclipes, são seduzidos pelos apelos de consumo da sociedade contemporânea e preenchem a imaginação com ícones recriados a partir de fontes e épocas diversas. Nas convivências entre as gerações, nas fotos e lembranças dos antepassados e de outros tempos, crianças e jovens socializam-se, aprendem regras sociais e costumes, agregam valores, projetam o futuro e questionam o tempo. Rádio, livros, encyclopédias, jornais, revistas, televisão, cinema, vídeo e computadores também difundem personagens, fatos, datas, cenários e costumes que instigam meninos e meninas a pensarem sobre diferentes contextos e vivências humanas (Brasil, 1998, p. 37-38).

A ideia de que a História é parte do cotidiano de todos nós, embora muitas vezes não paremos para pensar sobre isso, é embasada academicamente através do conceito de Cultura Histórica. De acordo com Gontijo (2009, p.66-67), ele passa a ser objeto do interesse de pesquisadores principalmente a partir dos anos de 1960/70 quando eles passaram a investigar a relação de áreas e fenômenos extra escolares como a Literatura, o Teatro, os Monumentos, etc. com a (re)produção do conhecimento histórico e como isso influenciava a mentalidade dos educandos.

Também conhecida como Mentalidade Histórica, está muito ligada a noção de Consciência Histórica porque parte do pressuposto de que dado que a experiência da mudança temporal e a necessidade de dar sentido a ela através da interpretação do que foi vivido no passado é comum a todos os seres humanos há muito tempo, é normal e esperado que diferentes sociedades elaborem através da cultura diferentes formas de dar conta dessa interpretação. É o conjunto dessas formas que chamamos Cultura Histórica, sendo necessário destacar que o “dar conta” aqui não significa apenas produzir e transmitir uma dada memória histórica, pois inclui processos mais complexos como a crítica, conforme discute Jörn Rüsen:

Deste modo, a cultura histórica sintetiza a universidade, o museu, a escola, a administração, a mídia, e outras instituições culturais como conjunto de lugares da memória coletiva, e integra as funções de ensino, de entretenimento, da legitimação, da crítica, da distração, da ilustração e de outras maneiras de rememorar, na unidade global da memória histórica (Rüsen, 2016, p.56).

Essa constatação é especialmente cara à sociedade do século XXI, quando se percebe que vivemos rodeados por diferentes filmes, séries, Histórias em Quadrinhos, videogames, novelas, documentários, livros e até sites, canais e páginas de redes sociais que em vários níveis tratam da temática histórica. Se alguns desses fenômenos restringem isso apenas ao âmbito declarado da ficção com o objetivo do puro entretenimento usando o passado histórico e seus fenômenos apenas como pano de fundo para o desenrolar de suas tramas, outros, no entanto, se propõem a realmente produzir conhecimento teoricamente científico acerca do passado, muitas vezes vendendo a ideia de “revelar uma verdade” que supostamente os historiadores tradicionais escondem.

Independente dessas mídias vincularem uma narrativa histórica ficcional ou não, bem embasada ou não, elas acabam por promover alguma forma de (re)memoração e até interpretação de acontecimentos do passado que de uma forma ou de outra acabam por influenciar a mentalidade das pessoas aproveitando-se de sua avidez por um tempo pretérito que carrega consigo tanto uma aura de posse de um sentido para a experiência do presente quanto de uma certa misticidade do desconhecido. A existência da Consciência Histórica implica em um interesse pelo passado intrínseco aos indivíduos que é trabalhado, direcionado e potencializado na e pela cultura artística, o que é ainda mais fortalecido por interesses políticos (quando a História é utilizada para se legitimar a posse do poder) e econômicos, especialmente em uma sociedade capitalista como a nossa na qual a arte também se transformou em produto e é regulada pelas leis do mercado (Morin, 2002): se as pessoas possuem interesse pelo passado, ele pode ser satisfeito através da Arte, logo a Arte se transforma em um objeto de desejo, e um objeto de desejo pode ser instrumentalizado tanto pela política tornando-se ferramenta de poder quanto pelo mercado se tornando produto.

Muitas vezes as Histórias em Quadrinhos de super-heróis estadunidenses se encontraram (e ainda se encontram) na encruzilhada desses fenômenos, representando um dos pontos de contato entre Arte e conhecimento histórico. Surgidas nos anos 40, elas chegam ao mundo em meio a Segunda Guerra Mundial e rapidamente passam a refletir em suas tramas aquele acontecimento histórico:

Em 1939 estoura a Segunda Guerra e o mundo se divide. O futuro se torna uma grande nebulosa. No fim do decênio 30-40, quando Hitler parecia invencível na Europa e a América se preparava para combater, os heróis de aventura não eram mais suficientes. Contra o monstro nazista que se agigantava, a segurança coletiva e o inconsciente do um povo reclamavam alguma coisa a mais do que um homem. E, de repente, neste cenário de conflito, aparecem dois jovens, Joe Shuster e Jerry Siegel, com lima história e um herói diferentes de tudo aquilo que se havia feito em quadrinhos: uma figura de roupa colante no corpo, botas, capa voadora e que no momento de perigo usava seus poderes para salvar alguém. O *Super-Homem* estava em ação (Luyten, 1987, p. 33-34).

Se os super-heróis já estabelecidos passaram a incluir temáticas relacionadas ao conflito em suas histórias, dois deles foram além, tendo sido criados já espelhando aquele acontecimento e servindo de propaganda a favor dos EUA nele: o Capitão América da Marvel Comics e a Mulher-Maravilha da DC Comics. O primeiro nasce a partir de uma encomenda da editora Timely Comics (que viria a se tornar o que é hoje a Marvel Comics) a Joe Simon e Jack Kirby para a criação de um personagem que retratasse os ideais americanos em seus extremos enquanto combatia tudo aquilo que não era americano, tanto que a história do Capitão América já começa contando que ele é o alter ego de Steve Rogers, um jovem que tenta se alistar no exército para combater nazistas, mas é recusado por ser muito fraco fisicamente até que através de um projeto secreto de criação de supersoldados ganha poderes como superforça e super agilidade passando a lutar contra os inimigos da América ao ponto de em sua primeira edição enfrentar o próprio Hitler (Mesquita, 2022, p.202-213). Da mesma forma, a Mulher-Maravilha criada em 1941 na primeira edição de sua revista solo (maio de 1942) é mostrada salvando o piloto Steve Trevor que havia caído na Ilha Paraíso enquanto era perseguido por conter informações secretas sobre o conflito ali mostrado como parte das maquinações de Ares, o deus da guerra motivo pelo qual Afrodite, a deusa do amor, envia a Mulher-Maravilha para os EUA a fim de que ela colocasse fim à guerra.

Esse foi só o início de uma tradição das histórias de super-heróis incluir em suas tramas eventos da vida real, sobretudo, aqueles que obviamente envolviam os Estados Unidos o que incluiu a Guerra Fria sendo retratada nas aventuras do Capitão América, depois nas Quarteto Fantástico da Marvel Comics e sendo revista em uma HQ especial do Super-Homem chamada aqui no Brasil de “Super-Homem entre a Foice e o Martelo” (2003) e na série Watchmen (1986-1987) da DC Comics e os ataques de 11 de setembro aparecendo em uma edição especial de Homem-Aranha da Marvel Comics em 2001. Outros inúmeros exemplos podem ser dados, mas o fato é que as HQs de super-heróis e seus derivados como filmes, séries e videogames representam uma das primeiras e principais formas de contato dos

educandos com temáticas históricas, seja por colocar os personagens em aventuras que se passam diretamente durante uma época ou acontecimento do passado (distante ou não), seja por referenciá-los em trajes, cenários e biografias desses personagens.

A segunda conexão, seria a *estética*, entendendo-se que as HQs de super-heróis podem se constituir como um meio para se tornar a História e seu processo de ensino-aprendizagem mais palatável para os educandos a partir de seu “poder” de despertar os sentidos, emoções e sensações. Tal “poder” é algo inerente a esta Arte, que se aproveita das sensações físicas para construir suas narrativas: “No caso das HQs, há uma sinestesia própria da leitura. O tato e o olfato presentes no mundo real, se entrelaçam com a audição e o paladar, gerados através da visão e da leitura. A onomatopeia, apresentada com traços e cores, ganha uma leitura diferente da escrita simples” (Barros, 2021, p.81).

Com isso fazemos aceno a uma didática que se inspire na ideia do filósofo alemão do século XVIII Friedrich Schiller que ficou conhecida como *Educação Estética*, que prima por valorizar tanto os aspectos racionais quanto os sensíveis do ser humano unindo-os através da intermediação da beleza:

Para Schiller, há tendências a dois impulsos: o impulso sensível e o impulso formal. O impulso sensível está ligado ao corpo, se expressa pelos sentidos e está ligado ao tempo. Ligado ao instinto e à sensibilidade, esse impulso também chamado de Vida, busca a forma que se encontra na razão, para que não se torne simples impressão da realidade. Para que o instinto não se transforme em fanatismo, precisa de personalidade. O impulso formal é a representação da mente e dos pensamentos, sendo a manifestação da racionalidade com aptidões de imutabilidade, por não pertencer ao tempo. Ele pede por unidade e permanência e busca conteúdo e sensibilidade para não reter a característica da dureza (Moreira, 2007, p.162).

No âmbito contemporâneo podemos associar esta ideia a noção de Educação Integral defendida pela BNCC em um sentido de que:

[...] a Educação Básica deve visar à formação e ao desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, *rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva* (Brasil, 2017, p.14, grifo nosso).

Em consonância a isso, mas na área específica da História temos a ideia da dimensão Estética da Cultura Histórica discutida por Jörn Rüsen, que segundo o teórico deve ser ressaltada não no sentido do conteúdo histórico nas manifestações artísticas, mas sim como o

conteúdo estético nas narrativas históricas (Rüsen, 2016, p.66). Para ele a estética é parte fundamental de uma Cultura Histórica porque é ela que dá uma certa “vivacidade” ao passado rememorado e justamente o torna acessível para aqueles que estão no presente e capaz de se configurar como uma força orientadora:

O que determina a sua eficácia? O que faz compreensível uma rememoração histórica, o que lhe dá vivacidade e que a salva da distância e irrealdade do passado, trazendo-a à realidade sufocante do presente? Esta pergunta não tem uma resposta sem uma referência à qualidade estética das representações históricas do passado. Sem o aspecto predominante da concordância formal - tradicionalmente chamado “beleza”, as obras históricas não poderiam desenvolver sua força orientadora no plano da percepção sensitiva; a palidez cognitiva das ideias não teria o fogo da força imaginativa, com a qual a recordação histórica abre uma perspectiva que estabelece, eficazmente, finalidades orientadoras para a ação (Rüsen, 2016, p.66).

Segundo sua teoria o passado torna-se presente no presente através da imaginação histórica que se configura como uma espécie de processo intelectual através do qual revive-se, regenera-se um tempo que passou atualizando-o e dando a ele um sentido, uma inteligibilidade que ele não possui por si só (Rüsen, 2016, p.68-69). Há aqui um alerta de sua parte, de que falar em imaginação histórica não significa aceitar/atribuir uma ficcionalidade fantasiosa do passado, pois essa imaginação regenera algo que foi fruto de experiência. É fato, no entanto, que sua fala se aproxima da ideia de Certeau de que a História enquanto narrativa sobre o passado é antes de tudo uma construção que busca dar inteligibilidade para um dado conjunto de acontecimentos.

Em um sentido mais concreto podemos verificar a presença dessa estética/imaginação histórica que reaviva o passado especialmente em produções como os museus, os monumentos e os documentários históricos que tanto encantam as pessoas por sua capacidade de presentificar um passado, dando uma materialidade profundamente estética, palpável e instigadora a uma interpretação dele. Para nós professores isso é um alerta, principalmente porque na atualidade disputamos a influência sobre a direção que a Consciência Histórica dos educandos toma, não apenas com monumentos e museus distantes ou documentários enfadonhos em canais quase escondidos, mas também e principalmente com grandes produções audiovisuais super atrativas de poderosos grupos que estão à mão de qualquer pessoa que possua um *smartphone* com conexão à internet. E como aponta Rüsen, quando a estetização predomina sobre as outras dimensões da Cultura Histórica ela se distancia da verdade e acaba por ser instrumentalizada para os mais perigosos fins.

Destarte, o quadro que se instala não é somente de uma disputa entre o interesse do educador em ensinar História *versus* o desinteresse do educando em aprendê-la, mas também ou até principalmente entre a narrativa do educador *versus* a narrativa desses outros veículos midiáticos. Uma disputa que sempre perderemos se não nos preocuparmos minimamente em tornarmos o passado que ensinamos presente, vivo, acessível e menos cinza, automatizado e distante para os nossos educandos. Por isso entendemos que as Histórias em Quadrinhos de super-heróis ao serem utilizadas como um novo meio de se apresentar aos educandos fatos históricos, transmitir-lhes informações sobre outras épocas e lhes propor discussões em torno de diversas questões históricas, podem tornar a História mais viva porque elas:

- por características próprias de enredo e leiaute despertam emoções como surpresa, alegria, expectativa, medo, curiosidade, pena, etc. que não só tornam as aulas menos apáticas como permitem ao educando experimentar uma maior conexão com figuras e fatos históricos;
- através da arte, das onomatopeias e até mesmo do ato de virar a página despertam o sensorial do educando e o ajuda a se concentrar;
- através da representação visual de cenários, trajes, armamentos, iconografias, etc. ajudam os educandos a compreenderem melhor como eram outras épocas ou simplesmente como as coisas acontecerem;
- por se constituírem de uma linguagem que mistura texto com a imagem, tornam os conteúdos menos “pesados” e mais acessíveis, o que é especialmente importante em uma sociedade como a nossa na qual a imagem está na base da comunicação;
- por serem destinadas ao entretenimento, apresentam informações históricas misturadas a humor, terror, aventura, etc. que acabam por divertir os educandos fazendo a experiência escolar ser menos entediante e cansativa.

Como terceiro e último “conectivo” advogamos a questão da *significância*, aqui entendida como uma pretensão de aproximar os conceitos e conteúdos da disciplina de História à realidade dos educandos, demonstrando para estes que eles estão presentes no seu cotidiano através também das HQs de super-heróis. Isso é fundamental na medida em que uma das grandes dificuldades da nossa disciplina é justamente criar uma conexão interessada entre conteúdos muitas vezes abstratos e a um primeiro momento vistos como distantes, e a realidade dos educandos, ou em outras palavras, torná-la significativa para eles.

Assim, não se trata apenas de tornar a História interessante, mas também de demonstrar para o educando que as discussões históricas apresentadas em sala dizem respeito a coisas que fazem parte da sua vida cotidiana. Refletir sobre, por exemplo, os impactos que a Segunda Guerra Mundial teve na sociedade pode ser mais fácil se evidenciarmos para os educandos que personagens de quadrinhos foram criados só por causa delas, que essa é uma temática que até hoje está presente na memória estadunidense ao ponto de ainda serem elaboradas histórias de super-heróis que a envolvem tanto diretamente quanto indiretamente através de referências a ela como, por exemplo, o enfrentamento a heróis nazistas. Estudar a Grécia Antiga pode ser mais proveitoso quando se conta com o auxílio de uma HQ da Mulher-Maravilha para demonstrar que o legado cultural dessa civilização está presente entre nós mais de 1500 anos depois de seu fim, através da sua mitologia e dos seus ideais artísticos. Da mesma forma, tratar das lutas dos movimentos negros e feministas pode ser mais palpável quando se demonstra que, por exemplo, até hoje ainda se reivindica uma maior e melhor presença de mulheres e negros nas histórias de super-heróis.

Enfim, os exemplos são muitos, sendo o fundamental aperceber-se das necessidades e possibilidades de utilizarmos uma produção artística destinada ao entretenimento que em um primeiro momento pode parecer muito boba e superficial, como um canal que permite ao educando compreender o papel da História em sua vida. Tomar esta posição, mais do que apenas tentar justificar a necessidade de se aprender a disciplina, traduz uma perspectiva fundamental acerca da relação das pessoas com a Cultura Histórica, que é a de que muitas vezes elas não percebem que estão imersas nela.

O rechaçamento da História a ser aprendida na escola acaba por ser um reflexo dessa “ignorância histórica” através da qual o indivíduo teima em se perceber como um ser ahistórico como se as vivências dos homens no tempo, sobretudo, daqueles que não são próximos a ele, não lhe dissessem respeito nem tivessem influência sobre sua vida. Se isso é resultado da faixa etária dos educandos, de uma suposta falta de apreço do brasileiro por sua História, de uma tradição cultural presentista típica de nossos tempos ou tudo isso junto ou outros fatores que não percebemos, ainda demanda muito debate, mas o mais importante é compreender que como afirma Cerri (2011) um papel fundamental do ensino de História é retirar os educandos desse “isolacionismo” histórico, apresentando e discutindo com eles os processos históricos nos quais todos nós estamos inseridos para muito além das nossas

experiências e mentalidades individuais. O olhar polissêmico do homem da crença pode nos ser útil quando se volta também para a própria História.

1.4 Pranchas: as HQs que nos olham e as questões de Diversidade

Se o olho se dirige à visão, turvado pela maldade e não purificado, ou fraco, incapaz por falta de vigor de olhar as coisas completamente radiantes, ele nada vê mesmo que outra pessoa lhe mostre o que está presente e pode ser visto.
(Plotino²³, Enéadas I)

Prancha é comumente a designação para o conjunto de quadros presentes em uma página (Groensteen, 2015, p.42) quando se trata de uma HQ impressa. Ela é delimitada pelas margens da folha, sendo que seus limites podem ser destacados com contornos próprios criando o que Groensteen (2015) chama de hiper-requadro. A prancha manifesta uma das principais características de uma HQ que é a possibilidade de se ver diferentes momentos da história de uma só vez, enquanto que um vídeo como o de um filme em condições normais nos obriga a ver cada cena de forma isolada.

Olhar a prancha em sua completude pode nos provocar dois tipos de sensação mais ou menos ligados com o momento de observação: confusão e compreensão. A confusão se instala quando antes de ler o seu conteúdo acabamos por construir sentidos precipitados e superficiais, alguns deles que podem contrariar nossas expectativas e nos fazer questionar “o que está acontecendo aqui?” Já a compreensão se dá quando após a leitura percebemos que a prancha é um momento episódico da história e que mesmo as imagens/acontecimentos mais absurdos fazem sentido dentro da narrativa. Às vezes, inclusive, certos artistas usam a própria associação entre só quadros em uma prancha para formar uma espécie de mosaico que permite ao leitor contemplar, por exemplo, eventos acontecidos em um mesmo cenário ou mesmo a face ou o corpo de algum personagem importante.

Tais sensações nos lembram que as HQs não são objetos inertes, seus textos, imagens e tramas conversam conosco, nos enredam, nos afastam, mobilizam nossos sentimentos nos alegrando, entristecendo ou revoltando, nos faz relembrar algumas coisas e idealizar outras. Nos olham. Mas esse olhar pode muitas vezes ser o da Medusa, um olhar que nos paralisa e petrifica nos obrigando a virar o rosto porque não suportamos o que estamos vendo, o que está

²³Filósofo grego que viveu entre 205 e 270, famoso por ter sido o precursor do Neoplatonismo. Citação retirada de: Plotino, Enéadas I, II e III - Porfírio, Vida de Plotino. Introdução, tradução e notas: José Carlos Baracat Júnior. Campinas, SP, 2006, p.318.

olhando de volta para nós com suas implicações. Esse é o momento em que muitas pessoas dizem: “**como assim isso está nesta HQ?**”.

Na atualidade esta é uma frase constantemente repetida, especialmente nas redes sociais e quando envolve representações de minorias. Muitas vezes ela é dita por vozes progressistas que buscam denunciar imagens que ofendem ou não correspondem a uma realidade: mulheres hiperssexualizadas, gays muito estereotipados, negros e orientais com aparências grotescas e/ou comportamentos limitados à violência, selvageria, ganância, etc. Imagens estas que são extremamente comuns, mas não restritas, a publicações antigas de épocas em que muitos desses grupos não tinham suas existências sequer respeitadas, que dirá suas vozes ouvidas.

Mas não somente. Vozes reacionárias também tem estado cada vez mais preocupadas com o que aparece nos Gibis. Uma preocupação que resulta de visões conservadoras que percebem na presença de eventos como um beijo gay, uma crítica ao machismo, a mudança de etnia e/ou gênero de algum personagem realizada para tentar diminuir a quantidade de homens brancos nas HQs ou uma defesa de algum ideal político (geralmente os ideais progressistas), um exemplo de decadência da sociedade, um verdadeiro sinal dos fins dos tempos. Aqueles menos radicais ou mais envergonhados de seus radicalismos frequentemente justificam suas opiniões através de um **argumento que faz jus ao homem da tautologia**: gritam a todos os pulmões “tirem a política do meu gibi”, “personagem tal ou cena tal é pura lacração²⁴” ou “reclamar sobre tal representação é mimimi”. Diante da HQ que os olha com um olhar medusante, a resposta é a rejeição de que elas possam ter qualquer significância para além de um pretenso entretenimento desinteressado, eles se colocam como defensores de um suposto vazio político que em teoria é o “estado natural” dos Quadrinhos, um estado que dizem ter existido em um passado distante no qual a “política” não tocava as tramas dos gibis.

Diante dessa situação, em ambos os casos a questão que se coloca é: **por que o olhar das HQs pode ser tão poderoso e incômodo?** A sua contemplação é uma das bases da nossa proposta de pesquisa porque entendemos que este tipo de questionamento é de suma importância em um contexto social como o nosso no qual as narrativas, reais ou ficcionais, pela sua onipresença na sociedade têm cada vez mais pautado e sido pautadas por questões

²⁴Originado no “mundo gay” para descrever algo muito diferente e arrebatador, o termo foi apropriado pelo discurso anti-minorias sendo comumente usado nas redes sociais como forma de acusar a ideia de que um personagem ou trama relacionado a minorias foi colocado de forma “forçada e artificial” em um filme, série ou HQ, apenas com o suposto objetivo de agradar a grupos minoritários. (Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/ela/nascido-em-ambientes-lgbts-termo-lacracao-sofre-apropriacoes-perde-forca-nas-redes-24092018>>. Acesso em: 31 de jan. de 2024).

políticas. É exatamente porque admitimos que esse olhar é poderoso que vemos as HQs da Mulher-Maravilha como um valioso recurso didático para tratar a Diversidade nas aulas de História. Só que essas aulas não pode parar aí, pois não basta constar uma realidade, é preciso compreendê-la, questioná-la e problematizá-la. Daí que a busca por responder a esta pergunta é importante e que a o nosso ver implica em conjugar a ideia de narrativa com três temas: identidade, outridade e diversidade.

Pensar a conexão da narrativa com a identidade significa admitir que as identidades não surgem do nada, mas sim são fabricadas e impostas socialmente através dos mais variados mecanismos como a Arte, a Política, a Ciência, etc. que produzem uma infinidade de narrativas com o objetivo de legitimar, justificar, dar sentido e naturalizar determinadas forma de ser, agir, pensar e enxergar os outros. Enquanto parte de uma sociedade nós nascemos, crescemos e vivemos em meio a todo um sistema que através da cultura constantemente está fornecendo referenciais para nós “sabermos” e “reivindicarmos” quem somos, a nossa identidade. Através da educação familiar ou escolar, da convivência com outras pessoas, do acesso a diferentes formas de mídia, desde pequenos entramos em contato com regras, padrões e modelos que definem as características, os papéis, os lugares e os significados de diferentes identidades e que nós acabamos por “absorver”:

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeito. É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e àquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. A representação, compreendida como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: Quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser? Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar (Woodward, 2014, p.17-18).

A constante sujeição a “imagens” de como determinada identidade - homem, mulher, negro, branco, esposa, filho, criança, etc. - deve ser, de como aqueles que a assumem devem se portar não só nos condiciona a nos comportarmos dentro desses quadros como também nos instiga a pensar e julgar os outros a partir do seu enquadramento ou não em tais papéis. Essas representações, portanto, não são fortuitas, mas sim resultado do diálogo entre a Cultura e os interesses de determinados grupos seja para reafirmar ou para questionar padrões identitários,

transformando as identidades em um objeto de disputas já que conforme Silva (2014) as relações entre tais grupos nunca são totalmente harmoniosas.

Mulher, Homem, Branco e Negro se constituem, portanto, como uma série de formas de ser, agir e pensar que são atribuídos a certos grupos tendo o poder de defini-los e condicionar os olhares dos outros grupos sobre eles. Cabe destacar que esse condicionamento pode acontecer tanto através de discursos mais perceptíveis como as tradições, as regras de vestuário, a educação familiar, etc. quanto através de outros mais sutis como, por exemplo, a profusão de determinados tipos personagens masculinos/femininos, de outras “raças” ou estrangeiros em livros, filmes, séries e nas próprias Histórias em Quadrinhos, ou mesmo através da forma como esses grupos são representados e descritos em imagens, pinturas, livros didáticos, jornais, revistas, etc. Isso é especialmente importante quando se leva em conta o impacto que a criação e expansão de meios de comunicação em massa como o rádio, os jornais, a TV, o cinema, a internet e as próprias Histórias em Quadrinhos tiveram sobre as nossas mentalidades, as formas como vemos a nós mesmos e ao mundo.

Podemos entender que eles se ligam a essas novas relações cultura-identidade pelo fato de que justamente se tornaram veículos para a divulgação de ideias e referenciais identitários, inclusive associando-os ao entretenimento e ao consumo:

[...] a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo moda e comportamento (Kellner, 2001, p.27).

Se antes esses modelos eram obtidos através da educação e convivência mais local, com a mídia de massa a situação foi extrapolada porque as grandes celebridades, as campanhas de *marketing* e os personagens de ficção se tornaram as novas referências de comportamento, suas vidas e estilos os novos projetos de uma identidade a ser alcançada, e isso no mundo todo, já que com a globalização e o amplo alcance tecnológico dessas mídias elas não mais restritas às suas comunidades de origem. E isso não se limita à forma como vemos a nós mesmos: seja pela questão óbvia de que assumir uma identidade implica em tomar posições a respeito de como tratar os outros, seja pela não tão óbvia de que a mídia também cria discurso sobre não só o que somos como também sobre o que os outros são, nossos referenciais identitários ditarão também como nós enxergamos e lidamos com as outras pessoas, especialmente aquelas que não compartilham as mesma identidades conosco.

Assim, apesar de discursos do tipo “seja o que você quiser” amplamente vendidos na atualidade e apesar das amplas possibilidades de identidades disponíveis para “escolhermos” resultantes do avanço das lutas identitárias e das mudanças sociais decorrentes destas, identidades ainda são requadros aos quais temos de nos encaixar. Esses requadros não caem do céu nem são criados do zero por nós, mas sim nascem dos embates sociais coletivos aos quais estamos constantemente sujeitos. Mesmo que eles sejam variados e mudem conforme o local, a função que ocupamos ou o momento de nossas vidas e mesmo que possamos escolher assumir ou não alguns deles, ainda são requadros:

Os indivíduos vivem no interior de um grande número de diferentes instituições, que constituem aquilo que Pierre Bourdieu chama de "campos sociais, tais como as famílias, os grupos de colegas, as instituições educacionais, os grupos de trabalho ou partidos políticos. Nós participamos dessas instituições ou "campos sociais", exercendo graus variados de escolha e autonomia, mas cada um deles tem um contexto material e, na verdade, um espaço e um lugar, bem como um conjunto de recursos simbólicos (Woodward, 2014, p.30).

A relação entre narrativas e outridade, surge quando esses requadros exercem uma função classificatória. Quando certas identidades passam a ser tomadas como as melhores ou até mesmo as verdadeiras/naturais/absolutas, enquanto outras são vistas como inferiores ou falsas/antinaturais/desviante:

Os judeus são “outros” para o anti-semita, os negros para os racistas norte americanos, os indígenas para os colonos, os proletários para as classes dos proprietários. [...] Esclarece-se, ao contrário, se, segundo Hegel, descobre-se na própria consciência uma hostilidade fundamental em relação a qualquer outra consciência; o sujeito só se põe em se opondo: ele pretende afirmar-se como essencial e fazer do outro o inessencial, o objeto (Beauvoir, 1970, p.11).

Outridade é essa característica de ser o outro, de possuir uma identidade que não é vista como a central porque se constrói através de um sistema que estabelece um modelo como detentor “natural” do ser e aqueles diferentes dele como os “Outros” não tendo uma caracterização (o que equivale a existência) senão em comparação com esse modelo (Haraway, 2004, p.220). No caso dos EUA e do Brasil isso é especialmente importante porque são sociedades construídas sob o pensamento/sistema colonizador dos europeus que se utilizavam dessa noção para justificar seu suposto direito de dominar e explorar outros povos e conseguiram torná-la hegemônica. Boaventura de Souza Santos chama essa noção de pensamento abissal:

O pensamento moderno ocidental é um pensamento abissal. Consiste num sistema de distinções visíveis e invisíveis, sendo que as invisíveis fundamentam as visíveis. As distinções invisíveis são estabelecidas através de linhas radicais que dividem a realidade social em dois universos distintos: o universo 'deste lado da linha' e o universo 'do outro lado da linha'. A divisão é tal que 'o outro lado da linha' desaparece enquanto realidade, torna-se inexistente, e é mesmo produzido como inexistente. Inexistência significa não existir sob qualquer forma de ser relevante ou comprehensível. Tudo aquilo que é produzido como inexistente é excluído de forma radical porque permanece exterior ao universo que a própria concepção aceite de inclusão considera como sendo o Outro. A característica fundamental do pensamento abissal é a impossibilidade da co-presença dos dois lados da linha (Santos, 2009, p.23-24).

O pensamento abissal é, portanto, a imposição de uma distinção radical entre o nós e os eles, o lado de dentro e o lado de fora, o que é válido e o que não é utilizando a cultura europeia-cristã-moderna-colonizadora como critério. Atrelado ao Colonialismo esse pensamento manifestará prática que Quijano (2009) chamada de Colonialidade, uma classificação dos sujeitos de acordo com o sexo/gênero, idade e raça que reflete as relações de poder dentro da colonização e do sistema capitalista. No nível mais prático, esse sistema de pensamento acaba por produzir uma visão de mundo que é, antes de tudo, profundamente binária, estabelecendo quais grupos detêm identidades, e quais são apenas o outro espelhado destes e constantemente vistos como errados ou imperfeitos:

Os binarismos são a definição de uma dualidade existencial, estejam eles ligados a coisas, a fatos ou a pessoas. A norma, por si só, (re) cria o binário, pois quando o normal existe – aquilo que já foi normalizado – o anormal passa a existir, e a anormalidade carrega consigo um significado pejorativo extremamente expressivo. Por conta do binarismo que (re)cria a norma e, por conseguinte, define o anormal, existe a normalização de que corpos magros são bonitos, relações heterossexuais são corretas e pessoas que não possuem nenhum tipo de lesão são eficientes, colocando as que possuem como deficientes (Lapolli; Paranhos; Willerding, 2022, p.30).

Na mesma linha, Silva (2014) destaca que a construção da identidade e da diferença nunca se dão dentro de uma relação simétrica porque dentro dos binarismos estabelecidos um lado sempre será privilegiado em detrimento do outro:

Fixar uma determinada identidade como a norma é uma das formas privilegiadas de hierarquização das identidades e das diferenças. A normalização é um dos processos mais sutis pelos quais o poder se manifesta no campo da identidade e da diferença. Normalizar significa eleger arbitrariamente uma identidade específica como parâmetro em relação ao qual as outras identidades são avaliadas e hierarquizadas (Silva, 2014, p.83).

Esse tipo de visão de mundo em que tudo tem suas características e lugares bem definidos e pré-determinados ao serem impostos e constantemente reafirmados na vida cotidiana através da cultura transforma-se no senso-comum: “Um conjunto de crenças, valores, saberes e atitudes que [...] nos dizem como são e o que valem as coisas e os seres humanos, como devemos avaliá-los e julgá-los. O senso-comum é a realidade como transparência: nele tudo está explicado e em seu devido lugar” (Chauí, 1996, p.66). Não raramente, o senso-comum acaba por se cristalizar nas mentes das pessoas determinando como elas enxergam e lidam com o mundo a despeito das evidências em contrário. Isso acaba por produzir os preconceitos que se caracterizam, justamente por serem generalizantes e impassíveis diante da exigência de uma postura de pluralidade que a realidade dos fatos traz, sempre reduzindo tudo o que é diferente a noções, a pré-conceitos já conhecidos e experimentados.

Mas quem são esses Outros? O primeiro é a mulher porque o corpo por sua materialidade inata acaba por se tornar uma das principais e mais básicas formas das pessoas produzirem sentidos sobre e si e sobre os outros, afinal ele é profundamente marcado pelas diferenças que incluem detalhes como altura, peso, cor da pele, cor e forma dos cabelos, tamanho, presença ou ausência de rugas, cicatrizes, manchas, etc., diferenças estas que por influências culturais se tornam portadoras de uma série de significados, muitos quais carregados de juízos de valor sejam positivos ou negativos, a exemplo de uma associação entre um corpo sujo e forte com trabalho, um corpo obeso com preguiça e desleixo, um corpo tatuado com a criminalidade, um corpo maquiado e com adereços a feminilidade e por aí vai:

Nossos corpos constituem-se na referência que ancora, por força, a identidade. E, aparentemente, o corpo é inequívoco, evidente por si; em consequência, esperamos que o corpo dite a identidade, sem ambiguidades nem inconstância. Aparentemente se deduz uma identidade de gênero, sexual ou étnica de "marcas" biológicas; o processo é, no entanto, muito mais complexo e essa dedução pode ser (e muitas vezes é) equivocada. Os corpos são significados pela cultura e, continuamente, por ela alterados (Louro, 2000, p.08).

E a diferença mais óbvia e proeminente com base no corpo presente em qualquer lugar e época é justamente a que separa os sexos biológicos. Com o tempo a cultura ampliou essa diferença criando a noção de gênero que conecta cada um do sexos biológicos a características específicas determinadas para eles e que devem se desdobrar em suas formas de agir e estar no mundo: homens são associados com força, autoridade e poder, o que implica

em esperar que sejam sempre belicosos, não demonstrem emoções, atuem como grandes líderes e estejam sempre agindo na esfera pública; mulheres são associadas com fragilidade, submissão e emoção, o que lhes impõe que sejam amorosas, emotivas, atuem como mães/esposas e estejam sempre na área particular/familiar. Isso se espalha também para a questão da sexualidade, afinal comumente se associa a heterossexualidade como sinônimo de conformidade às características de cada “sexo” - homens/mulheres heterossexuais em teoria espelham aquilo que é determinado para seus sexos - enquanto a homossexualidade é associada a uma noção de um tipo de inconformidade do indivíduo que se manifesta como uma “troca de papéis”, uma inversão daquilo que se espera do seu “sexo”, com uma visão estereotipada de que, por exemplo, homens gays são afeminados (assumem características “de mulher”) ou mulheres lésbicas são masculinizadas (assumem características “de homem”).

Dentro do contexto de assimetria das identidades, inúmeras sociedades se construíram a partir de uma noção de superioridade do homem em relação à mulher, da prioridade daquele em detrimento desta. As mulheres, frequentemente foram tratadas como o que Simone de Beauvoir chamou de “Segundo Sexo”, ao serem pensadas como uma alteridade do homem, aquilo que o homem não é, na melhor das hipóteses um homem imperfeito. Na linha da ideia de posse do ser, a autora discute que a existência das mulheres, sempre foi definida e sujeita pela ótica do homem:

E é por isso que Benda afirma em *Rapport d'Uriel*: "O corpo do homem tem um sentido em si, abstração feita do da mulher, ao passo que este parece destituído de significação se não se evoca o macho... O homem é pensável sem a mulher. Ela não, sem o homem". Ela não é senão o que o homem decide que seja; daí dizer-se o "sexo" para dizer que ela se apresenta diante do macho como um ser sexuado: para ele, a fêmea é sexo, logo ela o é absolutamente. A mulher determina-se e diferencia-se em relação ao homem e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro (Beauvoir, 1970, p.10).

Após a mulher, ainda no âmbito da determinação pelo corpo, o próximo Outro é o não-branco. Considerando o domínio dos europeus sobre boa parte do mundo a partir do início da Modernidade, um domínio que não foi apenas político e militar, mas também cultural, traços fenotípicos passam a ser utilizados para justificar uma suposta diferença entre o branco-europeu e os Outros, isto é, os asiáticos-amarelos, os africanos-negros e os indígenas-vermelhos e criar uma classificação de “raças” como forma dos europeus situarem os outros povos com os quais entravam em contato no seu grande esquema da ordem das coisas, um lugar que se define principalmente por não ser o mesmo que o destes:

- 1) O que começou na América foi mundialmente imposto. A população de todo o mundo foi classificada, antes de mais, em identidades ‘raciais’ e dividida entre os dominantes /superiores ‘europeus’ e os dominados/inferiores ‘não-europeus’.
- 2) As diferenças fenotípicas foram usadas, definidas, como expressão externa das diferenças ‘raciais’. [...]
- 4) Desse modo, adjudicou-se aos dominadores/superiores ‘europeus’ o atributo de ‘raça branca’ e a todos os dominados/inferiores ‘não-europeus’ o atributo de ‘raças de cor’. A escala de graduação entre o ‘branco’ da ‘raça’ e cada uma das outras ‘cores’ da pele, foi assumida como uma graduação entre o superior e o inferior na classificação social ‘racial’ (Quijano, 2009, p.107-108).

Entre os dois grupos, se pensarmos em termos de precedência de classificação, situa-se o estrangeiro, cuja outridade é resultado deste pertencer a outro espaço que pode ser uma região, país ou até continente. É verdade que em muitos casos ela possui um viés racista, no sentido de que se baseia em traços corporais para dizer quem é o estrangeiro, mas também há de se considerar que esses traços nem sempre são tão distinguíveis levando a existência de práticas xenófobas mesmo entre pessoas de uma “mesma raça”, isto é, entre pessoas que compartilham fenótipos que as tornam brancas ou negras ou amarelas, por exemplo, vide os casos de xenofobia entre europeus brancos ou entre africanos negros.

Assim, a outridade do estrangeiro se baseia principalmente na noção de que pertencer a um território significa ser portador de determinadas características que diferenciam a pessoa daquelas de outros lugares, o que levado ao limite significará a ideia de que não existe “a humanidade” enquanto um grupo global que reúne todos os seres humanos como iguais, mas sim diferentes conjuntos de seres humanos cujas características são definidas por sua localização geográfica/territorial:

A palavra xenofobia vem do grego, da articulação das palavras *xénos* [ξένος] (estranho, estrangeiro) e *phobos* [φόβος] (medo), significando, portanto, o medo, a rejeição, a recusa, a antipatia e a profunda aversão ao estrangeiro. Ela implica uma desconfiança e um preconceito em relação às pessoas estranhas ao território, ao meio, à cultura a que pertence aquele que julga, que observa, que se considera como estando em seu lugar. A xenofobia implica uma delimitação espacial, uma territorialidade, uma comunidade, em que se estabelece um dentro e um fora, uma interioridade e uma exterioridade, tanto material quanto simbólica, tanto territorial quanto cultural, fazendo daquele que vem de fora desse território ou dessa cultura um estranho ao qual se recusa, se rejeita com maior ou menor intensidade. (Júnior, 2016, p.09).

À mulher, ao não-branco e ao estrangeiro, poderíamos acrescentar inúmeros tipos de “Outros”, mas o essencial é a compreensão de que nossa cultura se desenvolveu sob a influência de um conjunto de ideias que estabeleceu o homem-branco-cisgênero-

heterossexual-ocidental-cristão como o padrão de ser humano ideal e convencional. O “Diferente”, em consequência, é qualquer pessoa que fuja a esse padrão: a mulher; o não-branco como o negro e o indígena; os transgêneros; os não-heterossexuais como os *gays* e as lésbicas; os orientais; os “pagãos”, os ateus, etc.

Diante desse quadro já podemos esboçar uma resposta para a nossa questão: a forma como as HQs nos olham é algo poderoso e incômodo porque estas enquanto produto de uma sociedade fazem parte de todo um sistema cultural que elegeu certas identidades como o padrão e outras como anormais e inadequadas. Séculos de exposição a esse sistema fez com que as pessoas - sobretudo aquelas que se encaixam nas identidades-padrão - se acostumassem com a presença de certas imagens que o refletem nos Quadrinhos, levando-as a um susto quando veem outras imagens fora dele ou mesmo uma recusa em vê-las como possíveis. Podemos aventar que o argumento da “lacração” e do “mimimi” é resultado disso no sentido de que brancos, héteros, cisgêneros, cristãos, etc. não concebem suas identidades como identidades, mas sim como absolutos: só percebem, ou fingem perceber, que uma história está tratando de um tema político, de uma questão identitária quando ela envolve esses “Outros” de que falamos até aqui.

Vale destacar que essa preocupação com o conteúdo das HQs de super-heróis e com suas influências sobre as mentalidades das pessoas não é algo exatamente recente. Nos Estados Unidos dos anos 50 ela produziu uma ampla discussão que deu origem àquilo que ficou conhecido como “Perseguição aos Quadrinhos”, um movimento envolvendo desde a escrita de artigos e livros, passando por queimas públicas de HQs até a instauração de um inquérito no Congresso. A base dele foi o entendimento de que as HQs da época por muitas vezes apresentarem histórias que envolviam terror, assassinatos e outras formas de violência estavam servindo de influência para o crescimento da delinquência juvenil:

A histeria dos anos 1948 e 1949 enfocava-se nos quadrinhos policiais, voltados à representação do gangsterismo, do crime e da violência, enquanto que, entre 1952 e 1954, a campanha virou sua atenção aos quadrinhos de romance, por conta de suas reproduções do corpo feminino, ditas eróticas e pornográficas (GABILLIET, 2010,p.497), e, ainda, à proliferação dos quadrinhos de guerra e de horror surgidos durante a Guerra da Coreia. Viu-se, então, uma delinquência ligada a atos de violência sem sentido, ‘glorificada’ e ‘glamourizada’ pelos quadrinhos, transformar-se em uma delinquência profundamente impactada pela desconfiança para com os papéis tradicionais da sociedade norte-americana (Kulitz, 2019, p.58).

O que começou com uma preocupação razoável a respeito dos altos níveis de violência, horror e erotização feminina presentes em uma mídia que circulava principalmente entre crianças (Vargas, 2015, p.86), rapidamente se transformou numa campanha de perseguição a tudo aquilo que nos Quadrinhos supostamente era uma ameaça a boa moral americana. A figura que ficou mais famosa por causa desse movimento, embora não o tivesse encabeçado nem iniciado, foi o psiquiatra Fredric Wertham que publicou em 1954 o livro *Sedução do Inocente* no qual ele discorria sobre sua visão de que as HQs estavam causando uma má influência sobre os jovens estadunidenses, citando, inclusive, supostos casos de crianças e adolescentes que cometiam crimes e outras ações perigosas como tentativas de suicídio inspirados pelo que liam.

Os super-heróis, que inicialmente nem eram o foco principal da discussão, acabaram entrando nela por acusações de serem representações fascistas que não valorizavam as qualidades de uma sociedade democrática que dava poder de agência às pessoas comuns e por supostamente sugerirem práticas sexuais e papéis de gênero não convencionais (Wertham, 1954), leia-se homossexualidade e mulheres “masculinizadas”. A perseguição terminou com a criação pelas próprias empresas de Quadrinhos do *Comic Code*, um conjunto de regras que buscavam tornar as HQs “apropriadas” para o público, o que incluía o incentivo a “bons costumes” como respeito às autoridades policiais e religiosas e a valorização do casamento.

Se Fredric estava certo ou não, é algo que se debate até hoje e está longe de ter uma resposta definitiva e, independente disso, esse acontecimento no mínimo pitoresco demonstra como mesmo personagens de ficção podem ter um grande peso na sociedade. A influência dos super-heróis sobre as mentalidades das pessoas que na época era uma questão de suspeita, na atualidade ganha contornos mais sólidos quando percebemos que esse sub gênero dos Quadrinhos se transformou numa verdadeira subcultura, apropriada para os mais diversos fins e pelos mais diversos grupos, algo incentivado, inclusive pelo mercado:

[...] hoje, um filme é feito para o cinema, prevendo-se que, depois de algumas semanas, quando cumpriu o seu circuito de arrecadação pelas salas de cinema, continue a faturar como vídeo, devendo ser apresentado também na televisão comercial enquanto programa especial. [...]

Espreiando-se isso por sua vez para outros setores, o que se vê é uma enxurrada de revistas em quadrinhos, anéis, cintos, camisetas com figuras e dizeres: os consumidores da ficção se põe literalmente a vivê-la, como se esta se tornasse a realidade. É uma tentativa de dar poesia à prosa do cotidiano. O dia-a-dia se enche da aura do transcendental, que já parece famoso apenas por ter aparecido em massa. É como se houvesse um rei, que se torna rei apenas por ter nascido. Cada mortal

sonha ser um rei, um rei de ficção. Identificando-se com o seu rei - ou a sua rainha-, cada um como que conquista um pedaço de realeza para si (Kothe, 1994, p.246).

E há de destacar que essa identificação que leva a uma sobreposição dialética entre ficção e realidade, entre o entretenimento e o trabalho, entre a fantasia e a vida real restringe às crianças e adolescentes. Talvez pela sua constituição enquanto mercado de nicho, talvez pela necessidade humana sempre presente de fuga e simplificação da realidade, talvez pela própria característica de “retrotopização” e infantilização da nossa sociedade, talvez pela ausência de símbolos poderosos em nossa sociedade em tempos de desencanto e heróis reais apagados, os adultos também são cooptados pelo poder dos super-heróis:

Figura 05 - Reportagem sobre policiais usarem o símbolo do Justiceiro

quadrinhos

Polícia de SP faz alerta sobre uso de caveira de Justiceiro em uniformes da corporação

Comunicado interno da Delegacia Geral orienta agentes a utilizar somente símbolos oficiais da instituição

Alfredo Henrique

SÃO PAULO A Delegacia Geral enviou um comunicado interno para que policiais civis paulistas deixem de usar símbolos não oficiais da instituição durante ações policiais, destacando a caveira do personagem de quadrinhos O Justiceiro, da americana Marvel, anti-herói conhecido por fazer justiça com as próprias mãos, sem respeitar a lei.

Fonte: Site do Jornal A Folha de São Paulo²⁵

O que podemos depreender desse caso? Que um personagem do mundo dos super-heróis foi apropriado por adultos que veem nele uma ligação com a sua vida prática, no caso o fato de o Justiceiro ser conhecido por combater e até assassinar bandidos, a mesma coisa que

²⁵Disponível em: <

um policial da vida real. Se na Antiguidade pessoas eram inspiradas por grandes heróis mitológicos como Hércules, Teseu, Sansão, etc., projetando neles seus ideais e jeitos de ser, na contemporaneidade super-heróis e anti-heróis muitas vezes têm o mesmo papel.

O fato de que os movimentos sociais em torno das lutas dos grupos minorizados – os Outros – se tornaram cada vez mais poderosos e a própria ascensão social de seus membros fez com que eles tivessem cada mais espaço ao ponto de poder criticar a falta da sua representatividade nessas HQs influenciando os surgimento, por exemplo, de mais personagens negros, orientais, gays, femininos, etc. Em outras palavras, as HQs de super-heróis mais do que nunca se tornaram um importante campo de disputa das lutas identitárias, seja daqueles que querem ser ver mais nelas, seja daqueles que querem afastar delas identidades com as quais “não concordam”.

Qual o papel do Ensino de História nessa questão? Acreditamos que é o de em oposição a essa visão da Diferença-Outridade que estabelece o Diferente como um outro estranho, desviante e inferior à identidades padrões, pautar-se na Diferença-Diversidade, isto é, por uma posição que parte do reconhecimento, naturalização, respeito e valorização daquilo que poderíamos chamar de “diferenças razoáveis”. Esta última expressão é importante, porque traz a necessária distinção de que existem certas diferenças que não podem ser toleradas por uma vivência baseada na Diversidade, uma vez que são negativas e até mesmo inviabilizam a própria existência dos ditos Diferentes.

As diferenças de condições entre pobres e ricos, de tratamento e oportunidades dados a brancos e não-brancos, de direitos entre homens e mulheres, entre outras coisas, constituem aquilo que podemos de chamar de “diferenças não-razoáveis” na medida em que dão privilégios para certos grupos enquanto causam sofrimentos a outros e são dependentes das ações humanas, da forma como as sociedades se estruturam. Como “diferenças razoáveis” entendemos as que são desejáveis, positivas ou indiferentes para a existência humana e/ou que mesmo não sendo consideradas “boas” porque podem prejudicar algumas pessoas, não são resultado da ação humana, mas sim da própria natureza e, em um certo sentido, inevitáveis.

No primeiro grupo incluímos aquelas descritas como Lapolli, Paranhos e Willerding (2022) como pertencentes a Diversidade: Étnico-Racial, que se refere à existência de pessoas negras, brancas, pardas, etc; Cultural, que se refere às línguas, modos de se vestir, crenças, etc; Sexual, que se refere às afetividades/sexualidades e inclui heterossexuais, homossexuais, bissexuais, assexuais, etc; de Gênero, que se refere às noções de ser homem/mulher e inclui a

existência de cisgêneros, transgêneros, andróginos, não-binários, etc. No segundo grupo estão, por exemplo, a Diversidade Geracional/Etária que se refere à existência de pessoas novas ou “velhas”, de crianças, jovens, adultos, idosos, etc. e a Diversidade da Pessoa com Deficiência entendendo-se como deficiência “toda perda ou anormalidade de uma estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica que gere incapacidade para o desempenho de atividade, dentro do padrão considerado normal para o ser humano” (BRASIL, 2004, s. p.), o que inclui a existência de pessoas com cegueira, surdez, incapacidade de andar, etc.

Certamente estas são categorias complexas, mas as esboçamos justamente para alertar da complexidade que existe na ideia de Diversidade e que precisa, inclusive, ser parte das discussões presentes em um ensino preocupado com a mesma:

Há várias conceituações para a diversidade humana, sob a perspectiva psicossocial. Ela pode ser entendida como a representação, em um sistema social, de pessoas com diferentes identidades grupais que têm significações culturais distintas (Cox, 1994) ou ainda como um misto de pessoas com identidades grupais diferentes dentro do mesmo sistema social (Nkomo & Cox, 1999).

A diversidade é um componente fundamental da identidade social das pessoas, parte do autoconceito dos indivíduos que deriva do seu conhecimento de pertencimento a um grupo social, associado à significância emocional desse pertencimento (Tajfel, 1982, p. 24): sabemos quem somos porque há pessoas diferentes de nós (Galinkin, 2003). Não existe identidade social sem diversidade; uma é indissociável da outra na constituição de quem somos, como seres humanos (Allport, 1954) (Jesus, 2013, p.223).

A Diversidade, enquanto valor e prática positivos não lida apenas com o respeito à diferença, mas também com a busca por igualdade, pela construção de uma sociedade em que esta diferença não seja sinônimo de desigualdade e sofrimento. Nossa pensamento em torno da questão é bem resumido pela frase de Santos (2006, p. 316), que nos diz: “Temos o direito a ser iguais sempre que a diferença nos inferioriza; e temos o direito a ser diferentes sempre que a igualdade nos descaracteriza”.

A nível de ensino-aprendizagem entendemos que a normalização da noção de Diversidade inclui tanto a desconstrução de certas ideias preconceituosas/discriminatórias quanto a construção do seu oposto, ou seja, visões de mundo que incentivem a compreensão das diferenças razoáveis, a sua tolerância e acolhimento. Esse trabalho, ao nosso ver, pode ser realizado a partir do foco em três ações do professor que também são “habilidades” desenvolvidas por elas nos educandos e consistem na superação de três conjuntos de atitudes se configuram como empecilhos para a valorização das diferenças: 1) suas banalizações; 2) suas invisibilizações; 3) suas estereotipias.

Superar as banalizações das diferenças, significa promover um Ensino de História que leve os educandos a justamente compreender a importância de se pensar a Diversidade como um valor a ser cultivado socialmente. Um dos grandes desafios da atualidade em termos de combate à discriminação, especialmente no Brasil, é com certeza o de demonstrar para as pessoas que esta é uma pauta importante, que não se trata de “mimimi” nem de busca por privilégios, mas sim de lidar com um problema muitas vezes oculto:

Falar de racismo, opressão de gênero, é visto geralmente como algo chato, “mimimi” ou outras formas de deslegitimação. A tomada de consciência sobre o que significa desestabilizar a norma hegemônica é vista como inapropriada ou agressiva porque aí se está confrontando o poder (Ribeiro, 2017, p.45) .

Parte desse problema é o fato de que, considerando toda a pluralidade étnico-racial do país, ainda vivemos sob a influência do Mito da Cordialidade:

A união, assim como a solidariedade e o amor entre “raças” e “culturas” que comporiam a brasiliade, empiricamente visível — na verdade só o “resultado” é visível, mas não o “processo” real que levou a este resultado — a olho nu nas ruas e no cotidiano brasileiro, passa a ser ensinada nos livros de escola (ainda hoje com pouquíssimas mudanças), celebrada como singularidade nacional nas campanhas de propaganda do governo, carnavalizada nos sambas e desfiles, discutida e debatida nos jornais e nas universidades (Souza,2009, p.38).

Esse mito, tomado em sua versão “popular” e não no sentido original descrito por Sérgio Buarque de Holanda, propaga a ideia de que o Brasil é um país super tolerante e progressista que aceita e acolhe todo tipo de diferença, quando a realidade é o contrário. A exclusão e o apagamento das culturas indígenas e africanas, as inúmeras violências contra negros, mulheres, homossexuais e pessoas trans entre outras práticas revelam que a cordialidade brasileira é antes de tudo uma negação dos conflitos que permeiam o país e uma forma de manter as desigualdades, sobretudo raciais, sem se utilizar de meios legais porque mascara o problema e o transfere para a esfera pessoal, onde tudo é mais ambíguo.

Somos colocados diante de uma sociedade em que as diferenças e misturas são celebradas “na frente das câmeras”, mas negligenciadas, negadas e até perseguidas no nível prático principalmente quando representam qualquer tipo de “ameaça” à ordem vigente: a liberdade sexual é celebrada desde que esteja a serviço do homem branco, seja restrita a certos momentos (como o carnaval) e espaços, e não se contraponha a instituição do casamento hétero-cristão, ícone máximo dos “bons costumes”; os indígenas são celebrados como a raiz

da nação, mas somente no dia do índio, dentro de papéis estereotipados e desde que não reivindiquem direitos próprios; a influências africanas são reconhecidas, desde que em setores que mantenham a ideia exoticidade e não expressem muito poder ou autonomia dos povos africanos como a música e culinária, e sejam descritos em termos de contribuição ou mesmo apropriados pela cultura hegemônica branca.

Em outras palavras, é tudo uma questão de encaixar e domesticar as diversidades para que elas se enquadrem dentro do projeto de sociedade que ecoa o racismo colonial só que disfarça o preconceito e a discriminação como magistralmente evidenciado pelas palavras irônicas de Lélia Gonzalez:

Racismo? No Brasil? Quem foi que disse? Isso é coisa de americano. Aqui não tem diferença porque todo mundo é brasileiro acima de tudo, graças a Deus. Preto aqui é bem tratado, tem o mesmo direito que a gente tem. Tanto é que, quando se esforça, ele sobe na vida como qualquer um. Conheço um que é médico; educadíssimo, culto, elegante e com umas feições tão finas... Nem parece preto (Gonzalez, 2020, p.226).

Que ainda acrescenta:

Por que vivem dizendo prá gente se por no lugar da gente? Que lugar é esse? Por que será que o racismo brasileiro tem vergonha de si mesmo? Por que será que se tem “o preconceito de não ter preconceito” e ao mesmo tempo se acha natural que o lugar do negro seja nas favelas, cortiços e alagados? (Gonzalez, 2020, p.238).

Assim, a banalização deve ser superada primeiro com a denúncia e enfrentamento do que poderíamos chamar de uma hipocrisia social que tende a dizer, enquanto uma propaganda autoindulgente, que a diversidade é a base da sociedade brasileira, mas que faz de tudo para acabar com ela, ou ao menos expulsá-la para as periferias, as cadeias, as noites, as datas comemorativas, os personagens de fundo e os motivos de piada na ficção, os quadros de curiosidade nos livros didáticos. É provocar a reflexão que existe na contradição de uma sociedade que pratica a tradição umbandista de pular sete ondas no Ano Novo é a mesma que destrói terreiros, que glorifica a mulata no carnaval enquanto a condiciona a papéis subservientes no dia a dia, que coloca travestis e transexuais em programas de humor e depois os mata na rua.

E, em segundo lugar, com o fornecimento de ferramentas epistemológicas para os educandos reconhecerem, interpretarem e conseguirem refletir e agir em face das questões que envolvem as relações entre as identidades-padrão e aquelas marginalizadas na sociedade.

Sempre que possível o educador em História deve procurar abordar com os educandos conceitos como patriarcalismo, papéis de gênero, sexismo, ideologia, racismo, etc. de forma que eles possam não só aprender seu significado como se utilizar do poder de uma linguagem específica para lidar com o mundo “traduzindo-o”, afinal:

A linguagem não apenas expressa relações, poderes, lugares, ela os institui; ela não apenas veicula, mas produz e pretende fixar diferenças. Denise Portinari (1989, p. 18) diz: A linguagem é um turbilhão e nos usa muito mais do que nós a usamos. Ela nos carrega, molda, fixa, modifica, esmaga (seria talvez a depressão: sou esmagada pela palavra) e ressuscita (não há a "palavra da salvação")? (Louro, 1997, p.65).

Não saber utilizar tais conceitos torna os indivíduos reféns das ideias sobre os outros que os grupos majoritários lhes impõem, passivos diante de significados que não só desconhecem como muitas vezes utilizam para classificar, estereotipar e minorizar o outro sem nem se aperceber do que estão fazendo. Dispor desse tipo de diferenciação conceitual é fundamental para entender, por exemplo, que cada sociedade possui diferentes entendimentos do que significa ser homem ou ser mulher, que determinadas sociedades concebem a existência de outros gêneros além desses, que ao longo do tempo certas características a cada gênero podem mudar dentro de uma mesma sociedade com o passar do tempo e por aí vai, o que significa que não se justifica acreditar em ideias como a de que é “antinatural” um homem usar rosa ou uma mulher lutar em uma guerra. Assim, conhecer a diversidade, saber reconhecer a existência e o ocultamento dela e possuir o entendimento de saberes e conceitos capazes de torná-la inteligível pode ser o diferencial determinante na construção de um pensamento mais respeitoso e empático com o “outro”.

A questão do ocultamento nos leva à superação das invisibilizações das diferenças que entendemos como o trabalho didático com o fato de que ao longo da História os grupos tidos como Diferentes foram constantemente silenciados, marginalizados e até apagados das grandes narrativas, sejam as ficcionais ou não. Por que a maioria dos super-heróis são homens brancos? Por que conhecemos mais contos europeus do que africanos se ambos os continentes estão nas bases da nossa História? Por que Napoleão Bonaparte está sempre presente nos livros de História e Toussaint Louverture mal figura neles? Por que a vida e ações de Júlio César são completamente esquadrinhadas enquanto Cleópatra é lembrada apenas por ser sua amante? Por que a sexualidade de algum personagem fictício ou histórico só é pensada assim quando se trata da homossexualidade? Por que não ouvimos sobre transexuais na Idade Média

ou no Brasil Colônia? Por que um beijo gay numa HQ incomoda tanta gente e é tratado como indicado para maiores de 18 anos um beijo hétero não?

As respostas para estas questões em nível geral são perpassadas por sexismo, homofobia, etnocentrismo, transfobia, racismo, etc. porque nota-se que certos grupos, personagens e/ou características são privilegiados, evidenciados e valorizados enquanto outros desaparecem das narrativas por serem considerados fora das normas, indesejáveis demais para constar na memória e na consciência das pessoas. Em resumo, a evidenciação ou não deles é uma questão de escolha, uma escolha que é em grande parte condicionada pelo contexto sociocultural em que estas narrativas, mesmo as históricas, são produzidas:

E aqui está sem dúvida, com que abalar outra doutrina, tantas vezes ensinada, <O historiador não poderia escolher os factos. Escolher? com que direito? em nome de que princípio? Escolher a própria negação da obra científica...> - *Mas toda a história é escolha.*

É-o, até devido ao acaso que aqui destruiu e ali salvou os vestígios do passado. É-o devido ao homem: quando os documentos abundam , ele resume, simplifica, põe em destaque isto, apaga aquilo. É-o, sobretudo, porque o historiador cria os seus materiais, ou se se quiser, recria-os: o historiador que não vagueia ao acaso pelo passado como um trapeio à procura de achados, mas parte com uma intenção precisa, um problema a resolver, uma hipótese de trabalho a verificar. [...] Elaborar um facto é construir. Se se quiser, é fornecer uma resposta a uma pergunta. E se não há pergunta, só há o nada (Febvre, 1989, p.19-20).

Superar a invisibilização das diferenças, começa então, com a promoção do entendimento de que mesmo as narrativas históricas não estão livres de escolhas e renúncias e por isso nunca são capazes de representar o passado em sua totalidade. Seja pela seleção e disponibilidade das fontes, seja pela escolha de quais temas/eventos/pessoas investigar ou não, as experiências pessoais, as culturas nas quais os historiadores estão envolvidos, as crenças políticas, éticas e religiosas, as condições sociais entre outros fatores são influências às quais seus autores, inevitavelmente, não podem escapar. Certos temas, personagens, eventos, etc. podem ser completamente ignorados ou altamente pesquisados e ensinados de acordo com os contextos dos atores envolvidos nestas atividades:

Toda pesquisa historiográfica se articula com um lugar de produção socioeconômico, político e cultural. Implica um meio de elaboração que circunscrito por determinações próprias: uma profissão liberal, um posto de observação ou de ensino, uma categoria de letrados, etc. Ela está, pois, submetida a imposições, ligada a privilégios, enraizada em uma particularidade. É em função deste lugar que se instauram os métodos, que se delineia uma topografia de interesses, que os documentos e as questões, que lhes serão propostas, se organizam (Certeau, 1982, p.65-66).

Da mesma forma, as narrativas ficcionais como filmes, romances, novelas e as próprias Histórias em Quadrinhos também dependerão muito dos seus contextos de produção, porque quem as produz, para quem as produz e sob quais influências as produz incidirá muito em que tipos de “raça”, sexualidade, nacionalidade, etc. serão representados. Por isso temos muitos mais obras de autores e com personagens brancos do que negros, de homens do que mulheres, de héteros do que com gays, etc. Daí a importância do segundo passo neste combate que é o de se questionar e problematizar estas realidades não para culpar e demonizar os envolvidos, mas sim para que se possa dar espaços para as pessoas que não pertencem aos grupos hegemônicos e também desfazer o mito de que esses grupos foram sempre minorias, afinal a própria noção de minoria é muitas vezes utilizada como justificativa para a sua opressão com discursos do tipo “as minorias têm que se render às vontades das maiorias”.

Mulheres e Negros, estes últimos no caso específico do Brasil, não são numericamente inferiores, apenas sempre foram excluídos da participação política, destituídos de poder. Gays, lésbicas, transgêneros, etc. sempre existiram só que sob o domínio de uma cultura europeia-cristã que tem como centro os héteros e cisgêneros buscou excluí-los da sociedade, proibindo e demonizando suas “práticas” e/ou apagando-as da História e da ficção. Há menos produções artísticas ou científicas de mulheres e negros não porque eles são intelectualmente inferiores, mas sim porque mecanismos políticos, econômicos e culturais os impediram de ter acesso às ferramentas necessárias para realizá-las, diminuíram o alcance do que foi produzido por eles ou mesmo destruíram essas produções. Trata-se assim de utilizar o conhecimento histórico para desnaturalizar realidades e discursos que são antes de tudo construções sociais violentas e arbitrárias que (re)produzem minorizações. Mas será isso o suficiente? Acreditamos que não, e isso nos leva à terceira ação.

Entendemos a superação das estereotipias das diferenças, como o desenvolvimento da habilidade e atitude de compreender, criticar e fugir a representações dos Diferentes de formas inadequadas, preconceituosas e discriminatórias. Tão importante quanto a presença dos Diferentes nas narrativas históricas e ficcionais, é a forma como tal presença se dá: eles são tomados como uma exceção ou como algo corriqueiro? São compreendidos e respeitados em suas diferenças ou tratados como exóticos? São explicitados como diferentes ou artificialmente aproximados do padrão para se encaixarem nele? São apresentados de formas variadas ou sempre com as mesmas características/condições/funções?

Estas perguntas são importantes, porque dependendo das respostas podemos detectar como por muito tempo negros, mulheres, estrangeiros, homossexuais, dentre outras minorias foram (e ainda são) apresentados de formas estereotipadas que acabam por reforçar preconceitos ao reduzir o outro apenas às suas diferenças:

Assim, qual é o diferencial de um estereótipo? Estes se apossam das poucas características "simples, vívidas, memoráveis, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas" sobre uma pessoa; tudo sobre ela é reduzido a esses traços que são, depois, exagerados e simplificados. [...] Então, o primeiro ponto é que a estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a "diferença".

Em segundo lugar, a estereotipagem implanta uma estratégia de "cisão", que divide o normal e aceitável do anormal e inaceitável. Em seguida, exclui ou expele tudo o que não cabe, o que é diferente (Hall, 2016, p.191).

Seja em um filme, uma HQ ou mesmo em um livro didático os estereótipos estão presentes como formas simplificadas e limitadas de se apresentar alguém que não pertence aos grupos hegemônicos, normalizados. Um gay pode aparecer como uma pessoa cheia de trejeitos e falas alteradas servindo como alívio cômico e/ou o “amigo gay” de algum personagem, as mulheres podem ser retratadas muitas vezes como passionais, ou perigosas por causa de sua sexualidade ou como mocinhas a serem salvas, africanos como habitantes das selvas, indígenas como pessoas sem tecnologias, etc.

O problema principal dessas representações é que elas ignoram as variações reduzindo os Diferentes àquilo que os torna uma exceção, enquanto personagens brancos, heterossexuais e homens são apresentados de forma muito mais complexa e com uma identidade que não é tomada como identidade, apenas como uma normalidade que esconde o fato dela ter sido historicamente construída como padrão. A coisa se torna ainda pior quando os Diferentes são reduzidos à uma inferioridade como afirmado por Lélia Gonzalez em um discurso realizado em sua participação numa reunião da Constituinte:

Por isso, num momento como este, nós, membros da comunidade negra, vimos colocar, se possível para toda a sociedade, esta situação de uma sociedade, de um país onde as diferenças são vistas como desigualdades. Onde o fato de ser negro, portanto, diferente do branco, significa ser inferior ao branco. Onde o fato de se ser índio, portanto, diferente do branco, significa ser inferior ao branco. Onde o fato de se ser mulher, portanto diferente do homem, significa ser inferior ao homem. Uma sociedade profundamente injusta, porque hierárquica (Gonzalez, 2020, p.242).

Se, por exemplo, em uma aula ou numa novela os únicos personagens negros são sempre escravizados ou empregados domésticos ou pessoas pobres, como as pessoas vão

reconhecer que existem e existiram negros em outras posições sociais? Se os indígenas e africanos são sempre tidos como dominados pelos europeus, não serão os europeus naturalizados como superiores? Se os heróis da História e super-heróis das HQs são sempre homens brancos no que os negros vão se inspirar? E as mulheres? Que tipos de papéis e perspectivas para si mesmos eles cogitarão?

Tomemos como exemplo um desses tradicionais quadros alegóricos comumente representativos de momentos especiais da História. Destaca-se ali a figura diáfana de uma mulher, vestida com trajes da Antiga Grécia e aparentemente guiando um grupo de soldados. Esses soldados têm à frente um comandante, cujos trajes atestam sua importância e nobreza. Os rostos são iluminados, compenetrados. Alguns podem ter tombado, mas os demais avançam, destemidos. Que leituras podem fazer desse quadro meninos e meninas, brancos/as e negros/as, ricos/as e pobres? Que detalhe parecerá a cada um/a deles/as mais significativo, mobilizador de sua atenção, provocador de sua fantasia? Certamente muitas e diferentes estórias podem ser construídas. É impossível ignorar, contudo, que ali a mulher (ainda que em destaque) não é personagem da luta concreta, ela é a "inspiradora" da ação (representando, talvez, a pátria ou a liberdade); os homens — todos brancos — são os verdadeiros guerreiros, aqueles que efetivamente estão "fazendo a História" (com maiúsculas). A sua frente, um homem especial: um herói, um líder que, aparentemente, tem uma posição social superior a dos outros homens. Esses homens não têm medo, parecem saber qual o seu "dever", não parecem hesitar. Essas "informações" (e muitas outras de tantas outras leituras) podem permitir que alguns pretendam chegar, algum dia, a ser iguais ao herói e que outras e outros não se coloquem essa meta, seja por não a considerarem atrativa, seja por não se julgarem dignos/as dela (Louro, 1997, p.58-59).

Superar as estereotipias dos Diferentes, consiste, enfim, em desfazer mitos e incoerências sobre as sociedades tanto do passado quanto do presente, desnaturalizando as formas de viver, pensar e agir com as quais estamos acostumados demonstrando toda a diversidade que existe no mundo e as possibilidades que vem com elas de criar uma sociedade mais igualitária na qual todos têm as mesmas oportunidades.

As HQs de super-heróis, portanto, têm muito a nos revelar, por um lado, sobre como a sociedade ocidental tem construído ao longo de séculos essa relação entre representação, narrativa e poder que coloca de um lado identidades “normais” e “aceitáveis” e de outro as “anormais” e “indesejáveis. E, por outro, como tais construções podem ser colocadas em xeque, problematizadas e quem sabe com alguma luta, superadas. Elas mesmas são parte dessa luta. Só que para enxergar isso é fundamental um diálogo entre o que vemos/posição do homem de tautologia e o que nos olha/posição do homem de crença: a primeira nos fará compreender melhor com o que estamos lidando e nos impedirá de cair em exageros que criam interpretações fantasiosas; a segunda nos permitir ver além de uma inocência

reducionista, nos mostrando que uma HQ de super-herói é também o resultado de disputas de ideias, que representações são ferramentas de poder, tanto para oprimir condicionando o outro a se perceber como inferior, quanto para empoderar quando se mostra a ele de tudo do que ele é capaz.

CAPÍTULO II - ENCONTRANDO STEVE TREVOR: REPRESENTAÇÕES DO OUTRO GENERIFICADO

*Nossa queixa foi registrada na primeira página de Heródoto, meu rei.
A história dos homens é uma crônica de crimes contra as mulheres.*
(Deusa Hera em Mulher-Maravilha História: As Amazonas)

Em 21 de outubro de 1941, a revista de quadrinhos da editora All-American Publications²⁶ chamada All-Star Comics trazia na edição #08 entre suas histórias uma nova personagem. O enredo era sobre Diana, a princesa das Amazonas que um dia encontra no litoral da ilha em que ela mora com suas companheiras um homem acidentado que descobre ser Steve Trevor, um capitão da inteligência estadunidense que havia descoberto informações sobre espiões estrangeiros. As deusas Atena e Afrodite aparecem para Hipólita, a mãe de Diana, e ordenam que um torneio seja organizado para se decidir qual Amazona levará Steve de volta aos EUA. Apaixonada pelo militar, a princesa se disfarça entre suas companheiras e vence o torneio, tornando-se a Mulher-Maravilha.

A personagem vinha sendo planejada desde fevereiro daquele ano pelo psicólogo e escritor William Moulton Marston (que assinava as histórias como Charles Moulton), um consultor da editora e possuidor de ideias muito específicas sobre o feminismo, em conjunto com o artista Harry G. Peter. Foi criada como uma resposta às críticas contra o aparente teor fascista e violento dos outros super-heróis da época a partir do entendimento de Marston de que ela enquanto mulher poderia ser representada como amável e afetuosa para se opor ao machismo dos quadrinhos tradicionais. Sua aparição em All-Star Comics era um teste para ver se o público receberia bem uma super-heróina, o resultado foi um sucesso: no ano seguinte ela ganharia sua própria revista, Wonder Woman; apareceria também nas revistas Sensation Comics e Comic Cavalcade e na própria All-Star Comics onde entrou para a Sociedade da Justiça, principal equipe de super-heróis da editora.

²⁶Editora fundada por Max Gaines em 1939 que se fundiu as editoras National Allied Newspaper Syndicate (de 1935) e Detective Comics (de 1937) em 1946 se tornando a National Comics Publications que passou a se chamar Superman-DC nos anos 40 e a partir de 1977, de DC Comics.

Na atualidade a revista Wonder Woman conta com mais de 800 edições e a personagem já apareceu em centenas de animações, séries, filmes e videogames. Enquanto a primeira e mais famosa super-heroína, em um mercado dominado por personagens e um público masculino, a Mulher-Maravilha desde suas origens se tornou uma espécie de ícone para as HQs de super-heróis reunindo em torno de si diferentes expectativas, demandas e manifestações de representatividade das lutas sociais, especialmente no que se refere às lutas das mulheres.

Talvez um dos dos exemplos mais significativos – que dirá, pitorescos – dessa relação é o ocorrido em 21 de outubro de 2016, quando a Organização das Nações Unidas (ONU) nomeou a personagem como embaixadora para promover os direitos das mulheres, argumentando sua simbologia de paz, justiça e igualdade:

Figura 06 - Reportagem sobre a nomeação da MM como embaixadora da ONU



Fonte: Site G1²⁷

Conforme divulgado em diversos veículos de imprensa, menos de 2 meses depois a personagem foi “demitida” do cargo, presumivelmente devido às diversas críticas que o órgão

²⁷Disponível em:<<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/10/mulher-maravilha-vira-embaixadora-da-onu-para-promover-direitos-femininos.html>>. Acesso em: 14 de mai. de 2024.

recebeu pelo ato. Entre tais críticas, destacam-se petições criadas na internet, como a disponível no site Care2PETITIONS que afirmava:

A Mulher Maravilha foi criada há 75 anos. Embora os criadores originais possam ter pretendido que a Mulher Maravilha representasse uma mulher “guerreira” forte e independente com uma mensagem feminista, a realidade é que a iteração atual da personagem é a de uma mulher branca, de seios grandes e proporções impossíveis, escassamente vestida com um vestido brilhante, macacão que mostra as coxas com motivo da bandeira americana e botas de cano alto - o epítome de uma garota “pin-up”. Este é o carácter que as Nações Unidas decidiram representar numa questão globalmente importante – a da igualdade de gênero e do empoderamento das mulheres e meninas. [...]

É alarmante que as Nações Unidas considerem a utilização de uma personagem com **uma imagem abertamente sexualizada** numa altura em que a principal notícia nos Estados Unidos e no mundo é a objetificação das mulheres e das meninas (Funcionários preocupados das Nações Unidas, 2016, s.p., *tradução nossa*²⁸).

A declaração acima é um bom resumo de toda a problemática que acompanha a associação entre a Mulher-Maravilha e as questões de gênero, já apontada por diversos trabalhos - dos quais os mais recentes incluem o de Lepore (2017), Lima (2019) e Gava (2021) - que se trata de pensar até que ponto e em quais momentos ela realmente pode ser considerada como um exemplo de empoderamento feminino ou não. Essa discussão fundamental para a compreensão da personagem é de uma complexidade imensa que fugiria ao escopo deste trabalho, mas dela retiramos um lembrete muito pertinente que é o fato de que não se pode atribuir à MM apenas “uma face”, isto é, um enquadramento definitivo e único em um ou outro desses papéis diante dos mais diversos momentos pelos quais ela passou em suas mais de oito décadas de existência:

De todas as personagens super-heroínas das histórias em quadrinhos, a Mulher Maravilha destaca-se por conta dessas aproximações e afastamentos com as agendas feministas das ondas que vivenciou enquanto produto da Indústria Cultural. Com certa segurança, pode-se dizer que a Mulher Maravilha é um sintoma social de imaginário sobre o feminismo (Lima, 2019, p.199).

²⁸No original: Wonder Woman was created 75 years ago. Although the original creators may have intended Wonder Woman to represent a strong and independent “warrior” woman with a feminist message, the reality is that the character’s current iteration is that of a large breasted, white woman of impossible proportions, scantily clad in a shimmery, thigh-baring body suit with an American flag motif and knee high boots –the epitome of a “pin-up” girl. This is the character that the United Nations has decided to represent a globally important issue – that of gender equality and empowerment of women and girls. [...] It is alarming that the United Nations would consider using a character with **an overtly sexualized image** at a time when the headline news in United States and the world is the objectification of women and girls. Disponível em: <https://www.thepetitionsite.com.translate.goog/741/288/432/reconsider-the-choice-of-honorary-ambassador-for-the-empowerment-of-women-and-girls/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc>. Acesso em: 14 de mai. de 2024.

É nesse sentido que buscamos neste capítulo fazer uma análise das diferentes formas como ideais do que significa ser mulher e, por consequência, ser homem, foram representados em suas HQs entre os anos 40 e 80, a partir de uma perspectiva de que eles se alteraram em face dos diálogos com as mudanças sociais dessas décadas. Assim, não é nossa intenção produzir um julgamento definitivo se a Mulher-Maravilha é ou não um exemplo de empoderamento ou objetificação femininas, muito embora nossa temática esbarre nessa problemática, mas sim apontar nessas representações elementos que reverberam os costumes e/ou movimentos sociais nesse contexto e como eles podem ser utilizados para se trabalhar em sala de aula os temas dos Feminismos e das mudanças do *status* das mulheres estadunidenses/ocidentais no período.

Para isso estaremos tomando “ser mulher” enquanto papel que é socialmente atribuído aos indivíduos identificados como biologicamente femininos e que pode ser alterar com o passar do tempo, não sendo assim, naturalmente dado, como nos evidencia o conceito de gênero:

[...] o termo "gênero" também é utilizado para designar as relações sociais entre os sexos. Seu uso rejeita explicitamente explicações biológicas, como aquelas que encontram um denominador comum, para diversas formas de subordinação feminina, nos fatos de que as mulheres têm a capacidade para dar à luz e de que os homens têm uma força muscular superior. Em vez disso, o termo "gênero" torna-se uma forma de indicar "construções culturais" - a criação inteiramente social de idéias sobre os papéis adequados aos homens e às mulheres. Trata-se de uma forma de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas de homens e de mulheres. "Gênero" é, segundo esta definição, uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado. Com a proliferação dos estudos sobre sexo e sexualidade, "gênero" tornou-se uma palavra particularmente útil, pois oferece um meio de distinguir a prática sexual dos papéis sexuais atribuídos às mulheres e aos homens (Scott, 1995, p.75).

Enquanto papel, o ser mulher implicará na assunção de determinadas características, de determinadas formas de agir, pensar e sentir que cada sociedade ou grupo social considera como adequados de acordo com os contextos nos quais estão inseridos. Tais características por não serem o resultado de uma essência feminina metafísica, mas sim de uma construção sociocultural precisam ser constantemente reafirmadas através de diferentes formas de discurso, que Lauretis (1987) chama de Tecnologias de Gênero, entendendo que:

O sistema de sexo-gênero, enfim, é tanto uma construção sociocultural quanto um aparato semiótico, um sistema de representação que atribui significado (identidade, valor, prestígio, posição de parentesco, status dentro da hierarquia social etc.) a indivíduos dentro da sociedade. Se as representações de gênero são posições sociais que trazem consigo significados diferenciais, então o fato de alguém ser representado ou se representar como masculino ou feminino subentende a totalidade

daqueles atributos sociais. Assim, a proposição de que a representação de gênero é a sua construção, sendo cada termo a um tempo o produto e o processo do outro, pode ser reexpressa com mais exatidão: "A construção do gênero é tanto o produto quanto o processo de sua representação" (Lauretis, 1994, p. 212).

Entendendo-se que as histórias da Mulher-Maravilha desde seu início foram direcionadas para um público feminino, mais especificamente, um público feminino jovem ou até infantil que se encontra justamente em uma fase de aprender os seus “lugares” e “funções” na sociedade, elas funcionaram durante muito tempo como uma forma de se transmitir certos ideais do que para os grupos que participaram da sua elaboração significava ser mulher. Daí buscarmos neste trabalho, demonstrar quais eram exatamente estes ideais, como eles dialogam com os contextos de sua época e lugar e como eles podem ser úteis para trabalharmos temas como o Feminismo, o sexismo e o combate às violências contra a mulher nos dias de hoje.

2.1 Era Marston: projetando papéis para a nova mulher do mundo por vir

Sinceramente, a Mulher-Maravilha é propaganda psicológica com vistas ao novo tipo de mulher que, na minha opinião, deveria dominar o mundo.
(William Marston²⁹)

Aquilo que podemos chamar de Era Marston nas HQs da MM é um período relativamente curto, embora muito icônico na História da personagem, que vai de dezembro de 1941 quando ela é lançada na Revista *All Star Comics* até meados de 1948 quando ocorre uma total mudança na equipe responsável pelas suas HQs. Podemos dizer que o que define esse momento é justamente a presença de seu criador William Marston que graças a toda sua dinâmica e influência era capaz de manter as tramas da personagem dentro de certos ideais que ele estabeleceu como uma defesa ferrenha de um feminismo baseado na crença da superioridade da mulher sobre os homens e uma visão nada ortodoxa da submissão e do amor como meios de se melhorar o mundo.

Conforme bem descreve Lepore (2017), Marston além de ser o roteirista (provavelmente com influência das suas duas esposas) buscava conduzir até as formas como os personagens eram desenhados, o que não raramente o colocava em um certo embate com o editorial da *DC Comics* que tentava equilibrar o idealismo do psicólogo com os padrões que garantiam a comercialidade das HQs. O resultado disso foram quase 7 anos de aventuras que

29 Citação retirada de LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p.07.

não se furtaram a apresentar toda uma gama das mais diferentes situações, personagens, visuais e tramas que traziam uma personagem forte, poderosa e bondosa em uma constante luta anticonformista com as normatividades do Mundo dos Homens.

As histórias da Mulher-Maravilha publicadas durante esse período de uma forma paradoxal, considerando a época mais conservadora em que estavam inseridas, são as mais “explícitas” em termos de tratamento das questões de gênero. Parte desta explicitude parece estar ligada, sobretudo, ao fato de que estas primeiras histórias foram escritas por Marston como um tipo de panfleto acerca de suas ideias sobre o poder feminino:

Nem mesmo as meninas querem ser meninas enquanto nosso arquétipo feminino carecer de força, força e poder. Não querendo ser meninas, elas não querem ser ternas, submissas e amantes da paz como são as boas mulheres. As qualidades fortes das mulheres tornaram-se desprezadas por causa das fracas. A solução óbvia é criar uma personagem feminina com toda a força do Super-Homem e todo o fascínio de uma mulher boa e bonita (Marston *apud* Lepore, 2017, p.232).

Considerando que ele era um defensor convicto de que as mulheres deveriam ter mais espaço na sociedade, podemos perceber nas HQs dessa fase que foram analisadas, uma constante referência a debates sobre o *status social* da mulher e as possibilidades idealizadas para elas em um contexto no qual possuíssem mais liberdade e agência como demonstra Tim Hanley (2014) ao discutir os ideais do autor:

Marston achava que esse domínio feminino estava se aproximando rapidamente. Em um artigo na edição de fevereiro de 1942 da revista Tomorrow, Marston escreveu que “o futuro é da mulher – tão rapidamente quanto ela percebe sua frustração atual e seu potencial tremendamente poderoso laços [.] As mulheres liderarão o mundo.” Em seu New York Times de 1937 entrevista, ele declarou que “nos próximos cem anos veremos o início de um matriarcado americano – uma nação de Amazonas em o sentido psicológico e não físico.” Uma vez que a Segunda Guerra Mundial começou, ele argumentou que a participação das mulheres no esforço de guerra dê-lhes ainda mais força e acelere o matriarcado que se aproxima. Os quadrinhos da Mulher Maravilha foram sua maneira de preparar jovens leitores para esta revolução inevitável (Hanley, 2014, p.16, tradução nossa³⁰).

³⁰No original: Marston thought that this female rule was fast approaching. In an article in the February 1942 issue of Tomorrow magazine, Marston wrote that “the future is woman’s—as quickly as she realizes her present frustration, and her tremendously powerful potentialities [.] Women will lead the world.” In his 1937 New York Times interview, he declared that “the next one hundred years will see the beginning of an American matriarchy—a nation of Amazons in the psychological rather than physical sense.” Once World War II began, he argued that women’s participation in the war effort would give them even more strength and speed up this coming matriarchy. Wonder Woman comics were his way to prepare young readers for this inevitable revolution.

É possível perceber que as ideias de Marston situam-se dentro de uma certa idealização das mulheres concernente ao seu contexto histórico no qual os primeiros Movimentos Feministas incluíam visões um tanto quanto utópicas das mudanças sociopolíticas que supostamente viriam a partir do domínio feminino sobre a sociedade. A chamada Primeira Onda Feminista que começara no final do século XIX inspirada pela Revolução Francesa e duraria até meados dos anos 60 (Perdono e Souza, 2021) por consolidar o início das lutas feministas, foi marcada justamente por uma preocupação com questões que poderíamos chamar de “mais práticas” ligadas a reivindicação dos direitos mais básicos para as mulheres como acesso à educação, a participação na política principalmente através do voto (daí, as primeiras feministas serem conhecidas como sufragistas) e a possibilidade de trabalhar fora de casa:

Até o final do século XIX, às mulheres não era permitido o estudo, o voto, a leitura e a escrita. Com isso, as possibilidades de trabalho eram restritas, restando a elas apenas a realização de atividades domésticas. Um exemplo dessa diferença de gêneros estava presente na Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão (1789), divulgada durante a Revolução Francesa, que afirmava que as atividades básicas eram designadas exclusivamente aos homens. Para rebater esse documento, Olympe de Gouges desenvolveu a Declaração dos Direitos da Mulher e da Cidadã (1791), mostrando a importância das mulheres na política e na economia, discutindo também assuntos sobre igualdade de direitos (CELI, 2019).

A primeira onda do feminismo iniciou no final do século XIX e durou até meados do século XX. Nessa primeira fase, as principais causas defendidas eram relacionadas aos direitos políticos, à liberdade de escolha das mulheres e ao direito de desfrutar a vida pública. Foi nessa onda que surgiu o movimento sufragista pelo direito ao voto das mulheres, que ganhou força no Reino Unido e nos EUA.

As mulheres da época lutavam contra a ideia tradicional estadunidense de que deveriam ser esposas submissas, mães e donas de casa (Perdono e Souza, 2021, p.70).

Passeatas, protestos, artigos de revista, criação de associações, dentre outras ações tornaram as pautas feministas mais presentes em diferentes sociedades desse período, o que inclusive teve alguns efeitos práticos como a concessão do direito ao voto para as mulheres em diversos países. Outro fator que contribuiria para isso foi a Segunda Guerra Mundial. Ocorrido entre 1939 e 1945, o conflito que envolveu dezenas de nações foi tão impactante que envolveu a participação das mulheres, obrigando os homens a permitir sua presença, por exemplo, em postos de trabalho ou mesmo no *front*:

Os acontecimentos críticos dos anos 40 remodelaram a vida das mulheres de muitas maneiras, assim como aconteceu com a dos homens. Como membros de uma família, as mulheres se beneficiaram da explosão econômica induzida pela Guerra

e, como trabalhadoras, elas desfrutaram de oportunidades de emprego sem precedentes. A propaganda do governo salientou a importância crucial das mulheres no esforço de guerra e os novos controles dos governos impuseram restrições às escolhas econômicas tanto das mulheres quanto dos homens. Embora as mulheres não estivessem sujeitas ao recrutamento, a Segunda Guerra Mundial deu-lhes a primeira oportunidade de servir como membros regulares das forças armadas (HARTMANN, 1982, p.15, *apud* Fonseca, 2019, p.520-521).

Podemos dizer que, ainda que temporariamente, motivados pela guerra os governos dos EUA e outros países ocidentais se viram na posição de ter que incentivar a participação das mulheres em áreas que antes eram reservadas só para os homens, o que em certo sentido mostrava na prática como as reivindicações feministas de que as mulheres podiam ir além do que a sociedade aventava para elas até aquele momento estavam certas. Certamente, isso não foi uma solução definitiva (inclusive porque, como veremos mais à frente, nos pós-guerra as mulheres tiveram que voltar para seus lares), mas já serviu naquele contexto para que visões sobre uma sociedade com mulheres em novos papéis para além do de mãe e esposas, se tornassem algo cada vez mais popular e realizável na prática.

A influência das questões feministas sobre Marston, contudo, não era apenas resultado do contexto sociopolítico de seu país, pois em sua própria vida pessoal ele se via diante delas: seu professor de Filosofia em Harvard que muito o inspirou conforme relata Lepore (2017, p.25), George Herbert Palmer, foi padrinho da Liga Masculina de Harvard pelo Sufrágio Feminino; sua esposa, Sarah Elizabeth Holloway não era afeita ao papel tradicional de esposa e dona de casa, tendo estudado em colégio feminino e se formado e trabalhando como psicóloga e advogada, algo raro em uma época em que cerca de apenas 40% dos estadunidenses em faculdades eram mulheres e na qual universidades como Harvard não aceitava alunas; sua aluna e posterior parceira amorosa (os três viviam uma relação poligâmica), Mary Olive Byrne, além de também ser formada em Medicina, tinha como mãe Ethel Byrne e tia Margaret Sanger, duas importantes ativistas feministas que pregavam a educação sexual para as meninas e o controle de natalidade, tendo fundado uma clínica para isso numa época que era crime até mesmo abordar a questão.

É nesse contexto de crescimento dos movimentos pelos direitos das mulheres, de maior presença da mulher “fora dos lares” e de influências feministas nos círculos íntimos de seu autor que a Mulher-Maravilha surge como personagem que justamente se construirá sobre a ideia de encarnar novas visões do que as mulheres poderiam ser e fazer. Assim, há nelas sempre um contraste estabelecido entre as experiências femininas na cultura da Mulher-

Maravilha que vive em uma ilha habitada só por mulheres e que, portanto, as tem como um grupo livre dos cerceamentos masculinos, e aquelas das mulheres no “Mundo dos Homens”, em nosso mundo conforme ele é representado nas HQs.

Em *Sensations Comics V1 #01*³¹ tal abordagem é tematizada principalmente através de uma “discussão” em torno do visual da super-heroína *versus* o visual das mulheres do mundo real daquela época, com a primeira se admirando como as mulheres estadunidenses usavam roupas com muito tecido, enquanto estas representadas por transeuntes na rua, criticam o fato da personagem estar usando um traje tão “mínimo”.

Figura 07 - Discussões sobre roupas em *Sensation Comics V1 #01*



Fonte: Revista As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.12.

Não deixa de ser curioso que diante de uma MM representada como jovem, personagens que criticam seu traje são representadas como idosas aumentando ainda mais o contraste, e dando margem para pensarmos esta passagem como uma crítica ao conservadorismo da época. As falas destas duas senhoras e do homem próximo a elas também podem ser abordadas no sentido de se refletir como o sexism está presente em nossos discursos sem que nem percebemos: as senhoras por viverem em uma cultura que reafirma a ideia de que mulheres devem usar roupas longas acabam por internalizar essa ideia e terem falas machistas contra uma mulher que foge a esse padrão, enquanto a resposta do homem contrapõe esse pensamento das mesmas com uma outra fala machista que de que elas só estão

31 Usamos como fonte a versão brasileira presente como parte da Revista “As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha”, volume 3 da Coleção “DC 70 anos” publicado pela Editora Panini Comics em 2008.

dizendo aquilo porque não são bonitas, o que representa uma ignorância acerca desse contexto por trás do que está sendo dito.

Outro contraste é percebido na fala final da MM quando ela considera sua posição naquele contexto frente ao que podemos inferir como uma expectativa de sua mãe de que ela agisse no Mundo dos Homens como uma amazona poderosa e não estivesse submetida aos homens seja pelo amor seja em seu papel na sociedade, subentendendo-se pela história que a função de enfermeira coloca a mulher em um papel passivo de ter que cuidar dos outros e obedecer a ordens de médicos homens:

Figura 08 - Diana considera seu *status* no Mundo dos Homens



Fonte: Revista As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.22.

Em *Sensations Comics #02*³² Steve Trevor é raptado do hospital por um conjunto de espiões alemães junto com MM que está disfarçada como a enfermeira Diana Prince. Os espiões os levam para seu esconderijo onde Dr. Veneno usará o soro da verdade para interrogá-lo, sendo que esse mesmo Dr. está desenvolvendo uma droga chamada Reverso que leva as pessoas a fazerem tudo ao contrário e que ele usará para vencer o exército dos EUA. Diana sai do seu disfarce e consegue fugir do local porque sabe que se enfrentar os espiões diretamente eles matarão Steve. Como solução ela decide formar um exército só de mulheres

³² Usamos como fonte a versão brasileira presente como parte da Revista “Mulher-Maravilha Confins da Terra”, volume 117 da Coleção “DC Comics Coleção de Graphic Novels” publicado pela Editora Eaglemoss Collections em 2020.

do colégio de Etta Candy (as garotas desse colégio se tornarão as famosas companheiras da MM conhecidas como Garotas Holliday), que distrai os espiões enquanto ela salva Steve e obriga o Dr. Veneno a entregar o antídoto para a droga.

Certas temáticas em torno de gênero se repetem aqui. Diana enquanto enfermeira/mulher é colocada em posição de submissão pelos raptos diversas vezes (eles a amarraram em dois momentos diferentes) e eles sempre acham que ela não representa ameaça alguma por ser mulher. Como crítica a isso, Marston coloca a MM fazendo esse sexism se voltar contra os próprios espiões: de início ela finge que está nervosa diante do rapto para que levem ela junto com Steve o que a permite, por exemplo, trocar a seringa com o soro da verdade do Dr. Veneno, o que livra o militar de ser obrigado a revelar informações; depois de lutar contra alguns espiões no esconderijo, ela consegue fugir porque eles não a perseguem por pensarem que ela é apenas uma atriz de espetáculo que não representa um problema sério; e, por fim, seu exército de moças consegue distrair os soldados alemães porque eles de novo acham que mulheres não são ameaça e porque elas os seduzem.

A questão do traje também é novamente abordada, pois enquanto MM vai procurar por ajuda de sua amiga Etta Candy em um colégio feminino, seu traje é criticado por ser curto demais, tanto pela secretária da instituição, quanto pela líder da banda da escola:

Figura 09 - Dois momentos em que Diana tem seu traje criticado por ser curto



Fonte: Compilação do autor³³

33 Quadros retirados da Revista Mulher-Maravilha: Confins da Terra, 2020, s.p.

Ainda no campo da defesa das mulheres, a HQ aponta para uma maior oportunidade de participação destas na sociedade: enquanto a MM seleciona as meninas que comporão o seu exército, Etta Candy diz que “esta vai ser a primeira força expedicionária feminina do país” (p.09), assim como a MM ao ver Etta Candy se abaixando para derrubar Veneno sugere “Parabéns Etta! Nós duas precisamos organizar um time de rúgbi feminino” (p.13). Em sala essas falas podem ser usadas para se discutir como demorou para que as mulheres pudessem ocupar certos espaços que sempre foram considerados eminentemente masculinos, abordando que, por exemplo, que o primeiro Corpo Auxiliar do Exército Feminino dos EUA foi criado justamente nessa época, em 1942, e que surgiu da indicação de uma mulher congressistas que estava preocupada que as mulheres que fossem para a guerra tivessem os mesmos direitos e benefícios que os homens.

Vale destacar também que no caso do exército feminino, há conotações em relação a sexualidade das integrantes da banda: Etta Candy argumenta que ela e suas amigas seguirão a MM, se “for para pegar homens” (p.09), as garotas dizem que se a MM lhes arrumar um homem em trajes de banho elas não dirão não (p.10) e a própria MM disfarçada fala para os vilões que elas estão a procura de homens (p.11). Colocar tais falas na boca de personagens femininas naquela época em que se prezava tanto pelo recato feminino é sem dúvida tomar uma posição de grande confrontamento aos costumes.

Por esses episódios podemos aventar um subtexto bem importante nas Garotas Holliday: elas de várias maneiras são a “versão” das Amazonas no Mundo dos Homens, aquilo que Marston pretendia que as mulheres do mundo real se tornassem no futuro quando os ideais feministas fossem socialmente aceitos e postos em prática. Conforme Lepore (2017) o Colégio Holliday é uma sátira de Harvard e nele o longo das HQs aparece todo tipo de professor que encarna os modelos de ideias e comportamentos machistas, as lutas das garotas contra esses personagens é, então, uma projeção das lutas das mulheres do mundo real. As Amazonas são um modelo de sociedade feminista ideal, mas elas são um povo místico distante numa ilha idílica onde não existem homens, as Garotas Holliday por outro lado são do Mundo dos Homens, o nosso mundo, estão bem próximas da realidade das leitoras das HQs, das possibilidades que elas podem ter.

Outro ponto importante da história é a revelação de que o Dr. Veneno na verdade é uma mulher disfarçada como desconfiava Diana por causa de suas “mãos delicadas” (na edição #28 a vilã retorna com as mãos sempre cobertas com luvas):

Figura 10 - Mulher-Maravilha revela que “o Dr. Veneno” na verdade é uma mulher



Fonte: Revista Mulher-Maravilha Confins da Terra, 2020, s.p.

O fato da Princesa Maru (identidade civil da Dra. Veneno) ter de se disfarçar de homem para mexer com seus produtos químicos e usá-los na guerra acena para uma crítica de que naquela sociedade uma mulher para ter um maior poder precisava se passar por homem, além de ser uma certa inovação por colocar uma personagem feminina que não é MM em uma posição de destaque na trama, fugindo do estereótipo das figuras de apoio um tanto quanto apagadas. Vale destacar que há um enunciado de oposição simbólica entre a Mulher-Maravilha e o(a) Dr(a). Veneno: MM veste roupas que exibem seu corpo esguio, belo e muito “feminino”, usa seu poder físico, vem de uma sociedade que as mulheres estão no poder e quer proteger a América, já Veneno em seu disfarce usa um traje que esconde quase totalmente seu corpo mostrando uma silhueta grande, forte e até deformada, exerce o poder através da sua inteligência - a fabricação de produtos químicos - pois, seu corpo feminino tem de ser ocultado, vive em um contexto que as mulheres têm de se submeter aos homens e quer destruir a América. Essas características de “anti-Mulher-Maravilha” da Dra. Veneno, sobretudo, em seu caráter estético continuaram nas HQs, filmes e desenhos até hoje como podemos observar nas imagens abaixo representando diversas mídias em que a personagem apareceu nos últimos anos:

Figura 11 - Diferentes versões da Dra. Veneno ao longo dos anos



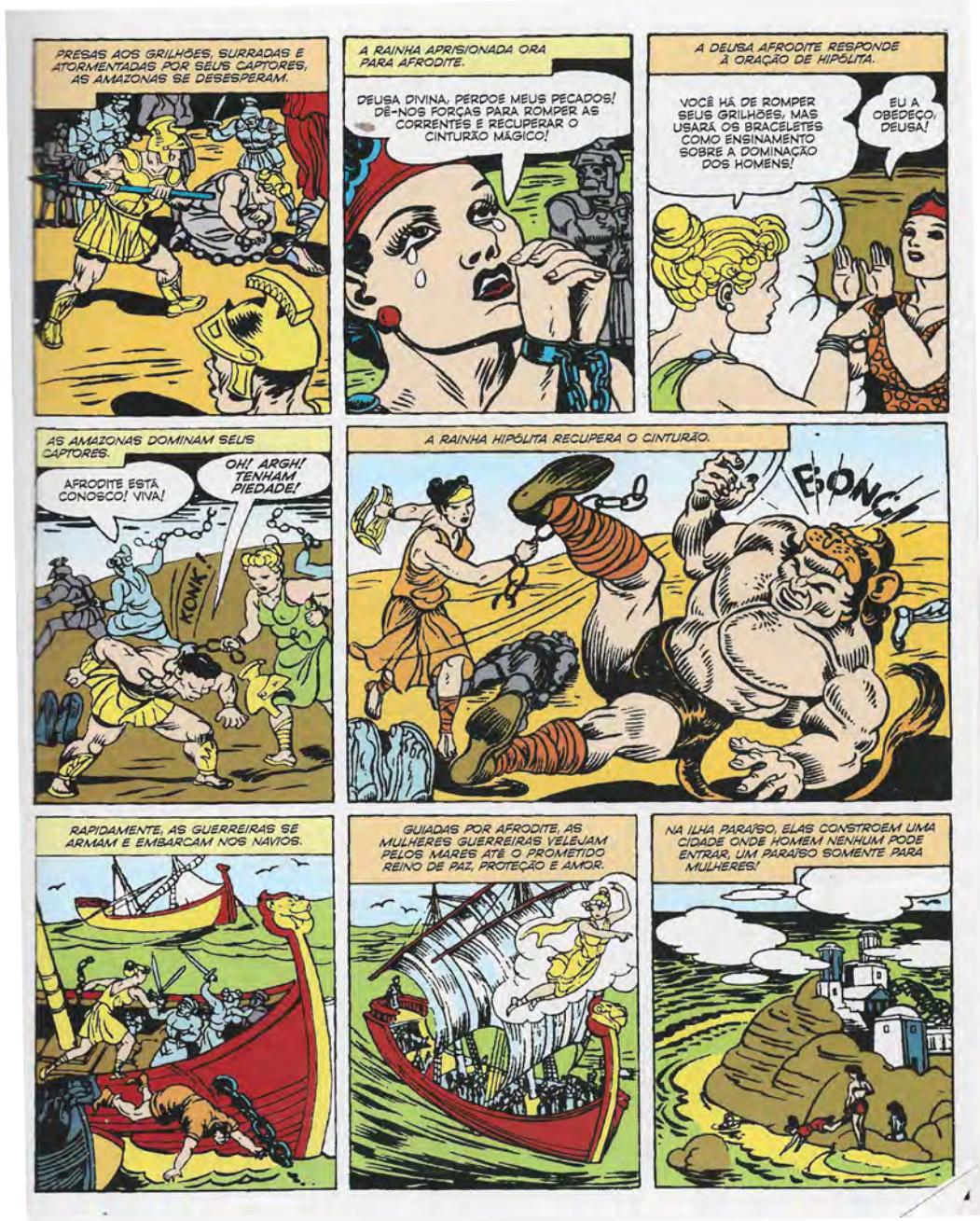
Fonte: Compilação do autor³⁴

Uma terceira HQ desta fase que precisa ser mencionada é Wonder Woman V1 #01³⁵, mais precisamente a primeira história publicada nela, que é um marco tanto por ter apresentado a personagem em uma revista solo (Sensation Comics continha histórias de outros personagens) quanto por ter trazido um pano de fundo para as origens da personagem mostrando como seu povo - as Amazonas - foram criadas e como a MM conheceu o Steve Trevor revisitando a história que havia sido contada em All Star Comics V1 nº#08, dessa vez com mais detalhes. Ambos os acontecimentos conforme foram representados nessa HQ se tornam parte fundamental da biografia fictícia da personagem sendo repetidos até hoje – ainda que algumas leves alterações - nas mais diferentes variações em que essa biografia apareceu tanto em termos de versões alternativas da MM (que aparecem em outros universos) quanto de adaptações da mesma para outras mídias como desenhos animados, videogames, filmes, e séries em *live action*, etc.

34 Da esquerda para a direita: Primeira imagem disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/9/94/Doctor_Poison_Earth-Two.png>; Segunda imagem disponível em: <<https://sciencefiction.com/wp-content/uploads/2017/01/Doctor-Poison-2-DC-Comics-Wonder-Woman-a.jpg>>; Terceira imagem disponível em: <[https://static.wikia.nocookie.net/dcmovies/images/a/a0/Doctor_Poison_DCAMU.png](https://s.yimg.com/ny/api/res/1.2/OECLf.fLCBp9SvZQ2aPF8g--/YXBwaWQ9aGlnaGxhbmRlcjt3PTc0NDtoPTQzNA--/https://media.zenfs.com/en/homerun/feed_manager_auto_publish_494_ea80f27395d87f112ab0a98019461df3>>; Quarta Imagem disponível em: <; Acesso em: 19 de mar. De 2024.

35 Usamos como fonte a versão brasileira presente como parte da publicação “Mulher-Maravilha Antologia”, publicada pela Editora Panini Comics em 2020.

Figura 12 - Prancha sobre as origens das Amazonas conforme as HQs da MM



Fonte: Revista Mulher-Maravilha Antologia, 2020, s.p.

Aqui Marston se utiliza do antigo mito grego das Amazonas, uma tribo de mulheres guerreiras que não aceitavam o domínio masculino, que por sua natureza “feminista” sempre foi usado como símbolo, base e apelido para as lutas das mulheres em diversas situações:

Em 4 de julho de 1851, durante uma comemoração que marcava os 75 anos da Declaração da Independência, C. Hartwell, vindo de um seminário teológico para meninos, leu para as moças da Mount Holyoke uma paródia que fizera da “Declaração de Sentimentos” escrita por Elizabeth Cady Stanton em 1848. Chamou-a de “Declaração Amazona da Independência”. “Consideramos as seguintes verdades intuitivas e inegáveis: que todos os homens e todas as mulheres são criados livres e iguais”, leu Hartwell, achando tudo muito engraçado.

As sufragistas, porém, não viam absurdo nas amazonas; elas as achavam sensacionais. Desde os tempos de Homero, ser amazona significava fazer parte de uma raça grega antiga e mítica de mulheres guerreiras que viviam separadamente dos homens. Ao fim do século XIX, algumas sufragistas, seguindo a obra de antropólogos homens, passaram a acreditar que uma terra de amazonas — um antigo matriarcado que precedia a ascensão do patriarcado — havia de fato existido. “O período da supremacia feminina durou muitos séculos — sem ser questionado, tido como natural e apropriado onde quer que existisse, e era chamado de matriarcado ou ginecocracia”, discorreu Elizabeth Cady Stanton em 1891.[...]

Na época em que Sadie Holloway fez as malas para ir para Mount Holyoke, em 1911, uma “amazona” queria dizer qualquer mulher rebelde — o que, para muita gente, significava qualquer moça que empacotasse suas coisas, saísse de casa e fosse para a faculdade. Chamavam-nas de “Novas Mulheres”. Elas queriam ser livres como os homens: todas amazonas (Lepore, 2017, p.35-36).

Deve ser destacado, no entanto, que ele toma certas liberdades criativas que parecem caminhar no sentido de tornar o mito grego ainda mais “feminista” e próximo das suas próprias visões do que significava poder feminino. Na HQ a criação das Amazonas é colocada como obra da deusa Afrodite como forma de confrontar as ações do deus Ares e sua opressão das mulheres comuns do Mundo dos Homens, enquanto nos mitos originais as Amazonas, ao menos suas líderes, são semideusas filhas do deus da guerra. Essa filiação inclusive era usada para explicar o porquê delas no entendimento dos gregos antigos terem uma “vocação” para a guerra e a luta que supostamente as mulheres comuns não tinham, o que na HQ da MM não é mencionado inclusive dado que nela as Amazonas são vistas como amantes da paz e do amor (o que é reforçado por elas terem sido criadas pela Deusa do Amor e da Beleza) utilizando este como “arma”.

Este é um tema recorrente nas histórias da MM porque Marston era adepto de uma teoria psicológica de que a superioridade da mulher estava na sua capacidade de amar submetendo os homens através desse amor: “a mulher possui o poder superior do amor”, que o amor sempre triunfa sobre a força, que “a excitação é uma emoção predominantemente masculina, e que a submissão no amor pertence ao homem e não à mulher” (Pitkin e WMM, *The Art of Sound Pictures apud Lepore, 2017, p.177*). Também será comum nas histórias da MM desse momento, essa ideia de que quem deve se submeter são os homens e não as mulheres, através de, por exemplo, vários episódios em que ela perde seus poderes toda vez que se deixa ser dominada, da mesma forma que em sua biografia dos Quadrinhos, as

Amazonas foram dominadas por Hércules e seu exército depois de terem se deixado enganar por eles. Os braceletes que a MM e as outras Amazonas usam são um lembrete desse fato determinado por Afrodite (p. 5A) e quando a MM os tira torna-se furiosa e destrutiva.

Em termos imagéticos, esta fase das histórias da MM também tende a proporcionar uma boa quantidade de material em torno de uma contraposição a alguns padrões estéticos da época relacionados aos gêneros. Uma dessas contraposições não muito óvia é a personagem Etta Candy, a grande amiga da MM no Mundo dos Homens que durante toda a Era de Ouro foi representada como uma mulher acima do peso e, principalmente, como alguém que não tinha nenhum problema com isso, nem pretendia emagrecer.

Figura 13 - Primeira aparição de Etta Candy



Fonte: Mulher-Maravilha Confins da Terra, 2020, s.p.

Se por um lado, ela é muitas vezes apresentada sob um teor cômico e até com alguns estereótipos relacionados a uma pessoa *plus size* (sempre acompanhada de uma caixa de doces

e avessa à dietas), além de ser criticada por seu peso, por outro Etta Candy se tornou uma personagem muito presente nas histórias da MM e constantemente ativa, auxiliando Diana em suas missões e enfrentando diversos vilões, o que representa um rompimento ao menos com o estereótipo de que as pessoas obesas são preguiçosas:

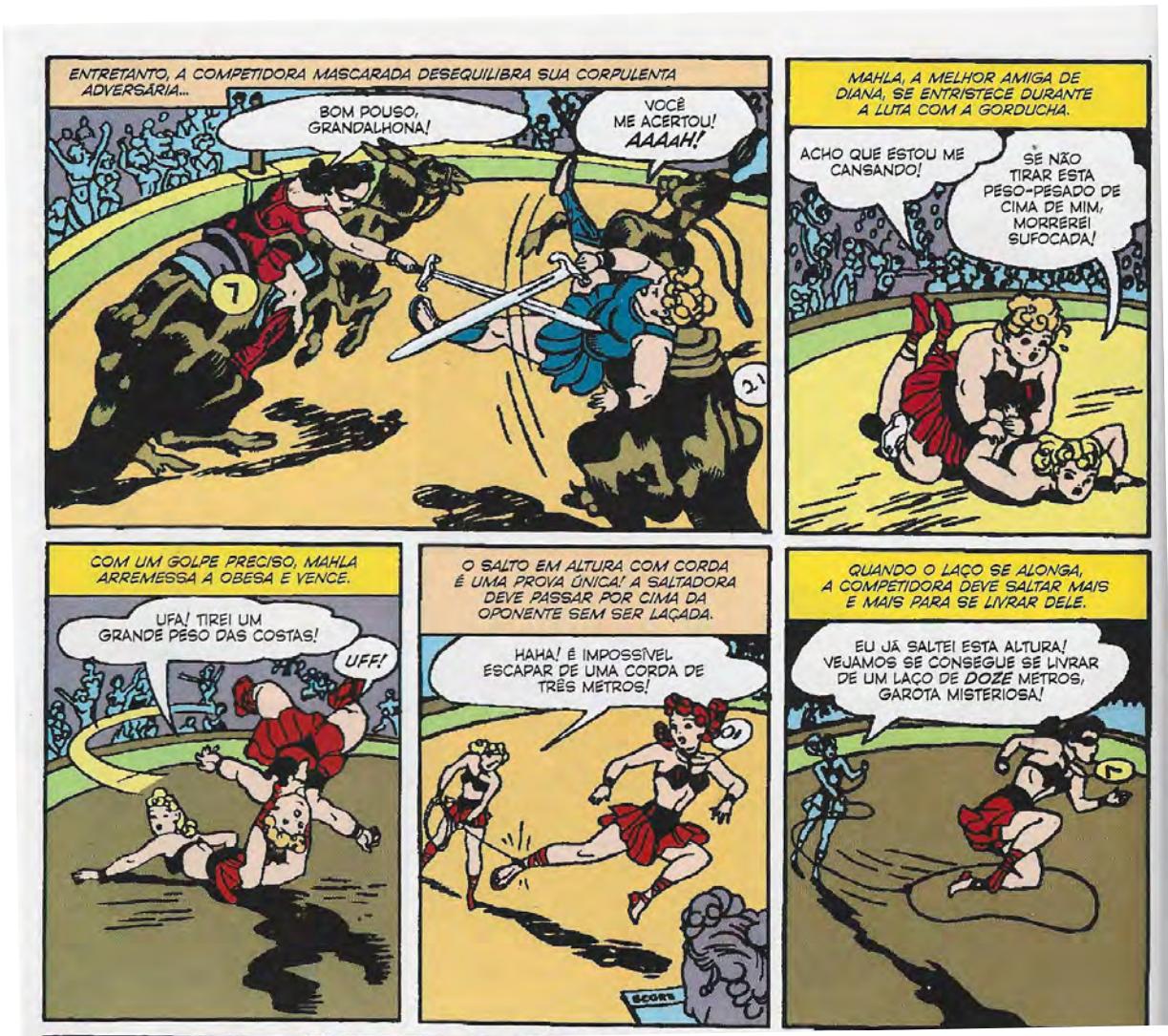
As Holliday Girls foram lideradas por Etta Candy, uma jovem gorducha que adorava chocolates. Etta aparência contrastava fortemente com as mulheres esbeltas e com cintura de vespa retratado na maioria dos quadrinhos, e Etta era uma líder corajosa e heróica que estava sempre no meio da luta ao lado de sua amiga Wonder Mulher. Qualquer que fosse a aventura, as Holliday Girls estavam envolvidas. Na verdade, as Holliday Girls foram mais úteis para a Mulher Maravilha do que os militares americanos, muitas vezes aparecendo para ajudá-la a lutar contra os nazistas ou japoneses muito antes de qualquer soldado chegar ao local (Hanley, 2014, p. 21, tradução nossa³⁶).

O próprio fato dela ser retratada como gorda em uma HQ cuja personagem principal é mostrada como o ápice da beleza padrão, em uma época na qual as mulheres eram incentivadas a ser magras até pelo contexto social de racionamento imposto pela Segunda Guerra Mundial e numa mídia que se caracterizaria pelo constante retrato de corpos atléticos idealizados como o auge do ser humano ideal é com certeza algo digno de ser levado em conta como quebra de padrões.

Da mesma forma, no último painel da figura anterior quando MM está selecionando as moças para seu exército podemos perceber que elas são apresentadas com uma certa variedade de tipos corporais: uma é mais alta e magra, outra mais baixa, outra com o corpo mais arredondado e por aí vai. Essa variedade de corpos pode ser percebida também em Wonder Woman V1 #01 quando são mostradas as Amazonas que competiam com Diana pelo direito de levar Steve Trevor de volta aos EUA com uma delas sendo retratada como forte e musculosa, outra como obesa e outras como mais magras:

³⁶No original: The Holliday Girls were led by Etta Candy, a rotund young woman who loved chocolates. Etta's appearance was a stark contrast to the svelte, wasp-waisted women depicted in most comic books, and Etta was a brave and heroic leader who was always in the thick of the fight beside her friend Wonder Woman. Whatever the adventure, the Holliday Girls were involved. In fact, the Holliday Girls were more useful to Wonder Woman than the American military, often showing up to help her fight the Nazis or Japanese way before any soldiers arrived on the scene.

Figura 14 - Variedade dos tipos corporais das Amazonas



Fonte: Revista Wonder Woman V1 #01, 2020,s.p.

Certamente não dá para negar que há um certo tratamento depreciativo com relação às características corporais da Amazona musculosa e daquela *plus size*, com as piadas que suas rivais fazem. No entanto, já é um avanço que em uma sociedade imaginada como “perfeita”, os autores tenham se preocupado em representar mulheres com diferentes corpos, ao invés de se restringir a uma homogeneidade atlética padrão. Pedagogicamente tal constatação é muito útil para se trabalhar como as sociedades constroem padrões de beleza em cada época e como isso afeta as vidas das pessoas que não se encaixam nesses padrões.

Outra questão imagética relevante é a presença de traços erotizados nas formas como as diferentes personagens femininas foram representadas. Desde as vestes de algumas

amazonas que foram desenhadas mostrando ombros, pernas e barrigas, passando pelos uniformes bem curtos das Garotas Holliday até o próprio traje nada decoroso da MM, podemos verificar que não se fartou a mostrar os corpos femininos, inclusive como forma de contrapor o imenso recato social da época.

Figura 15 - Vests femininas em Wonder Woman V1 #01



Fonte: Compilação do autor³⁷

Esteticamente pode-se perceber um contraste: as personagens próximas a MM são representadas com roupas que deixam o corpo mais à mostra, enquanto as outras são desenhadas de acordo com a moda de roupas longas, cheias de mangas e bem fechadas da época. Observa-se também que nesse primeiro momento, as vilãs da personagem costumam aparecer com roupas bem fechadas e até tradicionais, a exemplo da figura do meio no último painel inferior da imagem, que é Paula Von Gunther, uma inimiga da MM, e da disfarçada Dra. Veneno já discutido anteriormente, produzindo uma associação entre o mal/opressão e o ato de esconder o corpo feminino.

O próprio traje da MM criado à época é um amálgama de referências ao mundo feminino, especialmente aquele mais erotizado: os *braceletes* foram inspirados naqueles da aluna e futura amante de Marston, Oliver Byrne; a *tiara* imitava as dadas às vencedoras dos concursos de misses comuns nos EUA; o *penteado* e o *tom sensual* vieram da Garota Vargas

³⁷As imagens de Quadrinhos foram retiradas da Revista Wonder Woman V1 #01, 2020, já a foto com exemplos da moda feminina dos EUA nos anos 40 foi obtida em: <<https://armoniestore.wordpress.com/2015/06/28/historia-da-moda-anos-40/>>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

de Quatro de Julho, uma das várias *pin-ups* (modelos sensuais inspiraram desenhos muito famosos na cultura pop dos anos 40 nos EUA) que o desenhista Alberto Vargas desenhou para a revista Esquire; a *saia* era moda na época e as *botas* tomaram o lugar das sandálias no desenho original porque Marston achava estas delicadas demais, além de, como ele admitiu em carta ao seu editor, os saltos e canos longos fazerem parte de várias fantasias sexuais (Lepori, 2017, p.298).

Figura 16 - Variações e inspirações do traje da Mulher-Maravilha na Era Marston



Fonte: Compilação do autor³⁸

Na figura podemos observar: a) o desenho de *pin-up* que inspirou o design da MM (imagem à esquerda); b) o design original da personagem elaborado por H.G. Peters que foi

38Imagem da extrema esquerda, disponível em: https://imgc.artprintimages.com/img/canvas/varga-girl-july-1941_u-l-q1hmedeo1zln.jpg?artPerspective=n; Imagem superior esquerda disponível em: <<https://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/wwwwhatcouldhavebeen.png>>; Imagem superior direita disponível em: <<http://www.thehistoryblog.com/wp-content/uploads/2015/04/Original-Illustration-of-Wonder-Woman-by-H.-G.-Peter-ca.-1941.jpg>>; Imagem inferior esquerda disponível em: <<https://variety.com/wp-content/uploads/2016/10/wonder-woman-first-appearance.jpg>>; e Imagem inferior direita disponível em: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTWa3TJbdDUCOVCDq119JT_hMYk1DEy9ZoGeEqZr2MyjzNVzmroWLoMS-joexOxoTJC2g&usqp=CAU>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.

recusado por Marston (esquerda superior) que ainda sugeriu a retirada da gola do corpete considerando que ela ficaria datada rapidamente; c) o design com sandálias que Marston mandou mudar (direita superior); d) o design com o qual a personagem foi retratada em *Sensation Comics #01* (esquerda inferior); e) o design que a MM ganhou a partir de *Wonder Woman #01*, que marca a substituição da saia por um short, que décadas depois viraria um maiô; f) as cores (amarelo, vermelho, azul e branco) e símbolos como as estrelas e a águia são obviamente uma referência a bandeira dos Estados Unidos, afinal eram tempos de guerra e a personagem tinha que ser profundamente patriótica.

No entanto, o que sempre chamou e ainda chama muita atenção é outra coisa. A indecorosidade desses trajes era uma preocupação constante dos funcionários da DC como demonstra uma carta de Dorothy Roubicek, consultora da empresa:

Tem ocorrido uma tendência de destacar a MM como figura bastante sexy, e creio que isso deveria ser evitado sempre — ela devia ser mostrada como uma garota tipicamente americana. O uniforme pode ser um dos motivos pelos quais ela gera essa impressão, e, em anexo, vai um esboço do tipo de traje que eu sugiro — feminino e ainda assim não repreensível, como as calças curtas e justas que ela usa podem ser consideradas (Roubicek, 1943 *apud* Lepori, 2017, p.294).

Além da sensualidade explícita no visual da MM, o erotismo sobre a mulher também aparece nas constantes cenas em que ela e/outras mulheres são retratadas amarradas em posições de submissão. Marston assumia essas cenas como representantes de suas visões psicológicas sobre o ser humano, especialmente a de que uma coisa que as mulheres poderiam ensinar aos homens era o poder da submissão a boas autoridades como meio de melhorar a sociedade:

Esta, meu caro amigo, é a única e verdadeira contribuição das minhas histórias da Mulher-Maravilha à educação moral dos pequenos. A única esperança de paz é ensinar às pessoas cheias de viço e força desmesurada a apreciar as amarras — a apreciar a submissão à autoridade dócil, à autoridade sábia, não simplesmente tolerar qualquer submissão. As guerras só terão fim quando os humanos gostarem de ser amarrados (Marston, 1943 *apud* Lepori, 2017, p. 293, grifos nossos).

Ainda que se leve em consideração toda essa argumentação de Marston, o fato é que as abundantes amarrações vivenciadas pelas personagens nas HQs dessa fase acabam por ser percebidas pelos adultos como uma referência à prática erótica conhecida como *bondage*, o que não deixa de ser verdade diante do conteúdo sexual implícito ou não presente na personagem como demonstramos anteriormente.

Figura 17 - Cenas de amarração da Mulher-Maravilha na Era Marston



Fonte: Compilação do autor³⁹

Cabe por fim, em relação à estética das HQs da MM e seu tratamento das questões de gênero nessa época falar sobre o detalhe das capas das revistas em que as histórias eram publicadas. De forma geral podemos observar que seguindo o ideal de Marston sobre apresentar uma mulher forte e poderosa, essas capas sempre retratavam a MM executando algum ato incrível e heroico como liderar um exército em um ataque frontal ao inimigo (Wonder Woman V1 #01) ou segurar um tanque estava para cair sobre Steve Trevor em uma interessante inversão do “salvamento à donzela indefesa” (Wonder Woman V1 #04):

Figura 18 - Exemplos de capas da Revista Wonder Woman na Era Marston



Fonte: Site Guia dos Quadrinhos⁴⁰

39Quadros retirados da Revista Sensation Comics V1 #02, 2020, p.03 e p.05.

40Disponível em:<[http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/wonder-woman-\(1942\)/2457](http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/wonder-woman-(1942)/2457)>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

Nessa toada, a capa de *Sensation Comics* V1 #01 apresenta a MM em uma posição superior ante os bandidos atônicos que ela enfrenta de frente para repelir suas balas com o uso de seus braceletes mágicos, aparentemente para salvar o homem que vemos logo abaixo dela (não dá para saber ao certo porque esse personagem não aparece na história) e também de frente para os atiradores com uma aparência de susto e apavoramento com os tiros dirigidos na direção dele. Um círculo amarelo atrás dela, possivelmente uma representação do sol, cria um foco ainda maior na personagem e lembra aqueles halos brilhantes que indicam a santidade/divindade das figuras religiosas.

Já, a capa de *Sensation Comics* V1 #02, coloca Diana sobre uma viga sustentada por um guindaste no que parece ser uma construção. Ela usa sua força para agitar um homem no ar como se fosse lançá-lo para longe enquanto pega o outro pelos braços aparentemente para fazer o mesmo. Em contraponto a aparência de desespero e susto de um dos homens e de raiva e temor do outro, Diana parece calma e indiferente como se estar se equilibrando naquela altura e jogar dois homens para longe não significasse nada para ela.

Figura 19 - Capas da Revista *Sensation Comics* V1 #01 e #02



Fonte: Site Guia dos Quadrinhos⁴¹

Cabe destacar que a primeira capa se tornou tão icônica que foi referenciada em uma cena do filme em *live action* da personagem em 2017:

⁴¹Imagem da esquerda disponível em:<[http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/sensation-comics-\(1942\)-n-1/2423/25338](http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/sensation-comics-(1942)-n-1/2423/25338)>. Acesso em: 12 de fev. de 2024. Imagem da direita disponível em:<[http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/sensation-comics-\(1942\)-n-2/2423/25339](http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/sensation-comics-(1942)-n-2/2423/25339)>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

Figura 20 - Comparação cena do filme em *live action* x capa de Sensation Comics V1 #01



Fonte: Site Legião dos Super-Heróis⁴²

2.2 Era Kanigher: recato e matrimônio para o retorno das mulheres à domesticidade

Quais são as atividades nas histórias em quadrinhos que as mulheres “realizam em pé de igualdade com os homens”? Eles não trabalham. Elas não são donas de casa. Eles não criam uma família.
(Fredric Wertham⁴³)

Tradicionalmente se considera como Era de Prata dos Quadrinhos, o período que durou de 1956 a 1970, tendo se caracterizado por um movimento de reação das editoras de HQs de super-heróis ante as baixas vendas no pós-guerra e se aproveitando de que houve toda uma perseguição aos seus concorrentes - os quadrinhos de crime, romance e terror - acusados de ter ligações com a delinquência juvenil. Tal reação na *DC Comics* se deu principalmente através da revitalização de velhos personagens criando-se novas versões deles e envolvendo em suas histórias temáticas como aventuras espaciais, viagens dimensionais, robôs, alienígenas, etc. que estavam em voga e davam um ar de modernidade para os mesmos.

Seguindo a periodização que adotamos, esse momento corresponde mais ou menos ao tempo em que o escritor Robert Kanigher esteve à frente das HQs da Mulher-Maravilha, cerca de duas décadas, que começou em meados de 1948 e terminou por volta de 1968. Assim, tudo começa com a completa mudança na equipe responsável pelas histórias da MM (Lepore, 2017, p. 318-323): Marston e o editor Charlie Gaines faleceram em 1947, a roteirista Joye

42Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/20-easter-eggs-e-referencias-em-mulher-maravilha.html#list-item-13>>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

43Citação retirada de WERTHAM, Fredric. *Seduction of the innocent: the influence of the comic books on today's youth*. Nova York: Rinehart, 1954, p.65.

Hummel abandonou sua carreira de escritora dos enredos em que estava há cerca de três anos no mesmo ano, o editor Sheldon Mayer se aposentou em 1948. A única pessoa próxima a Marston que poderia cuidar das HQs mantendo a essência “feminista” sustentada pelo autor, e estava disposta a isso, era sua viúva Elizabeth Holloway que há anos contribuía para os roteiros, mas que apesar de constantes apelos não foi contratada como editora pelo diretor da DC Comics. Conforme Lepore (2017), este preferiu chamar *Kanigher* que não deu ouvidos às sugestões de Holloway de preservar algumas características da personagem, preferindo conduzir as HQs ao seu modo.

As HQs da Mulher-Maravilha dessa era caminharam no sentido de afastá-las das pautas vanguardistas de Marston e aproximá-las de modelos mais tradicionais acerca do comportamento tanto de homens quanto de mulheres. Assim, podemos dizer que em certo sentido houve um retrocesso na abordagem das questões de gênero, porque as histórias desse período ou deixaram de abordá-las ou constantemente representavam a MM e outras mulheres a partir de uma ótica que as enquadravam nos papéis e características esperados para uma “mulher ideal” da época.

Parte disso foi resultado da “independência criativa” de Kanigher, mas o ambiente cultural da época também não se revelava muito propício ao teor feminista da Mulher-Maravilha, constituindo-se como segundo acontecimento a se levar em conta o fato de que houve um retrocesso nas pautas e práticas de defesa da liberdade feminina no pós-Segunda Guerra que trouxe uma redefinição nas relações de gênero no ocidente. Se durante o conflito, as mulheres foram convidadas a estarem no espaço público e assumirem tarefas que eram socialmente destinadas aos homens como trabalhar fora porque estes estavam lutando no *front*, o fim deste trouxe a noção de reconstrução da sociedade o que significava que as mulheres deveriam voltar ao espaço doméstico, ao papel de esposas ideais (Hanley, 2014; Lepori, 2017) algo que se refletiria na ficção com propagandas para que as mulheres seguissem essa ideia e com a valorização dos papéis femininos tradicionais:

No final da década de 1950, a defesa do casamento e da família nuclear era onipresente na cultura popular americana. Em *Homeward Bound: American Families in the Cold War Era*, a historiadora Elaine Tyler May chama isso de “contenção doméstica”. Num mundo de incertezas contaminada, escreve May, a família nuclear “criaria um sentimento de calor e segurança contra as frias forças da perturbação e da alienação.” O mundo exterior parecia repleto de espiões comunistas ímpios, bombas atômicas e inúmeras outras ameaças, então os americanos se voltavam para dentro de suas famílias em busca de estabilidade. Isso resultou em

uma celebração de papéis tradicionais: o pai como o forte chefe do lar, a mãe como cuidadora amorosa e maga doméstica, e as crianças tão precoces, mas obedientes (Hanley, 2014, p.108, tradução nossa⁴⁴).

A isso podemos acrescentar o já citado movimento de perseguição às Histórias em Quadrinhos daquela década que tinha como base justamente uma defesa da moralidade que supostamente estava sendo ameaçada por histórias que traziam violência e obscenidades e representavam uma má influência para a juventude estadunidense. A Mulher-Maravilha é explicitamente atacada por Fredric Wertham inclusive no que se refere a um suposto perigo do “teor lésbico” que a personagem e suas coadjuvantes possuíam:

Para os meninos, a Mulher Maravilha é uma imagem assustadora. *Para as meninas ela é um ideal mórbido.* Enquanto Batman é antifeminino, a atraente Mulher Maravilha e seus colegas são definitivamente antimasculinos. A Mulher Maravilha tem suas próprias seguidoras femininas. Todos são continuamente ameaçados, capturados e quase condenados à morte. Há muito resgate mútuo, o mesmo tipo de fantasia de resgate do Batman. Suas seguidoras são as “Holliday girls”, ou seja, as garotas das férias, as festeiras gays, as garotas gays. A Mulher Maravilha se refere a elas como “minhas garotas” (Wertham, 1954, p.65, tradução⁴⁵ e grifo nossos).

E também destaca a ausência de valores familiares e laborais nas suas histórias:

Quanto à “feminilidade avançada”, quais são as atividades nas histórias em quadrinhos que as mulheres “realizam em pé de igualdade com os homens”? Eles não trabalham. Elas não são donas de casa. Eles não criam uma família. O amor materno está totalmente ausente. Mesmo quando a Mulher Maravilha adota uma garota, há conotações lésbicas. *Em nenhuma outra literatura infantil a imagem da feminilidade foi tão degradada.[...]*

O protótipo da super-ela com “feminilidade avançada” é a Mulher Maravilha, também endossada por este mesmo especialista. [...] Seu criador, um psicólogo contratado pela indústria, descreveu isso: “Quem quer ser uma menina? E esse é o ponto. Nem mesmo as meninas querem ser meninas. . . . A solução óbvia é criar uma personagem feminina com toda a força do Superman (Wertham, 1954, p.234, tradução⁴⁶ e grifo nossos).

44No original: In the late 1950s, the championing of marriage and the nuclear family was ubiquitous in American popular culture. In *Homeward Bound: American Families in the Cold War Era*, historian Elaine Tyler May calls this “domestic containment.” In a world of uncertainty, May writes, the nuclear family “would create a feeling of warmth and security against the cold forces of disruption and alienation.” The outside world seemed rife with godless communist spies, atomic bombs, and numerous other threats, so Americans looked inward to their families for stability. This resulted in a celebration of traditional roles: the father as the stalwart head of the home, the mother as the loving caregiver and domestic wizard, and the children as precocious but obedient.

45No original: For boys, Wonder Woman is a frightening image. For girls she is a morbid ideal. Where Batman is anti-feminine, the attractive Wonder Woman and her counterparts are definitely anti-masculine. Wonder Woman has her own female following. They are all continuously being threatened, captured, almost put to death. There is a great deal of mutual rescuing, the same type of rescue fantasies as in Batman. Her followers are the “Holliday girls,” i.e. the holiday girls, the gay party girls, the gay girls. Wonder Woman refers to them as “my girls.”

46No original: As to the “advanced femininity,” what are the activities in comic books which women “indulge in on an equal footing with men”? They do not work. They are not homemakers. They do not bring up a family.

Podemos perceber, portanto, que a preocupação com a moral nas HQs se tornou algo muito importante nessa época ao ponto da Associação Americana de Revistas em Quadrinhos em resposta às acusações, ao criar em 1954 o *Comic Code* que estabelecia uma série de regras a respeito do que podia ou não estar nas HQs, incluir várias relacionadas a trajes, sexo e casamento:

Vestimentas:

(1) A nudez sob qualquer forma é proibida, assim como a exposição indecente ou indevida. (2) Ilustração sugestiva e lasciva ou postura sugestiva é inaceitável. (3) Todos os caracteres devem ser representados em trajes razoavelmente aceitáveis para a sociedade. (4) As fêmeas devem ser desenhadas de forma realista, sem exagero de quaisquer qualidades físicas.[...]

Casamento e sexo:

(1) O divórcio não deve ser tratado com humor nem representado como desejável. (2) As relações sexuais ilícitas não devem ser sugeridas nem retratadas. Cenas de amor violentas, bem como *anormalidades sexuais* são inaceitáveis.[...] (4) O tratamento de histórias de amor romântico deve enfatizar o *valor do lar e a santidade do casamento*. [...] (7) A perversão sexual ou qualquer inferência ao mesmo é estritamente proibida (*Comic Code*, 1954, tradução nossa⁴⁷).

É razoável pensar que tais regras limitaram em muitos a agência dos artistas, ainda mais se considerarmos que o mercado das HQs de super-heróis encontrou nesse momento um espaço de crescimento frente às baixas vendas do pós-Segunda Guerra e diante do fato de que esse código fez a concorrência formada por histórias de horror, detetive, etc. perder fôlego ou até mesmo deixar de ser publicada. Todos esses acontecimentos somados trouxeram novas perspectivas para as HQs da Mulher-Maravilha que passaram a militar não mais a liberdade feminina, mas sim expressar e incentivar uma conformidade aos “bons costumes”, ao *status quo* das noções de gênero e sexualidade mais tradicionais enquanto apresentavam a personagem em histórias mais escapistas voltadas para a fantasia e ficção científica típicas da renovação pela qual os super-heróis passaram na época.

Em *Wonder Woman* V1 #99⁴⁸ (1958) é apresentada uma história intitula “Confidencial” na qual a trama é basicamente a Mulher-Maravilha se utilizando dos mais variados disfarces com o objetivo de impedir que Steve Trevor a reconheça, após ter apostado

Mother-love is entirely absent. Even when Wonder Woman adopts a girl there are Lesbian overtones. [...] In no other literature for children has the image of womanhood been so degraded.[...]The prototype of the super-she with “advanced femininity” is Wonder Woman, also endorsed by this same expert. [...] Her originator, a psychologist retained by the industry, has described it: “Who wants to be a girl? And that’s the point. Not even girls want to be girls. . . . The obvious remedy is to create a feminine character with all the strength of Superman.

47 Disponível em:<<https://www.lambiek.net/comics/code.htm>>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

48 Disponível em português na Revista “As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha”, 2008, p.59-68, e na coleção “Mulher-Maravilha Antologia”, 2020, s.p.

com ele que só se casaria com o mesmo se este a reconhecesse três vezes em 24 horas. Depois dele tê-la descoberto duas vezes, MM descobre que o segredo estava em uma marca de anel que ela havia deixado no dedo dela, o que o permitia reconhecê-la em qualquer lugar. Para resolver a situação, Diana entra no exército e passa a se disfarçar de Diana Prince, a assistente de Trevor que ele nunca percebe ser a super-heroína.

Em termos de enredo, esta história parece ser uma resposta ao conservadorismo moral da época que via um grande problema em um casal apaixonado como Trevor e Mulher-Maravilha que conviviam há tanto tempo não estando casados, lembremos que o Comic Code definia que “A maneira como se trata histórias de amor romântico deve enfatizar o valor do lar e a santidade do casamento”. Assim, a santidade do casamento foi preservada com Steve pedindo a MM em casamento como cabia a um homem naquela situação, e esta recusando com a excelente desculpa de que não podia pensar em si mesma antes de acabar com o crime e a injustiça e adotando uma identidade secreta para estar próxima do personagem sem haver nenhum laço amoroso entre eles (Steve desde a época de Marston deixava claro que não tinha nenhum interesse pela Diana, apenas pela MM).

No entanto, a temática do casamento continuou assombrando as histórias da personagem por diversas edições e não apenas no enredo, já que a famosa seção da revista da personagem intitulada “Mulheres-Maravilha da História” que buscava contar em forma de quadrinhos as biografias de diversas figuras femininas famosas da História foi substituída por uma seção chamada “As modas de casamento” dedicada a dicas e tradições sobre matrimônio:

Figura 21 - Exemplo da seção “As modas de casamento” das HQs da Mulher-Maravilha



Fonte: Site Reddit⁴⁹

Outra HQ da MM dessa época que traz uma estereotipia do modelo de mulher tradicional é a Wonder Woman V1 #163 (1966). Na primeira história⁵⁰ contida na revista, “Giganta, a garota-gorila”, apresenta uma nova origem para a vilã Giganta: ela é mostrada como uma gorila de zoológico que o vilão Dr. Psycho através de seus poderes faz se apaixonar por Steve Trevor com o objetivo de que ela o matasse, o que supostamente deixaria a MM arrasada e mais fácil de ser derrotada. A gorila tenta raptar Trevor, mas a MM o salva e a vence, sendo que Psycho posteriormente a captura e usa uma máquina para “evoluí-la” para uma mulher muito forte e alta que continua apaixonada por Steve e o raptua na praia até que MM a derrota novamente e decide levá-la para a Ilha Paraíso a fim de reabilitá-la. Na segunda história, “Perigo – Mulher-Maravilha”⁵¹, a vilã Paula Von Gunta com o objetivo de tomar Steve Trevor para si, hipnotiza ele e depois rouba o laço da Mulher-Maravilha para amarrá-la

49Disponível em:
https://www.reddit.com/r/Damnthsinteresting/comments/16tjanw/marriage_a_la_mode_feature_published_in_a_1961/?rdt=44303. Acesso em: 09 de jun. de 2024.

50 Disponível em português na Revista “As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha”, 2008, p. 81-89..

51Esta segunda história que originalmente faz parte da Revista Wonder Woman #163 aparentemente nunca foi publicada no Brasil.

e obrigá-la a obedecê-la e a hipnotiza que ela pratique crimes como descarrilar um trem, mas a super-heroína consegue se libertar da hipnose e salva o dia novamente.

Observa-se que nos dois casos trata-se de histórias que têm como foco a temática do amor, algo que se tornou muito comum nas HQs da MM da Era Kanigher com o adicional de que nessas tramas todas as três mulheres que aparecem têm suas ações condicionadas aos desejos amorosos por Steve Trevor. O amor aqui, é abordado como aquilo em função do qual as mulheres vivem fazendo de tudo por ele, ao ponto deste ser utilizado pelos vilões como arma - Psycho o usa para incitar a gorila a matar Steve e com isso desestabilizar a MM e Paula como forma de distrair a super-heroína a fim de roubar seu laço:

Figura 22 - Exemplo do amor sendo usado como arma por um vilão da MM



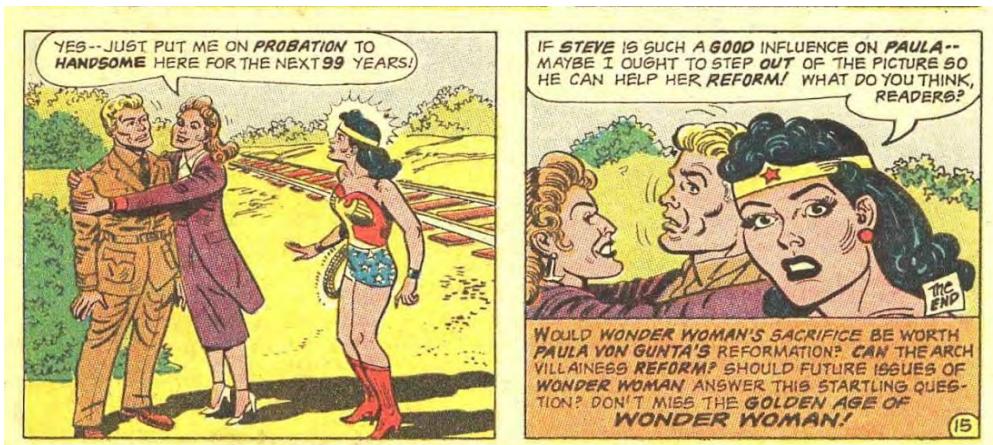
Fonte: Revista As maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.82.

A MM é retratada como tão apaixonada por Steve que diz que diz que quando achou que ele estava morto perdeu a vontade de viver e na edição seguinte (Wonder Woman V1 #164) ao ter a mesma impressão decide casar-se com um outro militar para poder continuar a vida, ou seja, as histórias incentivam as mulheres a acharem um marido para si como sinônimo de todas as suas alegrias. Na edição #163 essa percepção atinge até as vilãs, o que no caso da Paula Von Gunta representou um reducionismo e estereotipificação da sua personalidade: nas primeiras histórias da MM que foram escritas por Marston (Sensation Comics V1 #04), a vilania da personagem era explicada como uma forma dela proteger sua

filha que havia sido sequestrada pelos nazistas e ela era apresentada como uma espiã muito habilidosa que depois se tornou aliada na MM se colocando em perigo para salvá-la.

Nesta história, no entanto, Paula foi reduzida a um tipo de mulher fútil que rouba joias para se sentir bonita e fica obcecada pelo Trevor ao ponto de parecer irracional. Em um dos quadros ao observar Steve e Diana passeando na rua ela pensa “Que se exploda essa Amazona! Ela tem tudo! Mesmo um belo pedaço de homem como esse oficial do exército! Ele faz meu coração sentir que está queimando em chama lenta! Preciso dele para me refrescar!” (p. tradução nossa⁵²). No final da história após ser derrotada por Diana Paula expressa que aceitaria ficar 99 anos presa se fosse ao lado de Trevor e Diana em uma conversa com o leitor questiona se a vilã não poderia se tornar uma pessoa melhor se estivesse junto dele:

Figura 23 - A obsessão de Paula Von Guntha por Steve Trevor



Fonte: Revista Wonder Woman V1 #163, 1966, p.15.

Paula: - sim... só me coloque em liberdade condicional com o bonitão aqui pelos próximos 99 anos.

Mulher-Maravilha: - Se Steve tiver uma boa influência sobre Paula... talvez eu deva sair de cena para que ele possa ajudá-la a se reformar. O que vocês acham leitores?

Narrador: - O sacrifício da Mulher-Maravilha valeria a pena para a reforma de Paula Von Gunta? A arqui-vilã pode se reformar? As futuras edições devem responder a esta pergunta surpreendente? Não perca a Era de Ouro da Mulher-Maravilha! (tradução nossa)

Uma outra HQ dessa fase que vale ser mencionada é Wonder Woman V1 #105 (1959), mais especificamente a sua história intitulada “A origem secreta da Mulher-Maravilha⁵³”, na

52No original: Blast that Amazon! She has every thing! Even a handsome hunk of man like that army officer! He makes my heart feel as if it's burning on a slow flame! I've got to have him to cool me off!

53 No Brasil esta história pode ser encontrada na Revista “Mulher-Maravilha: O Círculo”, volume 17 da Coleção “DC Comics Coleção de Graphic Novels” publicado pela Editora Eaglemoss Collections em 2016.

qual se conta uma nova versão do passado das Amazonas e da MM que posteriormente foi publicada na revista *Secret Origins Special Giant Issue #1* (1961) que apresentava as origens fictícias de outros personagens importantes da DC na época, bem como, o primeiro encontro entre Batman e Super-Homem servindo como uma forma de “localizar” os fãs sobre o passado de seus super-heróis. O que se destaca aqui são alguns detalhes dessa nova origem que parecem afastar as personagens da mitologia original, tanto a grega quanto a criada por Marston, sobretudo, no que se refere ao seu caráter mais “feminista”:

Figura 24 - Detalhes sobre as origens das Amazonas em Wonder Woman V1 #105



Fonte: Compilação do autor⁵⁴

Nessa nova versão as mudanças sobre as Amazonas foram: a) não há nenhuma menção à criação das mesmas pela Deusa Afrodite, pois esta deusa aparece na trama quando as Amazonas já existiam o que indica que elas eram mulheres comuns; b) não se diz que elas lutavam contra a opressão masculina, a ausência de homens entre elas é explicada rapidamente como resultado deles terem sido mortos em guerras, um motivo pelo qual elas se lamentam e desesperam; c) não há menção à luta delas contra Hércules, ele inclusive aparece de forma amigável para dar dons a Diana e além disso, não há nada na história que indique que as Amazonas eram guerreiras sendo que o papel de lutar é deixado para Diana e mostrado como resultado dos seus dons divinos; d) as Amazonas decidem ir embora para a Ilha Paraíso

54 Quadros retirados da Revista “Mulher-Maravilha: O Círculo”, 2016, s.p.

por ordem de sua rainha que quer viver longe das guerras, não havendo nenhuma intervenção divina no episódio, exceto por Athena aparecendo para explicar que eles atravessaram um nevoeiro que as manteriam eternamente com a idade que possuíam naquele momento.

A história de Diana também apresenta novidades: a) o texto sugere que ela nasceu de forma natural (ao invés de ter sido criada do barro por Afrodite como na versão original de Marston), sendo filha de Hipólita com o rei das Amazonas (o mesmo não aparece, mas a menção à morte dos homens na página seguinte nos permite inferir a existência dele naquele reino); b) os poderes da personagem são explicados como presentes dos deuses - quatro deidades diferentes, incluindo duas masculinas: Afrodite (beleza), Atena (sabedoria), Hermes (velocidade) e Hércules (força).

Observamos, portanto, que a trama retira toda uma ideia de conflito entre homens e mulheres da mitologia da MM dando a entender que as Amazonas só criaram uma sociedade unicamente feminina por questões fortuitas. A ausência da disputa entre Ares e Afrodite e a presença de duas deidades masculinas abençoando a MM também trazem essa noção de que os homens são amigáveis, sendo que a primeira fala de Hermes pode ser lida como uma crítica à separação entre homens e mulheres quando ele repreende Athena e Afrodite por não tê-lo avisado que iriam abençoar Diana, enquanto o resto da sua fala - “mas não importa, pois sempre as alcançó” - assim como as palavras de Hércules - “achou que eu deixaria mulheres me superarem nos presentes?” - indicam a ideia de que mulheres e homens são iguais em capacidades, o que de certa forma vai contra as visões de Marston que diversas vezes nas HQs da sua Era apontavam as primeiras como superiores.

Essa aura mais conciliadora de gêneros, nos remete às críticas de Wertham de dois anos antes, citadas no início desta seção, que acusavam a Mulher-Maravilha de ser uma personagem anti-masculina. Da mesma forma, a sugestão de que Diana nasceu de uma relação natural parece responder a uma outra crítica do psicólogo que dizia “A Mulher Maravilha não é filha natural de uma mãe natural, nem nasceu como Atena da cabeça de Zeus” (Wertham, 1954, p.234, tradução nossa). A referência ao mito de nascimento de Atena aqui é significativa porque este remete a uma extrema valorização da paternidade ao colocar a deusa nascendo da cabeça de seu pai Zeus, no que as origens tradicionais da MM eram o oposto: uma menina nascida sem pai, através da vontade de uma mãe e da intervenção de uma deidade feminina. Assim, a HQ de 1956 parecer querer “corrigir” isso deixando no ar a ideia

de que a MM tinha sim um pai, ou ao menos, não explicitando que ela surgiu apenas de uma mulher.

Por fim, cabe destacar também como esta edição retira o caráter marcial das Amazonas: em momento algum elas são mostradas lutando ou mesmo portando armas. Aliás, como demonstrado no primeiro painel da figura anterior, as Amazonas choram e se lamentam quando descobrem que os homens morreram, indicando um medo e uma sensação de incapacidade e fragilidade por não os ter mais, que pode ser percebido também pelos seus gestos de tapar o rosto, abaixar a cabeça e levantar as mãos para o céu em um gesto de prece. A única personagem a lutar é Diana, mas isso é tratado mais como uma excepcionalidade: ela luta porque quer e precisa, não porque faz parte de uma cultura guerreira e suas habilidades bélicas não são compartilhadas pelas outras mulheres que aparecem, são únicas dela enquanto ser abençoados pelos Deuses. Inclusive há todo um pano de fundo da aversão e até inaptidão das Amazonas em relação ao conflito, ao ponto de elas precisarem ser salvas constantemente por Diana que mais para o final da HQ é mostrada sendo ensinada por elas somente a respeito de conhecimentos científicos, nada sobre treinamento marcial.

De forma geral, podemos dizer então que nessa fase das HQs da MM, os personagens - tanto homens, quanto mulheres - são representados em papéis de gênero tradicionais com nenhuma crítica a forma como a sociedade da época tratava as mulheres. Não há muito contraste entre a sociedade das Amazonas e o Mundo dos Homens porque em ambos os casos as mulheres são retratadas como belas, pacíficas (ou passivas) e exercendo atividades tidas como normais para elas (a Ilha Paraíso é mostrada como um tipo de paraíso pacífico, em que as Amazonas só se divertem).

Nesse cenário no qual não há discussões sobre a situação das mulheres o romance (*heterossexual*, é bom destacar) é tema de diversas histórias (vide quadro) e as situações mais esdrúxulas são normalizadas: Steve Trevor sempre está constantemente desesperado para casar com a MM não poupando esforços para *obrigá-la* a dizer sim e esta precisa inventar diversas soluções para fugir dele, diversos vilões querem a todo custo o amor da mesma e não se furtam as mais controversas práticas para isso que vão desde sequestro até hipnose e ameaça de guerra planetária, da mesma forma que muitas vilãs entram no caminho da superheroína por quererem seu parceiro como marido. Diana se torna um tipo de segurança de Trevor, com a maioria das histórias girando ao redor dela o salvando de algum perigo que surge em meio às missões militares do mesmo, enquanto suas aventuras adolescentes na Ilha

Paraíso (uma invenção dessa fase) estão ligadas a romances com um Garoto-pássaro e um Garoto-sereia e proteger sua pátria de diversos ataques dos quais as, agora pacíficas, Amazonas não conseguem dar conta. As vilanias, longe de serem projetos políticos, são na maioria das vezes resultado de escolhas pessoais de pessoas perturbadas principalmente por suas paixões desenfreadas, em um tipo de alerta contra os desvios dos bons costumes.

Quadro 03: Exemplos de histórias da MM da Era Kanigher que envolvem o tema romance
(continua)

Edição	Como aparece
#101	Steve oferece um desafio à MM: se ela tiver que salvá-lo três vezes em um dia, ela terá que prometer se casar com ele
#108	Alienígenas controlam a MM e a obrigam a aceitar a proposta de casamento de Steve Trevor
#110	Steve Trevor faz mais uma proposta de casamento para a MM Uma princesa alienígena hipnotiza Steve Trevor para casar-se com ele
#118	Steve Trevor após ter seu novo pedido de casamento rejeitado pela MM descobre a amizade dela com o “Homem-Sereia” e fica com ciúmes
#125	Steve Trevor e o “Homem-Sereia” disputam a mão da MM
#127	Steve Trevor sonha com uma vida de casado com a MM
#139	Steve Trevor fica frustrado com a recusa da Mulher Maravilha em se casar com ele até que todo crime e injustiça sejam apagados da Terra, e deseja em voz alta que ela esqueça sua própria identidade como super-heroína
#144	Garoto-pássaro e Garoto-sereia competem pela mão da Moça Maravilha ao derrotar ameaças à Ilha Paraíso
#155	MM decide se casar com um Príncipe monstruoso
#164	MM descobre que um general está apaixonada por ela e casa com ele após saber de uma notícia da suposta morte de Steve Trevor
#165	O Homem de Papel se apaixona pela MM e tenta fazer com que ela o ame em troca de presentes
#166	Steve Trevor pede para Diana perguntar a MM, quando esta se casará com ele.
#167	Steve Trevor ganha o controle da Mulher Maravilha através do Laço Mágico e tenta forçá-la a se casar com ele, mas muitas emergências atrapalham
#169	MM começa a namorar um general para provocar ciúmes em Steve Trevor
#170	Gorilas espaciais invadem a Ilha Paraíso porque querem as amazonas como suas esposas

Fonte: Compilação do autor⁵⁵

55 Informações disponíveis em: <https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1>. Acesso em: 16 de dez. De 2023.

Quadro 03: Exemplos de histórias da MM da Era Kanigher que envolvem o tema romance (conclusão)

Edição	Como aparece
#174	O Homem Ângulo tira os poderes da MM para que ela desista da sua carreira heroica e se case com Steve Trevor
#175	O vilão Gárgula tenta forçar a MM a amá-lo sequestrando e ameaçando Steve Trevor e uma MM maligna de outra dimensão disputa com Diana o direito de amar o personagem
#176	Após ganhar poderes , três rapazes tentam obrigar a MM a se apaixonar por eles
#177	Um conquistador interplanetário coloca a MM para lutar contra a Supergirl a fim de tomar a vencedora como esposa

Fonte: Compilação do autor⁵⁶

Esteticamente as capas mantiveram os balões com falas que servem para mostrar momentos críticos da história e atrair a curiosidade do leitor. Já a fonte do título das capas das revistas foi se transformando a partir da edição #60 em um afastamento daquela utilizada na Era Marston, o que a tornou cada vez mais minimalista, menos floreada em uma aproximação com outras revistas da editora:

Figura 25 - Transformação na logo da Revista da Mulher-Maravilha da Era Kanigher



Fonte: Compilação do autor⁵⁷

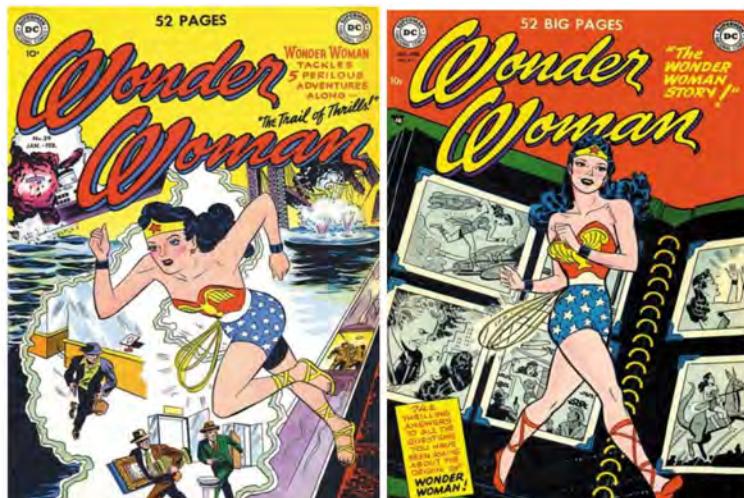
56Informações disponíveis em: <https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1>. Acesso em: 16 de dez. De 2023.

57Imagens retiradas do site Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/wonder-woman-\(1942\)/2457](http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-estrangeiras/wonder-woman-(1942)/2457)>. Acesso em: 11 de fev. de 2024.

O visual da MM nessa época também passou por algumas reformulações em seus detalhes. As botas vermelhas da era anterior foram substituídas a partir da edição #39 (1950) por sandálias no estilo greco-romano, que eram inicialmente douradas, mas depois voltaram à cor vermelha. Essa substituição pode ser um indicativo das preocupações morais, já que botas de cano alto eram muito associadas às *pin ups* e sua voluptuosidade, cabendo o destaque de que como aponta Lepore (2017) a MM foi desenhada com sandálias em seu *design* inicial, mas Marston naquele momento insistiu que ela deveria usar botas, talvez justamente pela conotação erótica das mesmas como demonstra a fala de um fã numa carta citada pela autora “Sou desses homens diferentes, talvez desprezíveis, que extraem extremo prazer erótico apenas ao imaginar uma bela garota, acorrentada ou amarrada, ou mascarada, ou que usam saltos exageradamente altos ou botas de cano longo” (Lepore, 2017, p.298, grifo nosso).

Tamanha indecorosidade já era uma preocupação dos editores na Era Marston, então provavelmente deve ter sido levada em conta e corrigida na Era Kanigher, especialmente diante do pânico moral instalado pelas publicações de Wertham. Pelo mesmo motivo as clássicas cenas de personagens sendo amarradas também desapareceram das revistas.

Figura 26 - Duas versões do visual da Mulher-Maravilha na Era Kanigher



Fonte: Compilação do autor⁵⁸

Outra mudança de design, parece ter atingido as Amazonas que conforme o passar das décadas foram representadas de forma cada vez mais genérica apenas com túnicas curtas

⁵⁸Imagem da esquerda disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-\(1942\)-n-39/2457/86956](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-(1942)-n-39/2457/86956)>; Imagem da direita disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-\(1942\)-n-45/2457/80873](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-(1942)-n-45/2457/80873)>. Acesso em 11 de fev. de 2024.

brancas. Pode-se observar também que a rainha Hipólita perdeu muitos de seus adereços e joias e ganhou vestes que cobriam mais o corpo, em um possível aceno para o incentivo ao recato feminino, como podemos perceber na figura seguinte que mostra no primeiro painel as Amazonas como foram retratadas em All Star Comics #08 (1941) na Era Marston e em Wonder Woman V1 #30 (1948) nos quadros do segundo painel e Wonder Woman V1 #105 (1959) nos quadros do terceiro painel, ambos da Era Kanigher:

Figura 27 - Comparação entre as aparências das Amazonas



Fonte: Compilação do autor

De forma geral podemos dizer que persistiu um direcionamento em representar as mulheres com aparências cada vez mais delicadas e “femininas”, o que coaduna com a acusação feita por Wertham de que a Mulher-Maravilha era um exemplo de personagem que se afastava das noções de feminilidade inclusive através de seu corpo que supostamente era forte e masculinizado demais para uma mulher:

Supermulher (Mulher Maravilha) é sempre do tipo terror. *Ela é fisicamente muito poderosa, tortura homens, tem seguidores femininos, é a mulher cruel e “fálica”.* Embora seja uma figura assustadora para os meninos, ela é um ideal indesejável para

as meninas, sendo exatamente o oposto do que as meninas deveriam querer ser (Wertham, 1954, p.34, tradução e grifos nossos).

Essa moralidade estética também parece se manifestar através de uma tendência a condenar a vaidade. Enquanto as Amazonas são representadas com poucos adereços, sem praticamente nenhuma maquiagem e corpos cobertos, o que é seguido pela MM que ou aparece com seu traje de heroína ou com o uniforme militar, ambos bem austeros, a vilã Paula Von Guntha segue o caminho contrário aparecendo com alguém preocupada o tempo todo com sua aparência, visitando salões de beleza, roubando joias e até usando lentes hipnóticas para se tornar mais atraente, além de ser representada com uma maquiagem bem carregada, penteado e brincos extravagantes. Da mesma forma, o Dr. Psycho ao transformar a Giganta de gorila para mulher, o faz com a intenção de que ela seja o mais bela possível para atrair Steve Trevor em outro aceno para a ideia de que a vaidade feminina é algo pernicioso e um perigo para os homens.

2.3 Era O’Neil-Kanigher: modismos e polêmicas da mulher demasiadamente humana

Pensei em fazer dela uma super-heroína que perde seus poderes para mostrar que ela pode ser forte sem eles. Agora percebo que tirar o poder de uma mulher, em qualquer contexto, é o oposto do que deveria ser feito.
 (Dennis O’Neil⁵⁹)

Dos três períodos que aventamos para nortear nossa análise, o que vai de 1968 a 1986 é sem dúvida o mais generalizante na medida em que compreende dezoito anos permeados por uma constante troca dos escritores e artistas responsáveis pelas histórias da personagem. A nossa escolha aqui, no entanto, segue uma noção de que de forma geral esse período foi marcado pelas influências de um contexto histórico dominado por mudanças socioculturais nos EUA e Ocidente resultantes de movimentos sociais que passaram a questionar diretamente e com mais ênfase o *status quo* da sociedade em busca de transformá-lo, dando voz para os grupos minorizados.

Em conformidade a isso, optamos por nos concentrar em duas fases da personagem dentro desse período que representaram novos começos para a MM, começos um tanto quanto antagônicos entre si, mas que de forma geral provocaram renovações na forma como ela era

⁵⁹Escritor e editor estadunidense que viveu entre 1939 e 2020. Além da MM também escreveu histórias de personagens como Batman e Lanterna Verde. Citação disponível em: <https://www.reddit.com/r/WonderWoman/comments/wrmmhz/denny_oneil_on_his_wonder_woman_run/>. Acesso em: 13 de jun. de 2024.

representada e os assuntos que as tramas tocavam. Na primeira fase, que durou 25 edições de 1968 a 1972, as HQs da MM foram escritas por Dennis O’Neil e se destacam pela grande polêmica de trazer todo um novo *status* para a personagem, tirando seus poderes e distanciando-a da sua herança amazônica. Já na segunda, que vai de 1973 a 1986, as HQs passaram pelas mãos de diversos escritores tendo em comum o fato de que a personagem ganhou seus poderes de volta e retornou às suas aventuras cósmicas e fantasiosas encabeçadas no início por Robert Kanigher.

Em 7 de setembro de 1968, cerca de dois meses antes da publicação de *Wonder Woman* V1 #179, por volta de 400 estadunidenses se reuniram em frente ao teatro onde era realizado o concurso Miss América para protestar contra a ditadura de beleza imposta às mulheres da época. Elas pegaram alguns símbolos da moda feminina de então como sapatos de salto alto, cílios postiços, maquiagens, espartilhos e sutiãs jogando-os em uma lata de lixo para queimá-los e, embora a prefeitura não tenha autorizado o uso de fogo, tal protesto ganhou uma grande repercussão ficando conhecido como *Bra-burning*, ou “Queima de sutiãs” (Soto e Zappa, 2011, p.165).

Aquele protesto era parte do que foi chamado de Segunda Onda Feminista. Se a Primeira Onda surgida no início no século XIX lutava pela igualdade entre homens e mulheres através da extensão a estas de direitos básicos antes restritos aos homens como a educação, o trabalho e a participação política, a Segunda passou a questionar a própria ideia de mulher e de feminilidade e com isso apontar que a opressão dos homens sobre as mulheres ia muito além das leis, estava também em uma cultura que dizia que existia um tipo de mulher ideal seguidora de certos padrões estéticos e com vocações supostamente “inerentes ao seu sexo” como ser mãe, cuidar da casa, etc.:

Politizando o “pessoal”, elas expandiram o significado de justiça, reinterpretando como injustiças as desigualdades sociais que tinham sido negligenciadas, toleradas ou racionalizadas desde tempos imemoriais. Rejeitando tanto o foco exclusivo do marxismo na economia política quanto o foco do liberalismo na lei, elas desvendaram injustiças localizadas em outros lugares – na família e em tradições culturais, na sociedade civil e na vida cotidiana. [...]. As feministas da segunda onda ampliaram o campo de ação da justiça para incluir assuntos anteriormente privados, como sexualidade, serviço doméstico, reprodução e violência contra mulheres. Dessa maneira, elas ampliaram efetivamente o conceito de injustiça para abranger não apenas as desigualdades econômicas, mas também hierarquias de status e assimetrias do poder político. Com o benefício da visão retrospectiva, podemos dizer que elas substituíram a ideia monista e economicista de justiça por uma compreensão tridimensional mais ampla, que envolve economia, cultura e política (Fraser, 2019, p.32).

A Segunda Onda Feminista tanto nos traz importantes conceitos e ideias para pensar a representação das mulheres, como também nos aponta que essa nova fase da MM na Era O’Neil-Kanigher se constrói em um momento no qual os debates feministas estavam novamente em voga, se tornando cada vez mais “populares”. É aceitável supor que diante de tamanha repercussão, o episódio dos sutiãs tenha em algum nível influenciado as decisões dos funcionários da DC, em especial sobre as mudanças no visual da MM que passou a usar roupas comuns próximas as mulheres da época. Até que ponto isso significou uma mudança na forma como as mulheres eram trabalhadas, é a questão.

O enredo de Wonder Woman V1 #178⁶⁰, gira em torno de Steve Trevor ter sido preso por uma acusação de ter assassinado um homem que na noite anterior havia assediado a Mulher-Maravilha, o que leva Diana a procurar uma mulher que havia estado com Trevor antes do homem ser morto e que serviria de álibi para ele. A história é toda construída no sentido de fazer o amado de Diana passar a desprezar a Mulher-Maravilha em prol de sua identidade civil o que a levaria a desistir de ser a MM. Para isso, o autor se utiliza de vários episódios que fazem a personagem, de uma forma muito contrária a seu ideal de mulher forte e independente, se deixar influenciar pelas opiniões dos homens acerca dela.

O primeiro deles é o que dá início a toda a trama: em uma festa um homem bêbado chamado Alex assedia Diana fazendo várias críticas a sua aparência no sentido de que ela é muito musculosa, o que leva Steve a dar um soco nele:

⁶⁰No Brasil essa história intitulada como “A Rival da Mulher-Maravilha” está disponível na Revista As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.90-112.

Figura 28 - A questão do assédio I - críticas do Alex



Fonte: Revista As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.92.

O que chama a atenção aqui é o fato de que a personagem não só fica passiva diante das críticas, como algumas páginas depois as internaliza e passa a ver a si mesma como um monstro como podemos observar pela cena em que a personagem ao refletir sobre a questão, joga suas roupas para longe, começa a chorar e quebra seus óculos em um momento de raiva:

Figura 29 - A questão do assédio II - a internalização de Diana



Fonte: Revista Wonder Woman V1 #178, 1968, p.08.

Entre esses episódios há uma audiência com Steve Trevor em que a MM é chamada para depor. O promotor conduz o depoimento dela para que se chegue à conclusão de que ela enquanto super-heróina jamais poderia ser protegida por Trevor, porque afinal é muito mais forte que ele e não precisa disso, daí que ele *enquanto homem* encontraria no assassinato o assediador dela, a única forma de poder exercer esse papel de proteção. Ao final Trevor ainda culpa a MM por não falar nada em contrário a isso, ao que ela responde de forma passiva e lamentosa “Oh, Steve, querido...desculpe...mas eu tinha de dizer a verdade!”.

Figura 30 - A questão do assédio III - o depoimento de Diana



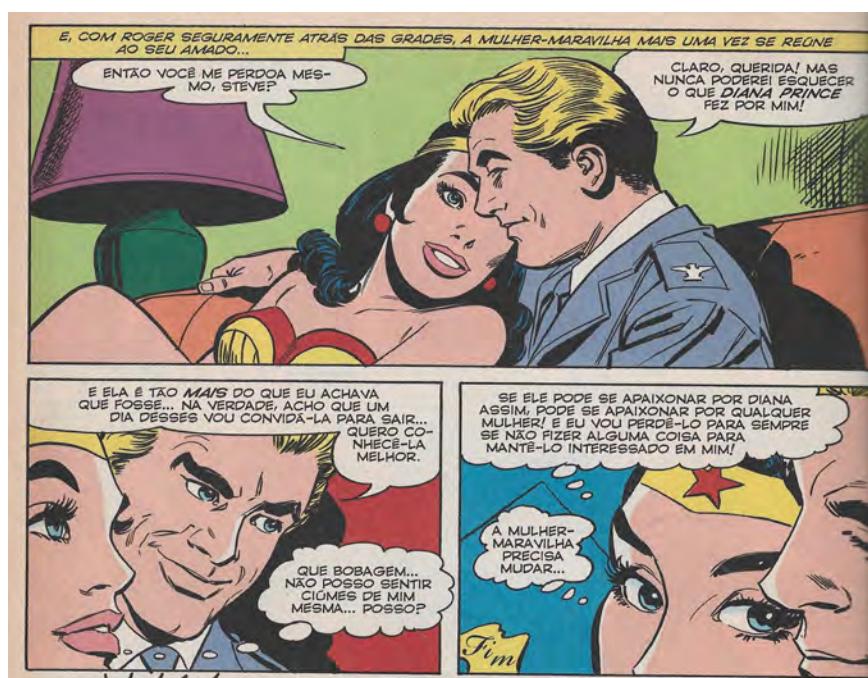
Fonte: Compilação do autor⁶¹

Aqui, intencionalmente ou não, o autor faz um jogo com a complicada relação entre Steve Trevor e a Mulher-Maravilha em termos de uma inversão dos papéis de gênero padrão que ela sempre trouxe: a MM por ser super-heroína e mais poderosa que Trevor sempre ocupou o lugar de salvadora, que geralmente é do homem, e ele o de vítima a ser salva, que geralmente é o da mulher. Realmente para uma sociedade como a ocidental que ainda conserva estes estereótipos ligados ao que significa ser homem e mulher, tal inversão é algo difícil de lidar principalmente quando se escreve dentro de um gênero hiper marcado por determinados tópicos como os Quadrinhos de Super-Heróis, daí a solução encontrada por Dennis O'Neil de simplesmente eliminar Trevor da história (ele seria morto na edição #180).

61 Painéis retirados da Revista As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.95.

Nesse sentido, enquanto fazemos uma análise crítico-histórica dessa HQ podemos enxergar essas escolhas de enredo como ferramentas de roteiro, a questão é que para a maioria dos leitores provavelmente isso não seria perceptível. O que se tem ali, portanto, é uma história que acaba por reforçar um estereótipo de que o homem deve ser protetor e a mulher protegida, e pior ainda, de que a mulher deve se preocupar (e até se render) com as opiniões dos homens, sendo movida pelos sentimentos que têm por eles: a Mulher-Maravilha cogita deixar sua vida como super-heroína simplesmente porque compreendeu que Steve Trevor via sua masculinidade (o “ser homem”) ameaçada pelo *status* poderoso dela, manifestando seu apreço pela “mulher normal” que era a Diana.

Figura 34 - A questão do assédio IV - as dúvidas de Diana



Fonte: Revista As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha, 2008, p.112.

O medo da MM em perder o amor de Steve a faz se tornar uma figura passiva, submissa a ele ao ponto de escolher largar tudo que ela é enquanto super-heroína, desfazer sua identidade. Essa posição de passividade, inclusive, é reforçada pelo fato de que mesmo tendo uma relação com a MM, Trevor resolveu sair com uma outra moça na noite do crime e agora pensa em encontrar Diana (ele não sabe que Diana e MM são a mesma pessoa), e em momento algum isso é questionado pela MM. É claro que a personagem pode ser influenciada por seus sentimentos românticos, faz parte da vida, o problema é não haver nenhuma

problematização sobre isso, ainda mais quando se considera o caráter da MM e o que ela significa. Ela sempre amou o Steve, mas também sempre colocou suas responsabilidades como MM acima disso, entendendo que ela não devia se submeter completamente aos seus sentimentos.

A situação não melhora em Wonder Woman V1 #179⁶². A revista traz uma “nova origem” para a personagem, através de uma malfadada trama em que as Amazonas depois de 10.000 anos na Terra devem ir para outra dimensão recuperar sua magia, o que leva a rainha Hipólita a questionar Diana se elas as acompanhará ou renunciará a sua herança amazona, o que significa perder poderes e deixar seus trajes e equipamentos:

Figura 31 - Diana abdica de seus poderes e traje deixando de ser a Mulher-Maravilha



Fonte: Revista Mulher-Maravilha Antologia, 2020, s.p.

Diana escolhe a segunda opção e volta para o Mundo dos Homens onde experimentará a vida de uma mulher comum tendo de alugar um apartamento e procurar emprego (algumas edições depois ela abre uma boutique). Vendo que um senhor idoso estava sendo atacado por bandidos, o salva e este revela que seu nome é I Ching. Ele diz que sabe de tudo que

62No Brasil a história é intitulada “A última batalha da Mulher-Maravilha” pode ser encontrada na Revista Mulher-Maravilha Antologia.

aconteceu com ela porque seus destinos estão interligados, e por isso a treinará para que ela possa aprender artes marciais para lutar ao seu lado contra um vilão que ameaça acabar com o mundo, o Dr. Cyber, o que dá início a um longo arco dessa fase da personagem.

A cena em que a Diana se despede das Amazonas é carregada de emoção diante da grande tristeza desta em abandonar sua família e suas origens, embora ela nem tenha hesitado em fazê-lo. A principal questão está justamente no contraposto que podemos fazer a outro momento de renúncia apresentado na HQ, que é quando Trevor aceita fingir que era um espião e renunciar toda a sua vida militar para poder investigar um caso, principalmente no que se refere às motivações: Diana renuncia às Amazonas simplesmente por amor a Trevor, em momento algum se menciona que, por exemplo, ela poderia se recusar deixar a Terra porque acreditava que era seu dever protegê-la ou porque queria proteger as pessoas; já Trevor aceita a missão porque acredita que é sua obrigação moral defender o bem-estar do país:

Figura 32 - Trevor x Diana, diferentes motivações para renunciar à sua vida comum



Fonte: Compilação do autor⁶³

De forma semelhante, I Ching diz no momento que conhece Diana que luta contra o Dr. Cyber pelo seu amor à humanidade. Então temos dois personagens homens cujas lutas são movidas por sentimentos altruístas de proteger o mundo, e a personagem mulher é movida por

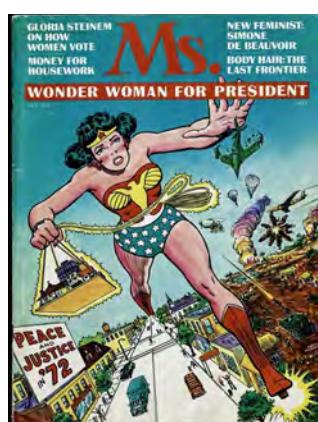
63 Painéis retirados da Revista Mulher-Maravilha Antologia, 2020, s.p.

sentimentos românticos, já deixa as Amazonas para procurar Steve Trevor e depois decide perseguir o Dr. Cyber por vingança devido ao fato dele ter tentado matar Steve Trevor no que inclusive, é repreendida pelo seu mestre I Ching sobre os perigos dos sentimentos (p.17). E essa mesma mulher abandonando toda a sua ancestralidade de uma sociedade só de mulheres para se tornar aprendiz de um homem, enquanto dedica sua vida a se vingar daqueles que atacaram o homem que ela gosta, ao invés de procurar proteger o mundo.

Apesar destas questionáveis representações da Mulher-Maravilha, a fase da Diana sem superpoderes vez ou outra buscou abordar algumas questões ligadas às lutas das mulheres, o que havia sido quase apagado da Era Kanigher, além de mostrá-las como independentes e ativas. Em Wonder Woman V1 #184, Diana salva Cathy Perkins, uma jovem que conseguiu escapar de uma gangue que traficava e escravizava mulheres e em Wonder Woman V1 #203, Diana enfrenta um dono de lojas que paga um salário muito baixo para suas funcionárias e também é mostrado que Cathy faz campanha pelos direitos das mulheres.

Ainda assim, o fato do grande ícone feminino dos Quadrinhos estar sem poderes incomodava muita gente, principalmente grupos feministas que viam na personagem uma forma de ligar as lutas da Primeira Onda Feminista às suas, considerando que muitas pessoas dos anos 70 haviam crescido lendo histórias da personagem. Destarte a isso, em julho de 1972, a primeira edição da revista feminina Ms. que trazia notícias e informações feministas ao discutir sobre uma candidatura feminina à presidência estampou na sua capa a tradicional imagem da Mulher-Maravilha.

Figura 37 - Capa da Revista Ms. de 1972



Fonte: Site da Instituição Smithsonian⁶⁴

64 Disponível em: < https://ids.si.edu/ids/deliveryService?max_w=800&id=NMAH-JN2016-01524>. Acesso em: 13 de fev. de 2024.

Na reportagem que trata do histórico da personagem e da sua importante mensagem feminina, Joanne Edgar critica os tons que a personagem recebeu após a morte de Marston, e revela sua esperança de que a então contratação de Dorothy Roubicek Woolfolk (a mesma que era consultora da DC na Era de Ouro) trouxesse de volta as antigas características da personagem:

Marston morreu em 1947, mas a Mulher Maravilha continuou viva. Contudo, os novos escritores não compreenderam o seu espírito e ela perdeu parte da sua orientação feminista original. A sua força sobre-humana permaneceu, mas a sua violência aumentou. *Em vez de provar a sua superioridade sobre os homens, tornou-se cada vez mais submissa.* Em 1968, ela abandonou seus poderes sobre-humanos de amazona junto com suas pulseiras, seu laço mágico dourado e seu avião invisível. Ela se tornou um ser humano. Diana Prince, agora vestida com terninhos e túnicas de luxo, adquiriu emoções convencionais, vulnerabilidade aos homens, a sabedoria de um conselheiro (um homem, claro, chamado I Ching) e as habilidades de karatê, kung fu e jiu jitsu. *Em outras palavras, ela se tornou um James Bond feminino, mas sem suas façanhas sexuais.* O duplo padrão se aplicava até mesmo a ela.

No próximo ano, a Mulher Maravilha renascerá. Com a ajuda de sua primeira editora, Dorothy Woolfolk, ela ressurgirá como uma amazona, com poderes sobre-humanos. Senhora Woolfolk também planeja diminuir a violência nas tramas e devolver nossa heroína ao feminismo de seu nascimento. E talvez para a política também? (Edgar, 1972, p.55, tradução⁶⁵ e grifo nossos).

Parte de suas esperanças se cumpriu, mas de uma forma um tanto quanto distorcida. A DC demitiu Dorothy e trouxe de volta em seu lugar Robert Kanigher, que inclusive em uma piada de mau gosto retrata na edição #204 de 1973 uma personagem chamada Dottie Cottonman caracterizada como editora de revista sendo morta por atirador no início da história, uma clara referência a Woolfolk. No entanto, na mesma edição ele ressuscitou o antigo *status* de Diana como uma Amazona super-heróïna: atingida por um atirador, ela perde parte da sua memória e movida por um sentimento estranho rouba um avião e cai no mar de onde é resgatada pelas Amazonas que haviam retornado ao Mundo dos Homens. Usando equipamentos da ilha, Diana reprende a História das Amazonas que agora Kanigher retrata

⁶⁵No original: Marston died in 1947, but Wonder Woman lived on. However, new writers did not understand her spirit and she lost part of her original feminist orientation. Her superhuman strength remained, but her violence increased. Instead of proving her superiority over men, she became increasingly submissive. In 1968, she abandoned her superhuman Amazonian powers along with her bracelets, her magical golden lasso, and her invisible plane. She became a human being. Diana Prince, now dressed in luxurious pantsuits and tunics, acquired conventional emotions, vulnerability to men, the wisdom of a counselor (a man, of course, named I Ching), and the skills of karate, kung fu, and jiu jitsu. In other words, she became a female James Bond, but without his sexual exploits. The double standard even applied to her. Next year, Wonder Woman will be reborn. With the help of her first editor, Dorothy Woolfolk, she will emerge as an Amazon, with superhuman powers. Mrs Woolfolk also plans to reduce the violence in the plots and return our heroine to the feminism of her birth. And maybe for politics too?

em sua versão original de guerreiras defensoras das mulheres e lutadoras contra a opressão masculina, e volta a ter os poderes e equipamentos da Mulher-Maravilha.

Podemos dizer, que esta segunda fase da Era O’Neil-Kanigher marcou o início de certos aspectos que em menor ou maior grau acompanham as histórias da personagem até hoje e se alinham a um contexto em que as lutas feministas frente a uma relativa independência da mulher conquistada até então, se tornaram cada vez mais nichadas e menos evidentes na cultura. Assim, as referências às pautas feministas dentro das histórias da personagem se tornaram cada vez mais diluídas e pontuais dentro de um quadro geral dela enfrentando grandes ameaças vilanescas como é tradicional para os super-heróis. Essas pautas muitas vezes também passaram a ser abordadas mais no sentido de um estranhamento de Diana/Amazonas em relação ao Mundo dos Homens do que uma militância para modificá-lo como ocorre na edição #205, onde a MM faz uma crítica objetificação das mulheres nos concursos de beleza e a personagem Núbia repreende dois homens por estarem lutando pela mão dela, derrota um deles e se torna rainha da ilha em que eles moravam.

Esteticamente, a fase da Diana sem poderes foi muito marcada pela moda dos anos 60 e 70, com seus vestidos, macacões e maquiagens inspirados nos *looks* tanto das mulheres comuns, quanto daquelas presentes nas séries de TV que se tornaram uma febre na época o que deu um certo tom fashionista para seus designs.

Figura 33 - Referências à moda na capa de Wonder Woman V1 #178



Fonte: Compilada pelo autor⁶⁶

⁶⁶Foto da esquerda disponível em: <<https://pin.it/3jauSMpyY>>; Foto do meio (capa da revista), disponível em: <[http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-\(1942\)-n-178/2457/25725](http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-(1942)-n-178/2457/25725)>. Foto da direita disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/330662797614496934/>>. Acesso em: 13 de fev. de 2024.

Alguns macacões da personagem foram inspirados nas roupas das personagens espiãs da série de TV britânica The Avengers exibida de 1961 a 1969:

Figura 34 - Referências à série The Avengers na capa de Wonder Woman V1 #180



Fonte: Compilada pelo autor⁶⁷

Observa-se que as capas mudaram a fonte do título e constantemente traziam imagens e escritos destacando que se tratava de uma nova Mulher-Maravilha, sendo que por algumas edições até o título mudou para “A Nova Mulher-Maravilha” e “Diana Prince como Mulher-Maravilha”. Após o retorno ao seu *status* de super-heroína, houve algumas pequenas modificações no traje da personagem como a volta das botas vermelhas, a transformação definitiva do short em maiô e posteriormente a transformação da águia em seu peito em dois “W” estilizados que se tornaram o símbolo da personagem e passaram a aparecer no título, sendo que este último foi desenhado pela primeira mulher presidente da DC Comics, Jenette Kahn:

⁶⁷Capa da revista disponíveis em:<[http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-\(1942\)-n-180/2457/25727](http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-(1942)-n-180/2457/25727)>; Imagem da direita disponíveis em:<https://i0.wp.com/66.media.tumblr.com/tumblr_m4oy6uneDT1qfedq7o1_500.jpg>. Acesso em: 13 de fev. de 2024.

Figura 35 - Últimos trajes usados pela Mulher-Maravilha na Era Pré-Crise

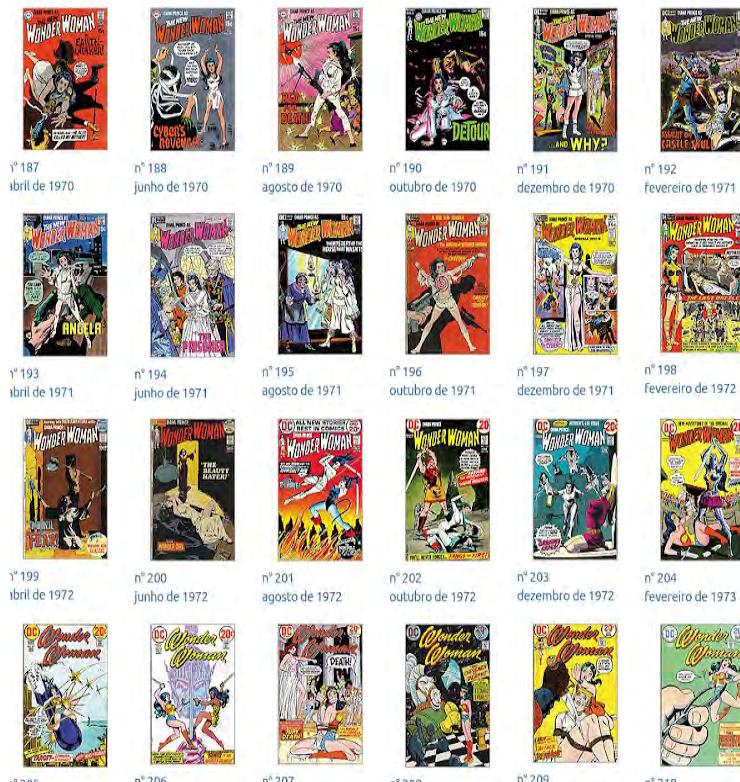


Fonte: Compilada pelo autor⁶⁸

Por fim, é notável que muitas das capas das HQs da personagem nessa época tinham uma tendência a representá-la em situações de “fragilidade”, constantemente caída/desmaiada - em cerca de 20 edições ou 13% do total: #180, #185, #187, #190, #192, #199, #200, #202, #204, #207, #217, #227, #231, #233, #234, #236, #246, #250, #315 e #317 - ou subjugada/presa - em cerca de 17 edições ou 11% do total: #188, #193, #205, #210, #213, #215, #219, #220, #221, #224, #229, #247, #260, #263, #280, #296, #298, e da mesma forma, ela passou a ser retratada com muito menos roupa e um corpo mais curvilíneo, apontando para sua maior sensualização e objetificação cada vez mais crescente e distante tanto da MM empoderada da Era Marston quanto da MM recatada da Era Kanigher.

68Imagem da esquerda disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-\(1942\)-n-212/2457/25742](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-(1942)-n-212/2457/25742)>; Imagem da direita disponível em:< [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-\(1942\)-n-304/2457/55209](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-(1942)-n-304/2457/55209)>. Acesso em: 13 de fev. de 2024.

Figura 36 - Exemplos de capas com a MM em posições de fragilidade



Fonte: Site Guia dos Quadrinhos⁶⁹

2.4 Princesa das Amazonas: Propostas para práticas em Diversidade de Gênero

A Mulher-Maravilha representa uma boa tentativa de resolver os problemas muito convenientes do conceito que a menina tem de si como mulher e da sua relação com o mundo.
(Lauretta Bender⁷⁰)

Dentro da noção de Diversidade advogada por nós nesta pesquisa e discutida anteriormente, o trabalho com a Diversidade de Gênero contempla discussões acerca de diferentes conceitos, práticas e temáticas que contribuem para o desenvolvimento entre os educandos de mentalidades e práticas relacionadas: 1) ao reconhecimento, compreensão e crítica da existência de diferentes papéis de gênero, enquanto construções sociais que determinam distinções entre homens e mulheres e os modos de agir “adequados” para cada um (Jesus, 2012, p.25); 2) ao respeito com pessoas que são de um gênero diferente do seu,

69Disponível em: <[http://www.guiadosquadinhos.com/capas-estrangeiras/wonder-woman-\(1942\)/2457](http://www.guiadosquadinhos.com/capas-estrangeiras/wonder-woman-(1942)/2457)>. Acesso em: 13 de fev. de 2024.

70Neuropsiquiatra pediátrica (1897-1987) estadunidense. A citação foi retirada de LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017 (p.297).

inclusive aquelas que não se identificam com o gênero atribuído à elas em seu nascimento (transgêneros); 3) à compreensão e desenvolvimento do senso crítico em relação às características atribuídas a cada gênero entendendo que elas são construções sociais situadas no tempo e espaço - portanto, não são naturais, únicas e inexoráveis - e que muitas vezes incorrem no desenvolvimento de preconceitos e discriminações contra aqueles considerados de “gênero inferior”, geralmente as mulheres, ou aqueles que não se “adéquam” ao esperado para o seu gênero atribuído.

Em nosso trabalho optamos por pensar tal problemática a partir das mulheres, mais precisamente das questões que envolvem uma longa luta destas pela igualdade de direitos com os homens e por mais respeito e espaço na sociedade. Considerando que mesmo em pleno século XXI, após tantos avanços dentro dessa luta em uma sociedade como a brasileira milhares de mulheres ainda são assassinadas simplesmente por não atenderem aos desejos dos homens, objetificadas, recebem salários menores que os homens mesmo estando nas mesmas funções, são ocultadas da História e consideradas como inferiores, dentre outras inúmeras violações, com certeza tratar desse assunto é de fundamental importância.

Dentro da disciplina de História, a Base Nacional Curricular ainda que de forma um tanto quanto parca e vaga recomenda e, portanto, nos dá base para pautar tal assunto em especial quando se trata do 9º ano do Ensino Fundamental:

Objetos de Conhecimento: Anarquismo e *protagonismo feminino*

Habilidades: (EF09HI08) Identificar as transformações ocorridas no debate sobre as questões da diversidade no Brasil durante o século XX e compreender o significado das mudanças de abordagem em relação ao tema.

(EF09HI09) Relacionar as conquistas de direitos políticos, sociais e civis à atuação de *movimentos sociais* (Brasil, 2017, p.428-429, grifos nossos).

E:

Objetos de Conhecimento: A questão da violência contra populações marginalizadas
 Habilidade: (EF09HI26) Discutir e analisar as causas da violência contra populações marginalizadas (negros, indígenas, *mulheres*, homossexuais, camponeses, pobres etc.) com vistas à tomada de consciência e à construção de uma cultura de paz, empatia e respeito às pessoas (Brasil, 2017, p.430-431, grifo nosso).

Assim, considerando, mas sem se limitar a, tais recomendações entendemos que os dados e conteúdos das HQs da Mulher-Maravilha que apontamos até agora podem ser utilizados para trabalhar a questão da mulher através de três eixos diferentes: a historicidade

dos Movimentos Feministas; a problemática dos estereótipos de gênero; e os desafios relacionados ao gênero na atualidade. Dado que o objetivo é incentivar que os educandos pesquisem informações nas HQs, entendemos que os três eixos podem ser trabalhados propondo que eles analisem as histórias se atentando a determinados temas: 1. *Romance*, investigando quais são as características da relação entre Steve e Diana, qual o peso que o amor tem nas histórias, se o casamento é mencionado, etc; 2. *Motivações das Vilãs*, investigando quais são os objetivos delas e se isso as afasta ou aproxima de um ideal de mulheres fortes e independentes; 3. *Estética*, investigando como as mulheres são representadas em termos de roupas, penteados, compleição física, uso de adereços, etc. 4. *Amazonas*, investigando qual a importância delas em cada fase, como é mostrada a relação delas com os homens, o que as histórias delas inspiram, etc.

O tema do *romance* é importante como forma de se discutir com os educandos não só como diferentes sociedades de diferentes épocas têm senso moral diferente como também esta é uma área em que a questão das relações homem-mulher são mais problemáticas quando se passa a questionar padrões socialmente repetidos. Assim, os educandos podem ser direcionados a refletir que na Era Marston a MM embora apaixonada por Steve Trevor sempre problematiza a ideia de se submeter a ele e coloca o casamento em segundo plano, refletindo um momento no qual para as mulheres independência implicava muitas vezes em não se casar, porque se elas se casassem teriam que abandonar suas carreiras para se tornarem donas de casa e cuidar dos filhos. Já na Era Kanigher a ideia de casamento é repetida o tempo todo porque refletia um momento de conservadorismo em que a família era tomada como a base da sociedade, sendo necessário reforçar entre as meninas o ideal de procurar um marido. Enquanto na Era O'Neil-Kanigher temos uma MM que vive em função de Steve e larga tudo por causa do seu amor, o que por um lado reflete uma estereotipia da mulher como alguém que vive sempre apaixonada e é movida por seus sentimentos, e por outro, a dificuldade dos autores em dar a um personagem masculino um papel relevante, quando o protagonismo é de uma mulher forte.

Esses exemplos podem ser o pontapé para se discutir com os educandos questões como: Ser feminista significa ser contra romances e casamento? / Como a nossa sociedade lida com romances? / As mulheres ainda são incentivadas a ver o casamento como sinônimo de realização pessoal? Por que isso pode ser ruim? / Como conciliar funções domésticas com a carreira profissional e/ou acadêmica? O que precisa mudar na sociedade para que as

mulheres não sejam sobrecarregadas com isso? / Estariam os homens deslocados em uma sociedade como a nossa na qual as mulheres estão mais independentes? Mulheres fortes podem “assustar” os homens? Como lidar com isso?

Vale também, ainda que com certas restrições por causa da idade dos educandos, aproveitar o tema do romance para abordar a questão da sexualidade, inclusive pela polêmica que se construiu em torno da orientação sexual da Mulher-Maravilha que foi objeto de certa censura na Era Kanigher quando se aventava a suspeita dela ser lésbica. Isso somado ao fato de só recentemente em 2016, ter sido confirmado que ela é bissexual pode servir para debater como a sociedade ocidental da Idade Média pra cá se caracterizou por visões homofóbicas e como a mídia pode contribuir tanto para reforçá-las quanto para combatê-las, colocando-se em pauta, inclusive o caso de censura a uma HQ da Marvel ocorrido no Brasil em 2019. Cabe debater com os educandos: o governo tem o direito de censurar essas obras? Se fosse um beijo heterossexual a obra teria sofrido com esse problema? O que isso diz sobre nossa época?

Figura 37 - Reportagem sobre censura aos Quadrinhos na Bienal do Livro em 2019

Marcelo Crivella manda censurar HQ dos Vingadores na Bienal do Livro, no Rio

Gibi traz imagens de dois rapazes se beijando, completamente vestidos



RIO DE JANEIRO O prefeito do Rio de Janeiro, [Marcelo Crivella \(PRB\)](#), anunciou em postagem nas redes sociais que mandou censurar exemplares do gibi “Vingadores - A Cruzada das Crianças”, expostos na [Bienal do Livro](#).

Fonte: Site do Jornal Folha de São Paulo⁷¹

⁷¹Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/marcelo-crivella-manda-censurar-gibis-dos-vingadores-na-bienal-do-livro-no-rio.shtml>>. Acesso em: 16 de fev. de 2024.

O tema das *motivações das vilãs* se correlaciona com isso porque quando comparamos a Era Marston e a Era Kanigher podemos ver uma diferença muito grande entre o que faz as mulheres vilãs agirem como antagonistas. Na Era Marston personagens como a Dra. Veneno que se disfarça de homem para poder atuar como química, a Paula Von Gunther que serve aos nazistas para proteger suas filhas e a Pepita que espiona para o Eixo para salvar sua família, aparecem com interesses muito próprios e complexos que denotam uma certa independência delas, enquanto na Era Kanigher tanto a Paula quanto a Giganta são mostradas como personagens cujos interesses são reduzidos ao desejo amoroso, a questões muito egoístas. Assim, pode-se debater o quanto que a segunda versão não representa um condicionamento das mulheres aos interesses dos homens e a nível prático, o quanto que nossa sociedade reproduz muitas vezes uma imagem da mulher como fútil, vaidosa e rival de outras mulheres e que a Diversidade de Gênero implica em ser capaz de ver as pessoas para além de certos estereótipos.

O tema da *estética*, serve a uma abordagem da Diversidade de Gênero voltada para a discussão de como a aparência física é algo determinante para se pensar os papéis de gênero em nossa sociedade, inclusive no que se refere a questões moralistas. Nesse sentido, é interessante direcionar os educandos para a reflexão de que como na Era Marston há uma associação entre liberdade feminina e o uso de roupas fora do padrão da época pelas Amazonas, por Etta Candy e pela própria Diana da mesma forma que na Era Kanigher o conservadorismo denotar uma associação entre vaidade feminina, sexualidade e perigo para a sociedade com vilãs vaidosas e um tanto quanto sensuais e uma MM mais recatada. Dessas análises podem ser discutidas entre outras coisas: a linha tênue que coloca de um lado o conservadorismo em relação ao vestuário e do outro, a objetificação do corpo feminino; o papel da mídia em construir ideais físicos inalcançáveis principalmente para as mulheres e como isso afeta a saúde física e mental; as relações entre libertação feminina e as formas de se lidar com a estética; as mudanças nas roupas das mulheres ao longo dos anos, etc.

Por fim, o tema das *Amazonas* pode ser tomado como uma forma de se discutir em linhas mais gerais o que significa Feminismo, quais as visões que ideais feministas trazem para a sociedade. De início, é interessante abordar com os educandos que a escolha de Marston em utilizar esse mito grego como base para a história da MM não é ao acaso, porque reflete a tradição de associar as lutas das mulheres com essas personagens que no mito grego se destacam exatamente por terem construído uma sociedade sem homens na qual elas não

estavam presas aos papeis tradicionais de gênero, algo demonstrado principalmente por elas serem guerreiras sendo que na Grécia Antiga mulheres não costumavam ter essa função.

Da mesma forma é possível associar as formas como as Amazonas são representadas em cada era com diferentes visões que se projetava para as mulheres em seus respectivos contextos, inclusive a partir ou não de uma ótica feminista. Assim, podemos chamar a atenção dos educandos para o fato de que na Era Marston o mito grego é adaptado para refletir uma visão específica do Feminismo que pregava a dominação das mulheres sobre os homens para criar um mundo melhor e de certa forma estereotipizam as mulheres como amorosas e os homens como violentos: as Amazonas deixam de ser filhas de Ares (deus da guerra) para se tornar criações de Afrodite (deusa do amor e da beleza) a fim de combater a opressão masculina e criam uma sociedade utópica. Já na Era Kanigher, a história de Marston é reformulada de forma a eliminar a ideia de oposição entre homens e mulheres e reproduzir um ideal tradicionalista de que era natural que elas almejassem a companhia deles: as Amazonas são mostradas como mulheres “normais” que perderam os maridos na guerra e por não serem afeitas ao conflito vão se isolar em uma ilha. Por fim, no começo da Era O’Neil-Kanigher o fato de Diana se separar das Amazonas remete a visão dos autores de que para representar ideias feministas, a personagem deveria estar mais próxima das vivências de mulheres da vida real, daí ela se desvincilar de uma utopia mítica.

Acrescentamos ainda, um tema que embora não seja possível inferir diretamente pelas HQs, acreditamos ser fundamental para o trabalho que é a questão da própria participação feminina na elaboração das histórias da Mulher-Maravilha. Sabe-se que a esposa e a companheira de Marston – Elizabeth Holloway e Olive Byrne – tiveram grande influência na elaboração dos roteiros das HQs nessa Era e, conforme revelado por Jill Lepore em 2014, Joye Hummel escreveu as histórias da personagem entre 1944 e 1947, só que as três nunca foram creditadas oficialmente na época. Além disso demonstrar o machismo da indústria, serve de introdução para se debater a questão da representatividade feminina que está além da questão dos personagens: não é paradoxal que a revista de uma personagem feminina raramente foi escrita por mulheres? Será que isso tem mudado na atualidade? Quais as implicações disso para a personagem? Será que Marston conseguiu alcançar seu objetivo de criar uma personagem que fizesse as meninas também se interessarem por super-heróis e se sentirem representadas dentro desse universo?

Certamente os exemplos citados não contemplam todas as possibilidades, mas de forma geral entendemos que eles constituem uma boa base para se trabalhar as questões de gênero de uma forma mais próxima a realidade dos educandos, tocando em temas que são importantes e próximos a eles sem cair em abstrações e policiamentos morais. O que entendemos como essencial de tal prática é, sobretudo, mostrar para os educandos que estamos lidando com coisas da vida real, com problemas que dizem respeito a todos nós: pautas feministas não são uma luta superada, não estão restritas apenas às mulheres nem significam um ódio aos homens. Colocá-las em discussão de forma a torná-las mais compreensíveis e abrangentes, significa perspectivar uma vida melhor para todos sejam mulheres, homens, cisgêneros, transgêneros, hétero ou homossexuais.

CAPÍTULO III – CHEGANDO AO MUNDO DOS HOMENS: REPRESENTAÇÕES DO OUTRO ÉTNICO-RACIALIZADO

Levando vidas breves e ignorantes de medo e conflito. Neste teatro sombrio de morte e ira. [...] Cada contato é uma declaração hostil, cada campina é um campo de batalha em potencial ou um jazigo.
(Mulher-Maravilha em Mulher-Maravilha Terra Um V1)

“Hm. Sorvete é maravilhoso. Você deve ser muito orgulhoso desse feito.” exclama Diana para um sorveteiro nas ruas de Washington. A cena apresentada pela primeira vez na HQ Justice League V2 #03 de janeiro de 2012, rapidamente se tornou um clássico. De uma forma simples ela demonstra um aspecto muitas vezes negligenciado da MM: ela é uma estrangeira, afinal vem de Themyscira ou Ilha Paraíso, uma nação com governo autônomo localizada fora dos EUA (alguns autores a colocam no Mar Egeu, outros no Triângulo das Bermudas, Oceano Pacífico ou mesmo perto de Papua Nova Guiné). E sua estrangeiridade não é apenas geográfica, mas também cultural, temporal e até racial: ela segue costumes próprios de seu povo; pratica tradições como a adoração das Deidades Olímpicas e o uso de roupas, adereços e armas que remetem à Grécia Antiga; e é biologicamente de outra raça, já que as Amazonas tecnicamente não são humanas tradicionais. Em algumas versões ela é até mesmo intitulada como Embaixadora de Temyscira no Mundo dos Homens.

Nem sempre os autores se preocuparam em trabalhar essa esta “outridade” da superheroína, como demonstrava uma estranha comodidade dela em estar nos EUA ou mesmo semelhanças entre Themyscira com o país ao ter nas primeiras HQs, por exemplo, caixas de correio. Mas a questão sempre esteve ali latente através de coisas simples que ao

longo dos anos exigiram muitas explicações de roteiro como o fato de seu traje, tendo sido fabricado por uma sociedade isolada do mundo, exibir as cores e símbolos da bandeira dos EUA e de Diana saber tantas coisas sobre o mundo contemporâneo. A partir dos anos 70, a relação da MM com questões étnico-raciais ganhariam novos contornos com a estreia de três novos personagens.

Em fevereiro de 1973, 32 anos depois da estreia da Mulher-Maravilha chegava às bancas a edição #204 da Revista Wonder Woman com uma história intitulada “A Segunda Vida da Mulher-Maravilha Original”, que se destaca por trazer de volta o antigo *status* de Diana como a Mulher-Maravilha com poderes e herdeira das Amazonas. Quase para o final da história após retornar para a Ilha Paraíso e recuperar suas memórias, trajes e poderes Diana é desafiada por uma mulher mascarada que deseja o título da super-heroína para si. Após várias provas, o torneio fica empatado e Hipólita ordena que a desafiante tire seu elmo e se apresente: era Núbia, uma mulher negra.

Cerca de 43 anos depois na Revista New Superman #01 de setembro de 2006 é apresentada uma versão chinesa da equipe de super-heróis Liga da Justiça e dentre as personagens que a formam está Peng Deilan, a Mulher-Maravilha da China. E 15 anos depois desta, 48 anos após Núbia e 80 anos após a estreia da Mulher-Maravilha original, na Revista Infinite Frontier #00 estreia Yara Flor, a nova Garota Maravilha nascida de uma relação entre uma amazona grega e uma divindade local nas selvas do Brasil e que faz parte de uma tribo de Amazonas que vivem na Amazônia. É a primeira indígena a disputar o título de Mulher-Maravilha.

Muito mais que um simples detalhe de suas biografias fictícias, a raça e nacionalidade dessas Mulheres-Maravilha despontam aqui como um exemplo de como a forma como os Quadrinhos de super-heróis lidaram (e ainda lidam) ao longo de décadas com a representação de negros, orientais, indígenas e estrangeiros é no mínimo, controversa:

A questão dos super-heróis étnicos foi devidamente abordada pela primeira vez nos anos 1970. O Hulk se uniu a um adolescente negro, que reclamava que o mundo odiava os dois. Após o Pantera Negra (que ganhou o próprio gibi, Jungle Action, em 1973 – a Marvel evitou o título “Pantera Negra” por causa da conotação de militante político) e Luke Cage, houve um punhado de outros. O Blade era um super-herói negro que caçava vampiros, apresentado em Tomb of Dracula número 10 (julho de 1973) como um coadjuvante e teve aventuras solo em Adventure into Fear número 24 (outubro de 1974), Vampire Tales número 8 (dezembro de 1974) e Marvel Preview número 3 (setembro de 1975). [...] O relançamento dos X-Men contou com a entrada de Tempestade, cujas origens como ex-rainha consorte de Wakanda foram rapidamente esquecidas (seu passado seria estabelecido em X-Men número 102,

dezembro de 1976). Uma versão do Lanterna Verde da DC contou com John Stewart como Lanterna negra, que apareceu pela primeira vez em Lanterna Verde número 87 (dezembro de 1971/janeiro de 1972), suplente de Hal Jordan como Lanterna. A origem racial de Stewart irritou Jordan, o que lhe rendeu a acusação de racismo feita pelos Guardiões, que indicavam os Lanternas. Talvez uma das histórias mais bobas tenha sido publicada em *Superman's Girlfriend, Lois Lane* número 106 (novembro de 1970), chamada “I Am Curious (Black)”, em que Lois se torna uma negra por um dia a fim de compreender a cultura das minorias de Metrópolis! Foi uma história com boas intenções, mas em retrospecto parece inocente, bem como o título baseado em um filme infame. Embora confiando demais na moda do kung fu, outros dois heróis da DC que não eram brancos incluíam o Tigre de Bronze e o Raio Negro, seguidos pela Vixen e o Ciborgue. Levou um tempo para eles se desenvolverem, e quanto mais distantes ficaram das origens na blaxploitation e no kung fu, mais fortes se tornaram. O texto pode ter sido direto, mas criou um debate interessante em um meio amplamente considerado “infantil” (Robb, 2014, p.211-212).

Pelo trecho citado podemos perceber ao menos três problemáticas que envolvem essa questão e que pensamos ser relevantes para nossa própria análise e para o trabalho da temática étnico-racial em sala: a representação tardia, a sub-representação e a má representação. Com representação tardia, nos referimos ao fato de que demorou muito para que Marvel e DC Comics passarem a ter super-heróis não-brancos, algo que se inicia somente a partir da segunda metade dos anos 60, ou seja, mais de 25 anos depois da consolidação do subgênero. Tal realidade é denunciada pela própria fala do autor supracitado quando ele diz “A questão dos super-heróis étnicos”, que evidencia justamente uma visão de que étnicos são os personagens não-brancos e/ou estrangeiros, os brancos e estadunidenses são apenas super-heróis. Os primeiros são na maioria das vezes tratados enquanto uma adição, um complemento posterior que está ali apenas para responder a demandas de mercado e provocar uma sensação de representatividade em possíveis novos públicos.

Essa demora contribuirá para a segunda problemática que é a realidade de que proporcionalmente existem muito mais super-heróis brancos do que não-brancos nas HQs. Um levantamento realizado por Silva (2018) constatou, por exemplo que dentre os super-heróis criados entre 1938 e 2018 listados nos sites de suas respectivas editoras, encontra-se a seguinte diferença quantitativa em termos de raça: dos 96 super-heróis listados pela Marvel Comics, 30 são negros, ou seja, cerca de 31% e na DC Comics do total de 56, 21 são negros, ou seja, 37%. Assim, mesmo tendo passado quase sessenta anos da inclusão da temática étnico-racial nas HQs de super-heróis, crescido movimentos por mais representatividade de minorias nas histórias e estas terem se consolidado no mercado internacional, a desproporção ainda permanece.

Há de se pensar também que não basta ter personagens não-brancos, mas que estes precisem ser relevantes, afinal, é muito possível que eles acabem sempre restritos aos papéis de coadjuvantes que não lhes permitem ter um desenvolvimento adequado. Um fato que se aplica às próprias três personagens das HQs da Mulher-Maravilha citadas acima, que embora existentes sempre foram apresentadas como versões alternativas e/ou concorrentes da MM principal Diana Prince, possuindo uma fama muito menor geralmente restrita aos leitores mais aficionados e aparecendo somente quando por algum motivo os escritores não querem usar a personagem protagonista.

Isso nos leva à terceira problemática que é a da má representação que acompanha os personagens não-brancos desde o começo dos Quadrinhos. Negros, indígenas e orientais frequentemente foram apresentados de uma forma caricatural em termos de aparência, forma de falar e agir decorrentes de uma estereotipia racial que os colocava como inferiores aos brancos, como seres exóticos e até anormais:

Obviamente, numa forma de expressão que é ao mesmo tempo um meio de comunicação de massa, como os quadrinhos, a intenção é fazer com que o leitor rapidamente identifique o personagem retratado, sem precisar de maiores explicações. Na necessidade de apresentar um negro, um oriental, um judeu, somente por meio de traços, modos e sotaques, a simplificação e a estilização acabam sendo uma exigência da limitação das técnicas de reprodução gráfica. Mas essa generalização, muitas vezes, esbarra no arriscado limite que é tornar-se ofensivo (Chinen, 2013, p.39).

Ao longo das várias décadas de existência dos super-heróis não foi incomum que, por exemplo, personagens negros aparecessem como alívio cômico, como parceiros dos heróis principais ou mesmo com associações a estereótipos como a origem africana e a ligação com a magia e o primitivismo e até a características negativas como temperamentos violentos. O mesmo pode ser dito dos indígenas em relação à selvageria e dos orientais em relação ao misticismo, à ganância, à incapacidade de falar de forma correta, etc.

Essas representações podem ser pensadas à partir daquilo que a brasileira Sueli Carneiro em sua Tese de Doutorado de 2005, intitulada “A construção do outro como não ser como fundamento do ser” transformada em livro no ano de 2023, chama de Dispositivos de Racialidade. Na obra ela faz uma ampla discussão de como ao longo da História os negros foram construídos como os “Outros” em relação aos brancos, definidos por características raciais atribuídas a eles como diferenciadoras deles em relação aos primeiros:

De uma perspectiva foucaultiana, entendo as relações raciais no Brasil como um domínio que produz e articula poderes, saberes e modos de subjetivação. Tal como ele afirma para o caso da sexualidade, se a racialidade se coloca como um domínio a conhecer é porque relações de poder a “instituíram como objeto possível; em troca, se o poder pode tomá-la como alvo, foi porque se tornou possível investir sobre ela através de técnicas de saber e de procedimentos discursivos”. Preliminarmente a racialidade é aqui compreendida como uma noção relacional que corresponde a uma dimensão social, que emerge da interação de grupos racialmente demarcados sob os quais pesam concepções histórica e culturalmente construídas acerca da diversidade humana. Disso decorre que ser branco e ser negro são consideradas polaridades que encerram, respectivamente, valores culturais, privilégios e prejuízos decorrentes do pertencimento a cada um dos polos das racialidades (Carneiro, 2023, p. 22-23).

Assim podemos entender que os Dispositivos de Racialidade através de diferentes discursos e práticas contribuem para uma construção do negro como um sujeito, da sua subjetivação que faz com que ser negro não seja apenas possuir determinados fenótipos, mas também e principalmente “carregar” uma série de projeções a respeito de seus comportamentos, jeitos de ser, hábitos, etc. incutidas pelos brancos que se manifestaram em inferiorizações, subalternizações, discriminações, etc.:

Se o sexo, conforme Foucault mostra em História da sexualidade, é o demarcador de uma verdade sobre o sujeito que define a sua normalidade ou anormalidade, a raça é, em meu entendimento, outro demarcador para a apreensão dessa verdade; por meio dela se evidencia o valor de cada agrupamento humano, a medida de sua humanidade, a normalidade de cada qual. Assim, o saber sobre o negro é considerado como prática discursiva de diferenciação social segundo a racialidade, que permite a distinção social de cada indivíduo por discursos de raça produzidos no interior de relações de poder (Carneiro, 2023, p. 36).

Embora a autora trate especificamente da questão da negritude no Brasil, acreditamos que tais ideias podem ser utilizadas para se analisar as representações que os estadunidenses produziram (e ainda produzem) tanto dos negros como de outras “raças” como os indígenas e orientais nas HQs, uma vez que elas giram em torno dessas questões de pensar o outro como alguém definido, marcado pelas suas diferenças étnico-raciais destinado a determinados lugares e posições sociais inferiores em relação aos brancos.

Dito isto, a nossa análise das representações de não-brancos e não estadunidenses nas HQs da Mulher-Maravilha no período em questão se baseará justamente nesse entendimento de que não basta apenas identificar a presença (ou ausência) de personagens de tais “categorias”, mas também discutir sob quais características eles são apresentados. Entendemos que fatores como os fenótipos raciais, as características de comportamento e a relevância dos personagens para a trama são importantes para se discutir com os educandos

como a propagação de discursos xenofóbicos e racistas - e, por consequência, o combate a eles - se dão de maneiras muito diversas nem sempre perceptíveis “logo de cara”.

Outra ressalva importante, é que as categorias raça e nacionalidade serão pensadas em conjunto, uma vez que pode se dizer que historicamente na cultura estadunidense sempre houve uma tendência a se associar distinção racial raça com estrangeiridade: enquanto uma sociedade majoritariamente branca, os EUA desenvolveram um pensamento de que muitas vezes as pessoas de outros países não são apenas de outra nacionalidade como também de outra raça. Por exemplo, nos censos realizados neste país até os anos 30 “Mexican” constava como uma das opções de raça assim como “Chinese”, “Japanese” e “Korean” até os anos 90 (Nobles, 2000 *apud* Petruccelli, 2002, p.539-540).

Podemos aventar a mesma ideia no caminho inverso: os negros estadunidenses, mesmo tendo cidadania desse país sempre foram vistos como “estrangeiros” em seu próprio país, alguém de um outro lugar, pertencente a uma cultura diferente, habitando uma civilização de brancos, como demonstra as décadas de prática segregacionista que procurava determinar até espacialmente os “lugares de negros” enquanto Outros em relação à sociedade estadunidense “típica”. Ambos os casos estão em consonância com o entendimento trazido por Durval Muniz Júnior de que muitas vezes a xenofobia parte de uma estrangeirização do Outro a partir das suas diferenças corporais:

Uma das mais básicas manifestações de xenofobia nasce da rejeição do corpo estranho, estrangeiro, do corpo exótico, bizarro, distinto que, em muitos casos extremados, sequer enxergamos como pertencentes à nossa espécie. [...]

Nem sempre, portanto, quando um homem enxerga outro homem, quando uma mulher se vê diante de outra mulher, os identificam como pertencentes à sua mesma espécie; nem sempre se acham diante de um corpo, de um rosto que consideram idênticos a si mesmos, nem sempre contemplam o que consideram ser uma figura humana, pois dada a diversidade das formas dos corpos humanos, de seus traços, de suas cores, de seus gestos, de seus jeitos, daquilo que os complementa e adorna, daquilo que os marca como pertencentes a um dado grupo cultural, o estranhamento, a recusa, o medo, inclusive a agressão, podem vir a acontecer (Júnior, 2016, p.17-18).

Cabe destacar também que embora exista desde os anos 40 uma imensa literatura especializada em demonstrar através de diversos estudos o quanto que a ideia de raça não é cientificamente válida porque geneticamente não existem diferenças que distinguem, por exemplo, uma pessoa branca de uma pessoa negra, usamos aqui esse termo devido ao seu histórico sociológico. Assim, se hoje compreendemos que não existe uma raça negra ou raça amarela, o mesmo não pode ser dito sobre as pessoas do passado ainda mais quando se

considera questões de representação: marcadores raciais como cor da pele, formato dos lábios, nariz e olhos, etc. foram e são amplamente usados para indicar uma distinção estética dos não-brancos/estrangeiros.

3.1 Era Marston: a diversidade problemática em meio a Segunda Guerra

*A história da Mulher-Maravilha é a história de sua raça.
A donzela destemida que abandonou sua herança de paz e alegria
para ajudar os EUA a combater o mal e a violência.
(Narrador em Mulher-Maravilha V1 #01, grifos nossos)*

Para discutir a presença de temáticas étnico-raciais nas HQs da Mulher-Maravilha durante a Era Marston, é fundamental levar em conta que tais publicações se situavam em um contexto de profunda desconfiança com quem era estrangeiro, isto é, com os não-estadunidenses, principalmente aqueles que pertenciam aos países do Eixo (Alemanha, Itália e Japão) ou de nações aliadas/dominadas por eles, ou mesmo que tivessem uma aparência que lembrasse a desses povos. Não se trata de querer justificar ideias, mas sim de apontar que como discutido no capítulo anterior HQs inevitavelmente dialogam com seu contexto e durante a Segunda Guerra Mundial foram utilizadas como uma forma de propaganda defendendo o modo de vida estadunidense e desse modo, os super-heróis foram convertidos em símbolos de tudo que os Estados Unidos tinham de melhor, em verdadeiras odes à cultura estadunidense:

Os quadrinhos produzidos durante a guerra definiram o “jeito americano”: um lugar onde a ciência e a igualdade prevaleceram sobre a ignorância. Reforçou a ideia de que a América era um lugar onde as pessoas que trabalhavam duro para melhorar poderiam ter sucesso, enquanto cuidavam dos oprimidos ao mesmo tempo. No entanto, muitas histórias de quadrinhos foram também o que Lary May chamou de narrativas subversivas: apontando como as corporações nacionais e os criminosos, e não apenas os vilões estrangeiros, procuraram minar os ideais americanos. Certo que depois do início da guerra, alguns quadrinhos tentaram conquistar o apoio entre os americanos céticos. As histórias eram muitas vezes sobre um personagem central, ambivalente ou hostil em relação à guerra que aprende o erro de seus caminhos e passa para o lado da justiça e da igualdade. Como a guerra continuou, as histórias e os anúncios continuaram a enfatizar a superioridade do Causa Aliada (Cord, 2014, p.16, tradução nossa).

No sentido contrário, personagens associados ao Eixo, sobretudo os japoneses devido ao ataque de Pearl Harbor, frequentemente eram representados de forma negativa e

estereotipada através da apropriação de caracterizações racistas associadas aos “povos amarelos” para reafirmar a outridade e malignidade do inimigo:

O inimigo asiático era representado nos gibis como um “estranho” especialmente alienígena, impossível de ser compreendido ou de angariar empatia. Criaturas feias, parecidas com demônios, geralmente com presas e pele realmente amarela, os oficiais japoneses eram mostrados como estúpidos, insensatos ou cruéis – às vezes, tudo isso ao mesmo tempo. Incapazes de inventar a própria tecnologia, os japoneses queriam roubar o conhecimento americano, fosse na forma de planos e projetos, ou através de sequestros de cientistas e engenheiros importantes. Isso foi a remoção proposital da humanidade de um povo inteiro, o que facilitou que fossem vistos como merecedores da retaliação americana após Pearl Harbor. Os títulos das histórias com esses asiáticos caricaturados eram quase tudo de que os leitores precisavam para entender o recado: “Funeral para os cães amarelos”, “O terror dos japas nojentos” e “Os olhos puxados de Satã” já contam a própria história. Essas representações se basearam no antigo conceito do “perigo amarelo”, um ataque metafórico aos imigrantes chineses que chegaram à costa oeste dos Estados Unidos no fim do século XIX e foram usados em histórias pulps dos anos 1930, como aquelas com Fu Manchu e vilões de seriados cinematográficos, tais como Ming, o Impiedoso.

A internação de nipo-americanos e japoneses que viviam na costa oeste americana foi vista como uma forma de legitimação para o conteúdo racista nos quadrinhos do início dos anos 1940. Afinal de contas, o governo tinha transformado oficialmente os japoneses em bodes expiatórios; portanto, não seria errado as revistas em quadrinhos fazerem a mesma coisa – era seu dever patriótico (Robb, 2017, p.111-112).

No caso dos europeus alemães que eram brancos assim como os estadunidenses, as representações ganhavam um tom mais xenofóbico que tendia a reforçar o perigo que eles apresentavam para os EUA enquanto inimigos de guerra, dando-lhes mais um tom vilanesco:

Suspeitava-se que os quinta-colunistas – alemães ou japoneses – estivessem por toda parte; e não se podia confiar em ninguém. O sentimento antijaponês que infestou aqueles gibis parecia mais implacável do que os ataques regulares ao inimigo principal, a Alemanha. As caricaturas nazistas não continham as insinuações raciais aplicadas aos japoneses. Muitos alemães eram mostrados como insensatos ou desencaminhados, mas também havia um medo da ameaça genuína incutido naquela representação: eles constituíam um perigo a ser levado a sério (Robb, 2017, p.112).

O termo vilanização aqui é importante, porque uma coisa que se percebe logo de cara tanto em *Sensation Comics* V1 #01 e #02 quanto em *Wonder Woman* V1 #01, é que a maioria dos vilões combatidos pela MM são retratados como pertencentes aos países do Eixo. Dos 17 personagens/grupos de antagonistas 4 foram representados como pessoas brancas e que dá pra serem interpretadas como estadunidenses, 4 como amarelos japoneses, 4 como brancos alemães, 2 como negros mexicanos, 1 como amarelo birmanês e 2 como brancos cuja nacionalidade não foi declarada nem pode ser inferida.

Quadro 02 - Raças e nacionalidades dos antagonistas nas HQs da Era Marston

HQ	Antagonistas	Raça/Nacionalidade
Sensation Comics V1 #01	Assaltantes na rua	Branca/Estadunidense? (nac. inferida pelo contexto)
	Homem que tenta fugir com o pagamento da MM	Branca/Estadunidense? (nac. não declarada)
	Piloto de avião que bombardeou Steve	Branca/? (nac. não é declarada)
Sensation Comics V1 #01	Espiões encontrados em uma base secreta fabricando gás	Branca/? (nac. não é declarada)
Sensation Comics V1 #01	Militares que capturaram Steve	Branca/Alemã (nac. inferida pelo contexto)
Wonder Woman V1 #01 (1ª história)	Dra. Veneno	Amarela/Japonesa (nac. declarada por ela)
	Espião que perseguia Steve Trevor	Amarela/Japonesa? (nac. inferida pelo contexto)
Wonder Woman V1 #01 (2ª história)	San Yan, um homem que executava um ritual para matar elefantes de um circo	Amarela/Japonesa (declarado explicitamente)
Wonder Woman V1 #01 (3ª história.)	Homem que extorquia os funcionários do circo	Branca/Estadunidense? (perceptível pela aparência)
	Pessoas que cuidavam dos elefantes do circo e seguiram San Yan	Amarela/Birmanesa (declarado explicitamente)
	Paula Von Gunther	Branca/Alemã (declarado explicitamente)
	Guarda que ajuda Paula em troca de dinheiro	Branca/Estadunidense? (nac. inferida pelo contexto)
	Assistente de Paula	Branca/Alemã (nac. inferida pelo nome)
	Militares de um exército nazista	Branca/Alemã (nac. inferida pelo contexto)
Wonder Woman V1 #01 (4ª história.)	Pancho, homem responsável pelo rancho da família Candy	Hispânica/Mexicana (inferido pelo contexto)
	Pepita Valdez, moça que engana Mint Candy	Negra/Mexicana (declarado explicitamente)
	Agentes que capturam Etta Candy e MM	Amarela/Japonesa (declarada pelo narrador)

Fonte: Compilação do autor

Se considerarmos a raça, vemos que 10 dos personagens/grupos (59%) foram representados como brancos e 07 como não-brancos - amarelos e hispânicos - (41%), o que é uma representação considerável de pessoas não-brancas como vilãs, se pensarmos que nas HQs estudadas nenhum não-branco apareceu como personagem “bom”. Já se considerarmos a nacionalidade, percebemos que 11 deles (65%) são retratados claramente como estrangeiros, 04 (24%) como estadunidenses e 2 (11%) que não deu para inferir completamente, mas que pelo contexto poderiam ser interpretados como de outro país, o que faria destes 76% do total de antagonistas. Olhando de forma superficial para esses números poderíamos dizer que as histórias da MM apresentam algum grau de racismo e xenofobia, no entanto, se analisarmos mais a fundo considerando o lado do enredo veremos que a situação é um pouco mais complexa que isso.

Na segunda história de Wonder Woman V1 #01, a trama gira em torno de Diana e Trevor indo a um circo que arrecada dinheiro para o exército estadunidense, quando descobrem que os elefantes de lá estão morrendo. Após se disfarçar de elefante MM descobre que os animais estão morrendo porque os cuidadores deles que são birmaneses, liderados por um homem chamado San Yan fizeram rituais para isso devido ao seu ódio pelo dono do circo ter capturado animais que eles consideravam sagrados e seus ancestrais e com o objetivo de libertar os espíritos desses seres. Mais que isso, Diana consegue reconhecer pelo sotaque (ela conhece várias línguas) que San era um espião japonês e estava enganando os birmaneses a fim de destruir o circo e acabar com as doações para o exército dos Estados Unidos.

Assim, a “vilania” dos birmaneses é retratada como resultado de um engano, de sua revolta contra o desrespeito do dono do circo e do desejo de proteger seus ancestrais. Na mesma história, em uma trama paralela Steve persegue e prende um grupo de homens aparentemente estadunidenses que extorquiam os birmaneses e os tratava de forma desrespeitosa usando termos racistas como “olhos puxados” contra eles. Assim, ao menos através de subtramas, é mostrado que há pessoas malvadas e criminosas de ambos os lados, mesmo que isso não seja abordado de forma clara, dependendo de uma interpretação mais atenta. Por outro lado, a xenofobia piora porque imageticamente os orientais na história são representados como “monstruosos” em relação aos outros personagens, o que contribui para uma demonização dos mesmos.

Figura 38 - Comparação entre as representações de orientais e de estadunidenses brancos em Wonder Woman V1 #01



Fonte: Compilação do autor

A quarta história de Wonder Woman V1 #01 coloca Diana e Etta Candy viajando até o Texas porque o irmão de Etta, um mensageiro do exército chamado Mint Candy, sofreu um acidente de moto em que bateu a cabeça. Ao chegar lá decidem dar um passeio a cavalo no que descobrem uma moça acidentada chamada Pepita que é salva por Mint (ele já havia saído do hospital), mas que se revela ser um tipo de espiã que quer obter as informações secretas que o mensageiro tinha em sua memória, o que consegue após drogá-lo e depois as passa para um mexicano chamado Pancho. Pepita foge para a cidade do México e as heroínas vão atrás dela e lá descobrem que ela é toureira e só roubou as informações porque os japoneses que tinham uma base no México sequestraram os pais dela. MM vai até o esconderijo e com a ajuda de Trevor prende os espiões japoneses.

Na história temos, portanto, dois antagonistas mexicanos sendo que um - Pancho - rouba as informações do exército por causa de dinheiro, vendendo-a aos japoneses e outro - Pepita - o faz para proteger sua família. Embora não haja necessariamente um tratamento racista ali, sendo que a MM até salva a Pepita e diz que fez isso porque a considera valente, essa interpretação depende de uma análise mais profunda da trama que pode não ser uma leitura que qualquer pessoa faria normalmente. A conjunção entre estrangeiros de um país vizinho contribuindo com um país inimigo dos EUA, com certeza gera a possibilidade de o leitor comum sair com a ideia de que os mexicanos no geral são perigosos e corruptos.

Um ponto a ser destacado aqui, é que os quatro personagens da história declaradamente mexicanos - Pancho, Pepita, o apresentador do show de toureiros e uma espectadora do mesmo - são representados com peles bem escuras:

Figura 39 - Mexicanos representados com pele escura em Wonder Woman V1 #01



Fonte: Compilação do autor

Não há nenhum mexicano na história que apareça com a pele clara como a de outros personagens brancos, o que nos provoca um entendimento de associação entre mexicanos e “raças” não-brancas, especialmente a negra. Tal associação como mencionado anteriormente, era parte do pensamento racial estadunidense até a década de 40 quando no censo oficial do governo “Mexican” era uma das opções que as pessoas podiam escolher como a “raça” a qual pertenciam (Petruccelli, 2002). Por fim, vale destacar uma cena muito rápida, porém significativa para este debate. Enquanto viajam de trem para o Texas, um carregador de malas aparece ao ser chamado por Etta, um carregador negro que é representado com características exageradas no estilo Jim Crow (antigo estereótipo racista que era imitado por homens brancos maquiados para parecerem negros - praticantes de *blackface*) e falando de forma incorreta:

Figura 40 - Representação racista de uma pessoa negra em Wonder Woman V1 #01



Fonte: Compilação do autor⁷²

⁷²Imagem da esquerda: painel retirado da Revista Wonder Woman V1 #01, 1942, p.3D. Imagem da direita disponível em:<https://brasil.elpais.com/brasil/2019/09/19/internacional/1568918644_060063.html>. Acesso em: 14 de fev. de 2024.

3.2 Era Kanigher: monocromias e orientalismos num momento de temor ao diferente

Eles deveriam saber Mulher-Maravilha, que você é a arma mais poderosa da América.
(Steve Trevor em Wonder Woman V1 #159, 1966, p.08)

Era 1956, um incidente curioso acontecia nos bastidores das Revistas em Quadrinhos, quando William Gaines - editor da *EC Comics* - entrou numa batalha jurídica contra Charles Murphy - o Administrador do Código de Quadrinhos - devido a censura que ele havia imposto sobre uma história intitulada “Dia do Julgamento”. A história retratava um astronauta humano representante da República Galáctica, visitando o planeta Cybrinia habitado por robôs que eram divididos em dois grupos - o laranja e o azul - que eram funcionalmente idênticos, mas cujas cores serviam como marcador para um grupo ter privilégios e o outro ser tratado de forma inferior. O astronauta decide que devido aquela segregação, a República Galáctica não deveria admitir o planeta e ao retirar seu capacete no painel final revela que era negro. A exigência de Murphy para que a história fosse aprovada, é que essa revelação fosse removida, o que provocou uma fúria imensa em Gaines já que não havia nada no Código de Quadrinhos que justificasse aquela ação⁷³. Após longas e acaloradas discussões, a história foi aprovada sem censura.

Esse tipo de episódio demonstra como a questão da temática étnico-racial nas HQs desse período era no mínimo nebulosa. Os EUA daquele período ainda vivenciavam uma ampla segregação racial com certos estados ainda proibindo casamentos inter-raciais, mesmo que desde o fim da Segunda Guerra Mundial já se efetivassem leis e ações federais para dessegregar o exército e as escolas públicas. O Movimento dos Direitos Civis só ganharia força a partir de 1955 com as manifestações iniciadas em torno da resistência de Rosa Parks. Nesse sentido, a ideia de colocar personagens de outras “raças” nas HQs *mainstream* provavelmente mal era considerada pelos artistas e ainda que fosse, havia toda uma cultura que caminhava no sentido contrário.

Dito isto, o que podemos observar nas histórias da Mulher-Maravilha dessa época é uma ampla ausência da retratação de pessoas não-brancas dentro das tramas, mesmo que fossem apenas coadjuvantes ou indivíduos da multidão. Os raros aparecimentos se dão em contextos que se pretende mostrar que algum evento estaria afetando o mundo todo, então são

⁷³Como relatado em: DIEHL, Digby. *Contos da Cripta: Os Arquivos Oficiais*. St. Martin's Press, Nova York, NY 199, p. 95.

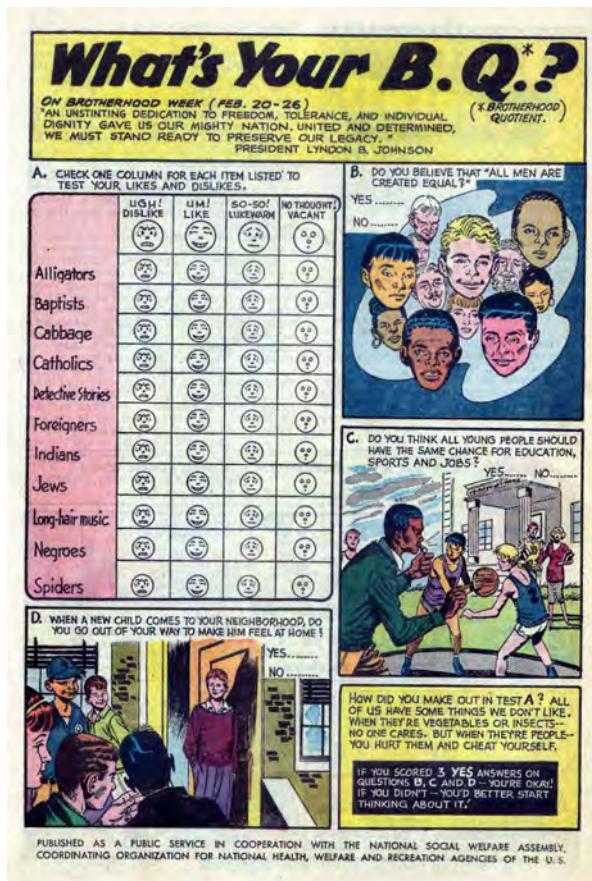
retratadas pessoas da África, Ásia, América do Sul, etc. em seus respectivos países, levando a um subtexto de que nesse universo ficcional os não-brancos são sempre pessoas de fora dos EUA, de regiões distantes e até exóticas. De forma contrastante, a seção “Modas de Casamento” frequentemente apresentava tradições de casamento das mais diferentes regiões do mundo como Sibéria, Venezuela e Melanésia e dos mais diferentes povos como os Bonda africanos, os Incas, os Indianos, etc., mas talvez muito mais no sentido de demonstrar que o matrimônio era uma “instituição” global a qual todos deveriam aspirar, do que necessariamente para trazer a diversidade de povos e “raças”.

Não podemos afirmar com certeza quais foram as motivações por trás dessa ausência, uma vez que na Era Marston era muito comum ter personagens de todas as “raças” nas HQs da Mulher-Maravilha. Uma das possíveis explicações é talvez justamente essas reapresentações do período anterior, já que uma das críticas que Wertham teceu às histórias da MM era que elas eram racistas, como afirmaria um suposto depoimento de uma menina negra sobre as HQs que ela lia coletado pelo pesquisador:

Acho que eles não fazem gente de cor direito. Do jeito que eles fazem eu nunca vi — o cabelo e o nariz grande e o inglês que elas falam. Eles nunca falam inglês como nós. Eles fazem tão escura — sério, eu nunca vi gente assim. Criança branca deve achar que toda pessoa de cor é assim, e não é (Wertham, 1954, *apud* Lepore, 2017, p.328).

A fala até mesmo condiz com o painel que citamos de Wonder Woman V1 #01, sugerindo que talvez os escritores e artistas possam ter ficado com medo de abordar o tema. Outro exemplo da nebulosidade da questão é uma página de Wonder Woman V1 #161:

Figura 41 - Questionário étnico-racial em uma HQ da MM na Era Kanigher



Fonte: Revista Wonder Woman V1 #161

Ela é um dos exemplares de uma colaboração entre uma agência do governo estadunidense, a National Social Welfare Assembly, e a National Comics – editora que se tornaria a DC Comics – que durou de 1949 a julho de 1967 e tinha como objetivo utilizar HQs para transmitir mensagens e ensinamentos voltados para o bem-estar da sociedade (Anderson, 2017; Hanley, 2014). Na página em questão podemos ver que o tema é a relação entre as pessoas de diferentes “raças” através de um questionário que supostamente revela o “coeficiente de fraternidade” do leitor ao solicitar que ele marque diferentes respostas em cada questão, sendo que no final da página, lado direito, há uma mensagem que faz apontamentos morais de acordo com o resultado da marcação realizada pelo leitor.

Na questão A é solicitado que se marque cada item da tabela com “ugh! não gosto” ou “hum! gosto” ou “mais ou menos!morno” ou “nenhum pensamento!vago” para itens que vão de repolho, animais (jacarés e aranhas), passando por denominações religiosas (batistas e católicos) até grupos étnicos (judeus, indianos e negros). A mensagem no final faz o alerta de

que “todos nós temos algumas coisas que não gostamos. Quando são vegetais ou insetos ninguém se importa. Mas quando eles são pessoas - você os machuca e engana a si mesmo” (tradução nossa).

Nas questões B a D são trazidas perguntas para serem respondidas com sim ou não: a B questiona se o leitor acredita que todos os homens foram criados iguais remetendo a um ideal da Constituição dos EUA enquanto do lado estão figuras de pessoas de diferentes raças/etnias que incluem brancos, negros e orientais com prevalência dos primeiros; a questão C interroga se todos os jovens deveriam ter as mesmas chances de educação, esportes e emprego enquanto mostra três jovens em um jogo de basquete sendo um negro, um branco e um oriental; por fim, na questão D interroga se o leitor se esforça para fazer uma criança nova que chega no bairro se sentir em casa. O alerta correspondente é de que “se você marcou 3 respostas sim nas questões B, C e D - você está bem! se não, é melhor começar a pensar nisso!” (tradução nossa).

Superficialmente falando, detectamos um certo tom estranho nas questões, porque elas parecem seguir na direção de tratar o preconceito étnico-racial como uma mera questão de opinião inclusive equivalendo-o a gostos por animais, alimentos e entretenimento. Os alertas, mesmo que façam uma crítica ao preconceito parecem bem rasos, ainda que se considere que estão sendo direcionados para um público mais jovem. Ainda assim, a preocupação de colocar esse tipo de temática nas HQs demonstra uma preocupação genuína com a questão étnico-racial naquele momento e uma tentativa de levar os jovens leitores a fazerem o mesmo ao repensar suas atitudes e ideias. Vale destacar, contudo, que assim como no caso da seção “Modas de Casamento” temos um contraste entre o que aparece nas histórias e o que está fora delas: a mesma HQ que traz esse “panfleto” é a que não apresenta nenhum personagem em suas tramas, nem mesmo como parte da multidão.

Uma exceção a essa “tradição”, que vale destaque aqui é o fato de que orientais continuaram a aparecer em algumas histórias da personagem, aparentemente como resultado de um contexto de Guerra Fria no qual a China, por exemplo, era pensada a partir da sua relação com o Comunismo. Assim, em Wonder Woman V1 #157 e #158 (1965) é apresentada uma história em que Steve Trevor é enviado para investigar uma ilha chinesa chamada Oolong que era o reduto dos “Chineses Vermelhos” que estavam construindo uma série de armas para combater os EUA. A trama segue com os cientistas transformando Diana e Trevor em bombas atômicas humanas, algo que eles só conseguem desfazer após entrarem em

contato com a antimateria. A HQ tanto pelo enredo quanto por escolhas visuais faz um retrato muito estereotipado dos chineses, sobretudo, ao apresentar o vilão Egg Fu, que é basicamente um cientista maluco mutante cujo corpo é um imenso ovo com uma face com olhos puxados e imensos bigodes típicos das representações dos chineses como o “perigo amarelo”⁷⁴ contra o Ocidente:

Figura 42 - Paralelos entre o visual de Egg Fu e retratos do “Perigo Amarelo”



Fonte: Compilação do autor⁷⁵

Além da clara referência visual, o tom xenófobo da HQ também é perceptível nas falas estereotipadas de Egg Fu que frequentemente troca o “r” pelo “l” nas palavras dizendo coisas como “amelicanos” ao invés de “americanos” e “fotoglafia” ao invés de “fotografia” (edição #157 p.10). O personagem ainda é apresentado em termos de um perigo oriental para o mundo livre que é os EUA: “Neste exato momento, na ilha inimiga de Oolong, no Pacífico envolto em névoa, o cérebro mais sinistro que já foi mergulhado na astúcia oriental com o único propósito de aniquilar o mundo livre trama seu golpe de mestre” (edição #157, p.10,

74Denominação para uma metáfora comum a partir do século XIX que tratava orientais do leste e sudeste asiáticos, sobretudo, os chineses como uma ameaça para a civilização ocidental diante de vários fatores como imigração de chineses para a Europa e América, diferenças culturais, racismo e, posteriormente, diferenças políticas.O perigo amarelo aparece nas HQs dos EUA através da representação estereotipada dos chineses como vilões perversos e misteriosos.

75A imagem da esquerda superior é uma charge que tratava da divisão da China entre potências europeias, publicada em um jornal francês do século XIX. Disponível em:<https://en.wikipedia.org/wiki/Yellow_Peril#/media/File:China_imperialism_cartoon.jpg>. Acesso em: 15 de fev. de 2024.A imagem da esquerda inferior é uma foto do vilão Imperador Ming do seriado Flash Gordon exibido nos EUA em 1936 que reflete a ideia de Perigo Amarelo em uma ópera espacial futurista. Disponível em:<<https://www.mediastorehouse.com.au/granger-art-on-demand/famous-faces/flash-gordon-1936-emperor-ming-6189905.html>>. Acesso em: 15 de fev. de 2024.

tradução⁷⁶ e grifo nossos). E constantemente é chamado tanto por Trevor quanto pelo narrador de “cabeça de ovo oriental” assim como os agentes com os quais o militar luta são descritos apenas como “sabotadores orientais”, o que revela uma outra característica de estereotipia que é generalizar os orientais.

À guisa de conclusão faz-se necessário, apontar que o personagem Egg Fu retornaria em Wonder Woman V1 #166 com as mesmas características, mas que décadas depois retornaria na Era Moderna com um programa de computador em Wonder Woman V2 #128 (1997) e um novo nome e uma nova aparência na HQ 52 #25 (2006) onde é chamado de Chang Tzu (argumenta-se que Egg Fu é apenas um dos nomes dele) e possui um visual mais monstruoso que já não remete mais ao estereótipo chinês:

Figura 43 - Egg Fu como Chang Tzu em uma HQ da Era Moderna



Fonte: Site Universo HQ⁷⁷

3.3 Era O’Neil-Kanigher: policromias questionáveis em meio a contraculturas

E, um instante antes de sua morte, a entristecida Amazona... versada em todos os idiomas... traz paz para vítima da desumanidade do homem para com o homem...
 (Narrador em Wonder Woman V1 #286)

⁷⁶No original: At this very moment, on the enemy island of Oolong, in the mist-shrouded pacific, the most baleful brain that had ever been steeped in oriental cunning for the sole purpose of annihilating the free world plots its master stroke.

⁷⁷Disponível em:<<https://images.universohq.com/2014/03/ChangTzuDC52week25.jpg>>. Acesso em: 15 de fev. de 2024.

Historicamente a Era O’Neil-Kanigher se situa em um momento no qual a questão étnico-racial também se torna parte de amplos debates que a pensavam para muito além de aspectos jurídicos, legais e políticos. O ano de 1964 foi marcado pela assinatura da Lei dos Direitos Civis resultante de anos de uma incrível luta contra a segregação e discriminação dos negros, mas ainda assim não significou uma total mudança de postura da sociedade estadunidense, o que se pode entender, inclusive, pelo assassinato do próprio líder do Movimento dos Direitos Civis, Martin Luther King, em 1968.

O final da década de 1960, também trouxe o *Movimento Black Power* que não só alertava para esta continuidade da discriminação racial defendendo o direito da comunidade negra de reagir a isso, como também passava a promover uma revalorização da cultura, moda, arte e beleza negra:

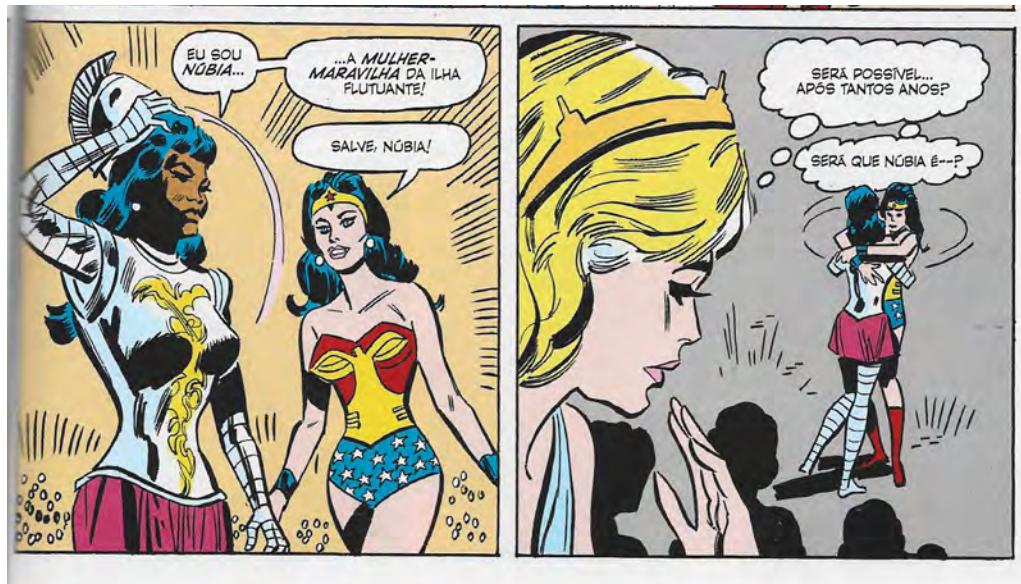
Em ambos os contextos, o movimento de 1968 – que apesar da data, se inicia muito antes e torna-se um resultado explosivo de reivindicações ao longo da evolução do Movimento Negro – foi capaz de chamar a atenção para o descontentamento de camadas da sociedade que não mais aceitariam as estruturas discriminatórias. A adesão da população afrodescendente aos movimentos e protestos foi incremental para a força do movimento e, em ambos os contextos, muitas mudanças foram conquistadas não só a nível legal do Estado, mas também social e cognitivo: o negro se entende como negro e reivindica os espaços que historicamente lhe foi negado ou limitado; tem orgulho de seu cabelo, de sua música e de sua cultura e passa a desafiar as estruturas que buscaram lhe marginalizar durante toda sua existência (Pereira, 2018, p. 56).

O mundo dos super-heróis em algum nível será afetado por esses debates, resultando no lançamento dos primeiros super-heróis negros, algo encabeçado pela *Marvel Comics* com a criação do Pantera Negra (1966) e do Falcão (1969). A *DC Comics* demoraria um pouco mais trazendo Vykin em 1971 (que suspeitosamente tinha a alcunha de “o negro”) e o Lanterna Verde John Stewart no mesmo ano. Tais personagens se encontram na esteira de não só promover uma representatividade negra nessas histórias, como também de tirar os negros de uma situação comum até então de serem sempre representados como ajudantes, coadjuvantes e alívios cômicos.

As duas HQs da Mulher-Maravilha dessa fase que analisamos até aqui, no entanto, não traz nada dessas questões, pelo contrário, já que observando cada painel das edições #178 e #179 não encontramos nenhum personagem negro nem mesmo entre as figuras de fundo. Uma mudança substancial nessa questão só viria em 1973, na edição em que a MM volta a ter poderes porque ao final da história após Hipólita anunciar que Diana voltava a ser a MM, uma

mulher vestindo uma armadura que tampa todo o seu corpo aparece e desafia Diana para uma luta que acaba em empate. Depois de Hipólita ordenar que ela retire seu elmo para se identificar, descobrimos que essa desafiante é uma mulher negra chamada de Núbia:

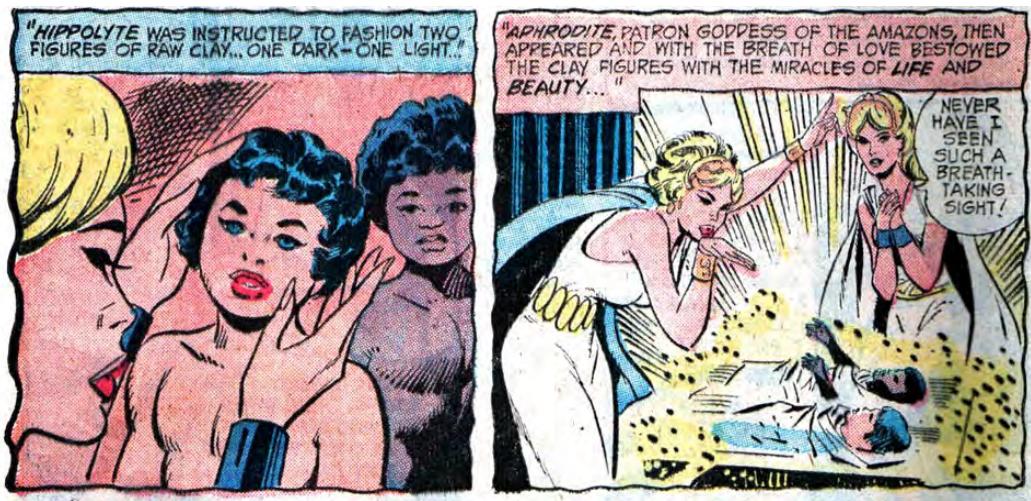
Figura 44 - Núbia revela sua identidade



Fonte: Revista Mulher-Maravilha Antologia, 2020, s.p.

As digressões de Hipólita mostradas no segundo quadro são um gancho para histórias nas edições seguintes que mostrarião que Núbia era “irmã gêmea” de Diana: a rainha amazona havia sido instruída a fabricar duas estátuas, uma “luminosa” que seria a Diana e a outra “escura” que seria a Núbia. A última, no entanto, foi raptada pelo deus Marte/Ares que a levou para uma outra ilha mágica conhecida como Ilha Flutuante onde a treinou para ser uma guerreira e liderar seu próprio exército (de homens negros).

Figura 45 - A origem de Núbia é revelada



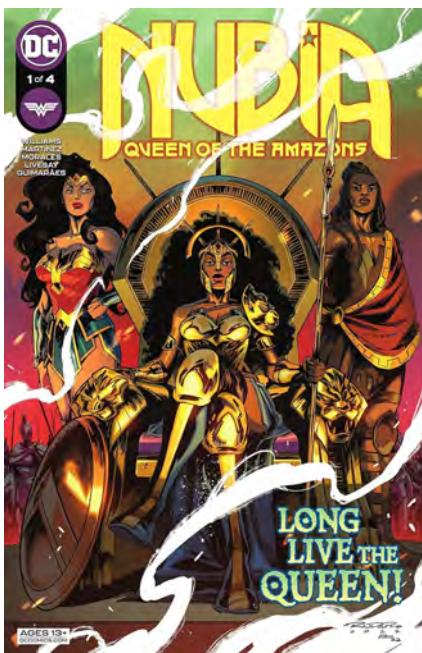
Narrador: "Hipólita foi instruída a moldar duas figuras de argila crua... uma escura e outra clara" "Afródite, deusa patrona das Amazonas, então apareceu e com o sopro do amor concedeu as figuras de barro com os milagres da vida e da beleza" (tradução nossa⁷⁸)

Fonte: Revista Wonder Woman V1 #206, 1973, p.06.

A mesma edição (#206) mostrará o deus Ares/Marte ordenando que Núbia e seu exército invadam a Ilha Paraíso o que leva a um conflito desta com Diana, mas no final as duas se juntam para enfrentar e derrotar a deidade. Depois disso, Núbia apareceu somente em Supergirl #09 (1973) e na revista Super Friends #25 (1979) onde é caracterizada como responsável por tentar libertar as mulheres africanas da opressão masculina. Ela só retorna as HQs da MM 20 anos depois em 1999 onde sua história é recontada fazendo dela a responsável por vigiar um portal na Ilha Paraíso pelo lado de dentro do mesmo. Na atualidade Núbia tem aparecido de forma recorrente ganhando uma minissérie própria e se tornando a Rainha das Amazonas após a morte de Hipólita:

78 Não conseguimos localizar nenhuma versão dessa HQ em português oficialmente publicada no Brasil.

Figura 46 - Núbia como Rainha das Amazonas em 2022



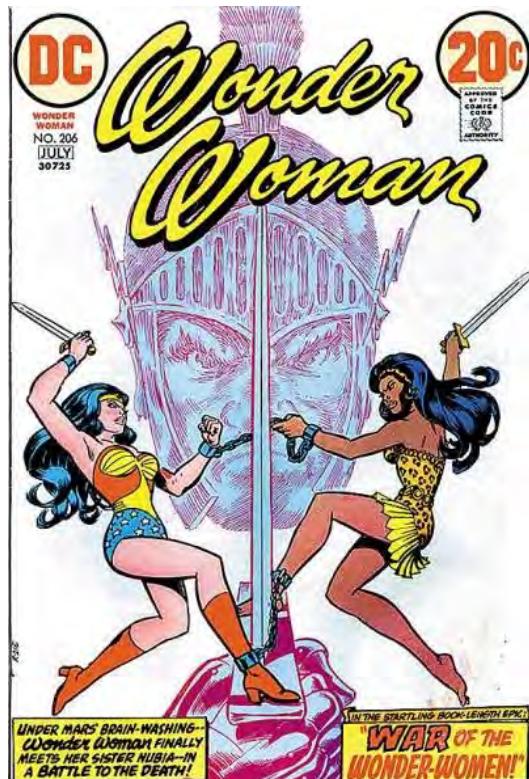
Fonte: Site da DC Comics⁷⁹

De forma crítica podemos dizer que Núbia é um paradoxo. Por um lado, é inegável que ela representa uma inovação porque afinal, foi a primeira amazona representada como negra (a próxima seria Philippus surgida em Wonder Woman V2 #01 de 1987) depois de 30 anos de existência das personagens, a primeira heroína negra da *DC Comics* e apareceu nas HQs com um certo protagonismo, ao ser caracterizada como uma parte fundamental do passado das Amazonas e da própria MM, sendo sua irmã gêmea. Por outro, é preciso reconhecer que a personagem é envolta em representações muito “suspeitas” que tendem para o estereótipo.

Nisso, o primeiro ponto a ser destacado é que a personagem, ainda que de forma “disfarçada” é muito associada à África: o próprio nome Núbia remete à região/povo africano, ela aparece nas histórias da MM em um momento que a super-heroína é contratada como guia da ONU (Wonder Woman V1 #204) e encontra pessoas de outros continentes, Diana relembraria dela após ver uma guia africana, os seguidores da Núbia são retratados como homens com trajes tribais africanos, assim como a própria Núbia que aparece na capa de Wonder Woman V1 #206 com roupas feitas de pele de leopardo (como sugerem as manchas).

⁷⁹Disponível em: <https://static.dc.com/dc/files/default_images/NUBIAQOTA_Cv1_00111_DIGITAL_628fb5674b22a9.02395165.jpg?w=640>. Acesso em: 14 de fev. de 2024.

Figura 47 - Núbia com roupas que sugerem uma ligação com a África



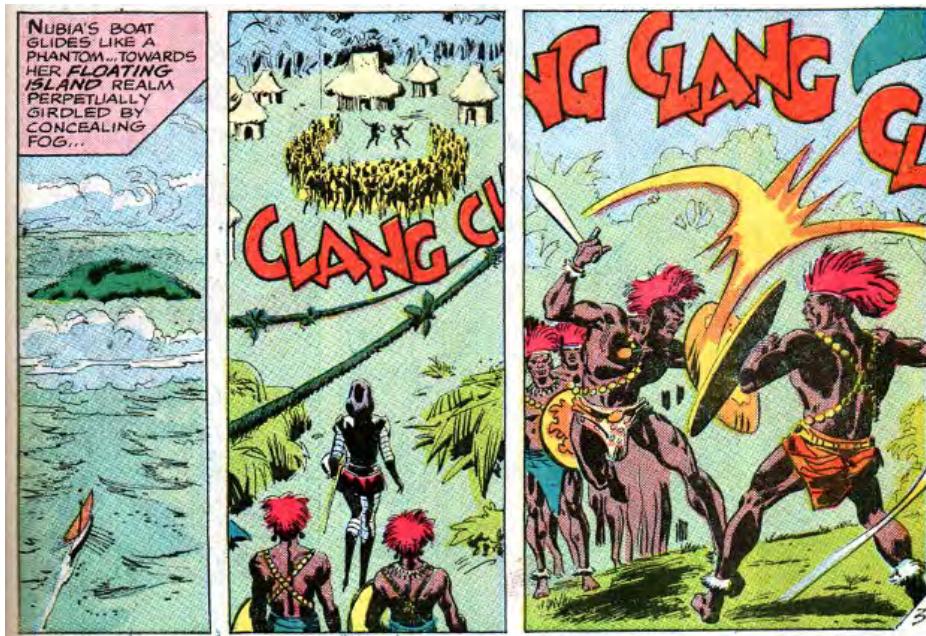
Fonte: Site Guia dos Quadrinhos⁸⁰

Esta associação parece seguir um padrão comum na época de ligar personagens negros diretamente com a África, ao invés de pensá-los como afro-americanos dos próprios EUA, inclusive, o já mencionado primeiro super-herói negro, Pantera Negra da *Marvel Comics* também é africano e não estadunidense. Podemos pensar nela como algo problemático, porque ainda reitera uma visão segregacionista do negro como algo exterior a sociedade estadunidense, um sujeito que pertence a outro país/continente distante que está nos EUA apenas de “visita”, assim como os outros personagens estrangeiros apresentados como membros da ONU na mesma revista.

O segundo ponto, que se conecta ao primeiro, é o fato de que essas ligações também apontam para uma África estereotipada, representada sempre dentro do quadro de um lugar “selvagem” e “primitivo” em oposição à “civilização” ocidental. Isso aparece, por exemplo, com os acompanhantes da Núbia terem um visual profundamente “tribal”, pouco tecnológico e viverem em uma ilha que remete muito a uma aldeia africana com casas de barro:

80Disponível em: <[http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-\(1942\)-n-206/2457/25737](http://www.guiadosquadinhos.com/edicao-estrangeira/wonder-woman-(1942)-n-206/2457/25737)>. Acesso em: 14 de fev. de 2024.

Figura 48 - A “primitividade” da Ilha Flutuante



Fonte: Revista Wonder Woman V1 #205, 1973, p.03

Curiosamente em oposição, a Ilha Paraíso sempre foi retratada como um local cheio de tecnologias avançadas com imensos edifícios e dispositivos que até lembram aqueles presentes nos EUA como o avião invisível da MM, enquanto os habitantes da Ilha Flutuante se transportam através de um barco a remo. Da mesma forma, destaca-se o fato de que as duas únicas pessoas que são representadas com armaduras (um indicativo de maior tecnologia) naquela ilha são a própria Núbia e um adversário que Ares/Marte coloca para lutar contra ela, ou seja, dois personagens influenciados pelos poderes de uma deidade ocidental.

Por fim, outro personagem desta era que bem aponta para a questão da representação étnico-racial é o I Ching, o mestre da Diana na fase em que ela não tinha mais superpoderes, pela questão de associações com visões orientalistas. Se por um lado é até louvável um personagem oriental que não é colocado como vilão nas HQs da MM, por outro ele é uma junção de um conjunto de estereótipos impostos aos orientais nas mídias de massa: a) seu nome é uma referência (embora acidental) a um clássico livro chinês; b) ele é caracterizado com um senhor sábio sempre com algum discurso em tons professorais; c) é mestre em artes marciais típicas do oriente; d) ele possui certa “veia mística”, porque tem visões com a Diana, hipnotiza pessoas, é cego mas, mesmo assim muito ágil e já diz para ela em seu primeiro encontro “Os olhos são apenas janelas da alma. A mente é que realmente enxerga.” (Wonder

Woman V1 #179, 1968, p.12); e) ele veio de um lugar distante e misterioso no Oriente onde era parte de uma seita que guardava antigos conhecimentos secretos (p.13); f) ele tem como inimigo um indivíduo que usa tecnologia (Dr. Cyber) em oposição a toda sua carga mística. Além disso, é sempre representado com um tom de pele amarelado, seguindo a ideia racialista de que os povos orientais são da “raça amarela” em oposição aos ocidentais da “raça branca”.

Figura 49 - A pele amarelada de I Ching em comparação com a brancura de Diana



Fonte: Revista Mulher-Maravilha Antologia, 2020, s.p.

Enfim, em termos de questões de raça e nacionalidade, ainda que com ressalvas em relação a estereótipos, a fase O’Neil-Kanigher também parece refletir novas tendências sociopolíticas da época. Houve uma maior “internacionalização” da MM com personagens estrangeiros e de outras etnias aparecendo constantemente, assim como as aventuras da própria MM em outros países - China, França, países fictícios da Europa Oriental - se tornando cada vez mais comuns, algo que teve como epítome e maior marcador o fato de a personagem passar a trabalhar na ONU conforme a edição #204. Personagens negros também se tornaram mais comuns entre as figuras de fundo aleatórias como policiais e pedestres ou mesmo entre os coadjuvantes como vilões e as colegas africanas da Diana, o que em certa medida é uma evolução frente a monocromia dos personagens das décadas de 50 e 60.

3.4 Embaixadora de Themyscira: Propostas para práticas em Diversidade Étnico-Racial

Eu escolhi estar entre vocês para aprender e ensinar. Para aproximar nossos mundos.
 (Mulher-Maravilha em Mulher-Maravilha Terra Um, V2)

A temática da Diversidade Étnico-Racial entrou de forma mais oficial nos currículos educacionais brasileiros somente nos anos 2000, mais precisamente através da Resolução nº 1, de 17 de junho de 2004 que instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Essa resolução além de determinar a obrigatoriedade de se ensinar a História e cultura africanas/afro-brasileiras também trouxe a definição da noção de “Educação das Relações Étnico-Raciais”:

Art. 2º As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africanas constituem-se de orientações, princípios e fundamentos para o planejamento, execução e avaliação da Educação, e têm por meta, promover a educação de cidadãos atuantes e conscientes no seio da sociedade multicultural e pluriétnica do Brasil, buscando relações étnico-sociais positivas, rumo à construção de nação democrática.

§ 1º A Educação das Relações Étnico-Raciais tem por objetivo a divulgação e produção de conhecimentos, bem como de atitudes, posturas e valores que eduquem cidadãos quanto à pluralidade étnico-racial, tornando-os capazes de interagir e de negociar objetivos comuns que garantam, a todos, respeito aos direitos legais e valorização de identidade, na busca da consolidação da democracia brasileira.

§ 2º O Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana tem por objetivo o reconhecimento e valorização da identidade, história e cultura dos afro-brasileiros, bem como a garantia de reconhecimento e igualdade de valorização das raízes africanas da nação brasileira, ao lado das indígenas, europeias, asiáticas (Brasil, 2004, p.01).

A Base Nacional Curricular aprovada quase quatorze anos depois traz diversas vezes a palavra diversidade, expondo-a no sentido de se provocar entre os educandos uma cultura de consciência da diversidade cultural presente no país e no mundo e de boa convivência com esta mesma diversidade. Dentro da disciplina de História especificamente, a BNCC determina o desenvolvimento de diversas habilidades desde o 6º até o 9º ano que envolvem entre outras coisas o conhecimento dos processos que envolveram os contatos entre os diferentes povos ao longo da História, bem como daqueles decorrentes deles como o escravismo, a colonização, o Imperialismo e a própria formação da sociedade brasileira a partir de diferentes matrizes culturais, sobretudo a europeia, indígena e africana.

Optamos aqui, assim como no caso da Diversidade de Gênero, pelo foco no trabalho direto com o conceito de Diversidade Étnico-Racial, dentro das habilidades propostas para o 9º ano do Ensino Fundamental que dizem respeito às questões identitárias como:

Objeto de conhecimento: A questão da violência contra populações marginalizadas
 Habilidade: (EF09HI26) Discutir e analisar as causas da violência contra populações marginalizadas (**negros, indígenas**, mulheres, homossexuais, camponeses, pobres etc.) com vistas à tomada de consciência e à construção de uma cultura de paz, empatia e respeito às pessoas (Brasil, 2017, p.430-431, grifo nosso).

E:

Objetos de conhecimento: Os conflitos do século XXI e a questão do terrorismo/
 Pluralidades e diversidades identitárias na atualidade
 Habilidades: (EF09HI35) Analisar os aspectos relacionados ao fenômeno do terrorismo na contemporaneidade, incluindo os movimentos migratórios e os choques entre diferentes grupos e culturas.
 (EF09HI36) Identificar e discutir as diversidades identitárias e seus significados históricos no início do século XXI, combatendo qualquer forma de preconceito e violência (Brasil, 2017, p.430-431).

Nesse sentido, entendemos como objetivos de uma aula de História voltada para o ensino da Diversidade Étnico-Racial: 1) Promover entre os educandos o entendimento de que o preconceito e a discriminação étnico-racial se dão através do racismo contra grupos como os negros/indígenas/orientais e da xenofobia contra os estrangeiros; 2) Capacitá-los a compreender e identificar a presença dessas práticas tanto nas falas e atitudes das pessoas quanto em discursos presentes nas narrativas históricas e ficcionais tanto no passado quanto no presente; 3) Levá-los a entender e respeitar a importância dos diferentes movimentos que lutam contra estas práticas como o Movimento Negro e o Movimento Indígena, compreendendo que mesmo na atualidade eles ainda são muito necessários; 4) Promover entre eles o respeito pelas “raças”, etnias, culturas e nacionalidades distintas das deles, bem como, a postura de combate a toda forma de preconceito e discriminação contra elas. Como proposta de trabalho em sala de aula sugerimos que a temática seja discutida com os educandos a partir de cinco processos: conceituação, contextualização, identificação, discussão e reinterpretação.

A conceituação trata-se de trabalhar com os educandos literalmente os conceitos base como o racismo e a xenofobia em termos mais gerais, e como estes se manifestam em casos específicos de forma a fornecer para os educandos ferramentas epistemológicas com as quais eles possam organizar suas ideias. Pode ser interessante nesse caso apresentar para eles a

tradicional divisão da humanidade em raças criada na Modernidade que inclui a ideia de que os seres humanos ou são brancos/europeus ou vermelhos/americanos ou amarelos/asiáticos ou negros/africanos, descrevendo as características atribuídas a cada um e, é claro, alertando que embora o conceito de raça seja cientificamente falso, ele teve e ainda tem um grande peso na sociedade. Vale outra especificação no caso do racismo contra orientais que por se tratar de um tipo de discriminação nem sempre tão perceptível entre os brasileiros, ao menos, não tanto quanto o racismo contra negros, deve ser mais discutido com eles. Estereótipo pode ser outro conceito interessante para ajudar os educandos a compreender como representações discriminatórias são construídas e normalizadas.

Contextualização significa colocar o racismo e a xenofobia em termos de localização temporal e geográfica discutindo com os educandos como esses dois fatores interferem para o crescimento ou diminuição destas práticas. Considerando que se trata de educandos do 9º ano, entendemos que isso incluirá relembrar com eles acontecimentos já discutidos em anos ou bimestres anteriores como Colonização, Imperialismo, as Guerras Mundiais e a Guerra Fria e como eles se relacionam com elas podendo estar nas bases de sua normalização ou de seu questionamento e combate como possibilitado pelo Movimento Negro e pela “Revolução Cultural” trazida pelos Movimentos de Contracultura dos anos 60.

A identificação trata justamente do processo de levar os educandos a encontrarem nas HQs os exemplos de representações racistas e/ou xenofóbicas que nós descrevemos neste trabalho. Para isso pode ser interessante fornecer a eles formulários que tragam perguntas que orientem suas leituras como: Há personagens de todas as raças/nacionalidades na história que você leu? Quantos dos personagens não-brancos e/ou estrangeiros são vilões? O que as aparências e atitudes deles fazem você pensar deles? Você acha que são representações próximas das realidade ou muito fantasiosas? Em sua opinião, por que os personagens foram representados daquele jeito naquele contexto? etc.

No caso da discussão, sugerimos que seja debatido com os educandos as representações que eles identificaram à luz da ideia de Diversidade de forma a problematizá-las e questionar a sua validade. Um primeiro caminho nesse sentido é usá-las para discutir casos semelhantes na atualidade: o racismo contra orientais pode ser abordado a partir de experiências recentes como o ódio aos chineses motivado pela pandemia de covid-19, aos russos por causa da Guerra da Ucrânia e aos palestinos/árabes devido ao terrorismo e a recente Guerra de Israel; o racismo contra negros através dos casos do jogador Vinícius Júnior

ou dos acontecimentos que motivaram o Movimento “Vidas Negras Importam”; no caso do Brasil, abordar a xenofobia contra nordestinos exacerbada pelas últimas eleições e a questão da recepção de imigrantes e refugiados da Venezuela, a rixa com argentinos, etc.

Outro, é discutir os avanços conquistados em termos de presença da representatividade na atualidade abordando temas como a importância atribuída ao lançamento dos filmes do Pantera Negra e do Homem-Aranha no Aranhaverso que traz o Miles Morales⁸¹ como protagonista e a inclusão de personagens/atores de diferentes etnias em filmes e séries, etc. E ela não deve se restringir a um viés “positivo e conformista”, abrindo-se espaço para abordar, por exemplo: os casos em que as etnias dos personagens são trocadas e o porquê disso gerar incômodo e se é válido ou não; a noção de “lacração” e até que ponto ela tem base ou não; o desafio do tokenismo que é a prática de fazer concessões superficiais a minorias para dar uma falsa impressão de representatividade; a própria problemática da representatividade causada por mero interesse das empresas em ganhar dinheiro com novos públicos, etc.

Por fim, sugerimos a reinterpretação como um exercício para fazer com que os educandos transformem em prática o que aprenderam através de atividades que os levem a desestruturar e “corrigir” as representações racistas identificadas. Isso poderá ser feito, por exemplo, solicitando que eles refaçam as cenas das HQs em que aparecem casos de xenofobia e/ou racismo alterando elementos como as falas e os visuais dos personagens. Outra opção é solicitar que eles criem seus próprios personagens e/ou HQs que envolvam representações de outras etnias e/ou países mais positivas e realistas, personagens que podem ser originais ou releituras de outros personagens famosos da DC e Marvel. No último caso, propor que eles pensem, por exemplo, como seria uma Mulher-Maravilha inspirada na Mitologia Iorubá, ou um Homem-Aranha que vivesse em São Paulo, ou um Capitão Rússia, ou vilão que fosse um indígena do Brasil. Quais seriam as motivações deles? Como seriam seus trajes? Qual seria sua história? Para isso é fundamental que eles pesquisem as roupas e tradições de um determinado país, a história desse povo para dar possíveis motivações ideológicas, etc., o que

⁸¹Criado em 2011 pelo roteirista Brian Michael Bendis e pela ilustradora Sara Pichelli, é um jovem afroamericano que se tornou o Homem-Aranha em um universo alternativo no qual Peter Parker é falecido. Foi protagonista no filme animado Homem-Aranha no Aranhaverso (2019), vencedor do Oscar na categoria Melhor Animação, que teve uma sequência, Homem-Aranha através do Aranhaverso em 2023 e mais uma prevista para 2024 intitulada Homem-Aranha além do Aranhaverso. Disponível em:<<https://br.ign.com/marvels-spider-man-miles-morales/85310/feature/homem-aranha-de-miles-morales-origem-poderes-e-mais>>. Acesso em: 01 de jun. de 2024.

os colocará em uma posição de conhecer culturas mais a fundo, se despir de estereótipos sobre elas e quem sabe construir uma maior empatia por grupos diferentes dos seus.

CONSIDERAÇÕES FINAIS - RETORNANDO À ILHA PARAÍSO

Uma mulher que tocou inúmeras vidas, tornou-as melhores de maneiras incalculáveis. Uma mulher que trouxe esperança , alegria e amor. Uma mulher que é a heroína de tantos. A verdade sobre você nunca mudou, Diana.
 (Deusa Atena em Mulher-Maravilha V5 #05)

O trabalho produzido até aqui foi, acima de tudo, uma tentativa de aproximar o conhecimento histórico produzido na Academia e reproduzido nas escolas à realidade dos educandos. Considerando que essa realidade também é portadora de visões que são permeadas pela noção de História mesmo que as pessoas não se deem conta disso, a ideia de aproximação aventada por nós baseou-se tanto no princípio de trazer elementos do cotidiano dos educandos que têm alguma ligação com os conteúdos e conceitos ensinados em sala de aula quanto no de acostumar esses educandos a se utilizar do conhecimento histórico científico para compreender tal cotidiano e intervir nele de uma forma mais consciente.

Em relação ao primeiro princípio, nos guiamos pelo desafio que dar uma aula de História representa na atualidade brasileira ante questões como a falta de interesse dos educandos, a sua formação insuficiente nas séries anteriores, a pouca palatabilidade dos conteúdos e conceitos históricos para educandos tão jovens ou mesmo pela vivência em uma sociedade pouco afeita ao passado. Já no que se refere ao segundo princípio, o que mais nos moveu foi a percepção de o quanto que a nossa sociedade é deficitária em enxergar a sua própria condição em termos de costumes, crenças e modos de vida como algo histórico, situado no tempo e no espaço, o que frequentemente leva as pessoas a idealizarem suas visões de mundo como as corretas e únicas possíveis se desdobrando em preconceito e discriminação com tudo aquilo (e todos aqueles) visto como diferente do que elas pensam.

Esta última percepção nos levou a refletir sobre como as narrativas históricas, sejam aquelas apresentadas dentro da escola ou não, podem contribuir com esse processo ao por um lado reforçar/confirmar preconceitos através de diferentes formas de invisibilização ou estereotipia dos grupos e modos de vida vistos como “diferentes” como a exclusão de fontes e problemáticas e a sub representação de grupos minorizados como se eles estivessem ausentes da História ou sempre ocupassem os mesmos “lugares” e “papéis”. E, no caminho inverso, ao permitir que as pessoas vejam o diferente não como o desvio de um padrão universal e

atemporal, mas sim como mais uma dentre as infinitas possibilidades de estar no mundo trazer a diversidade para a sala de aula, uma diversidade de representações, visões e atuações dos diferentes grupos excluídos como mulheres, negros, indígenas, homossexuais, etc.

Tomando o segundo lado como uma obrigação do ensino de História, ao menos de um ensino coerente com os princípios científicos do conhecimento histórico e democráticos de um Estado de Direito, a principal questão que se coloca é a necessidade de sempre problematizar não só as visões do senso comum, mas o próprio conhecimento acadêmico entendendo-se que enquanto produção humana ele também é passível de erros, mas sobretudo, de influências políticas e ideológicas daqueles que detêm o poder que o impede de ser completamente neutro e objetivo, perpetuando determinadas concepções como as únicas possíveis. Seria então o ensino de História capaz de modificar as mentes da população e criar uma sociedade melhor, mais democrática e tolerante?

Confirmar isso totalmente seria ingênuo e utópico de nossa parte, da mesma forma que negá-lo totalmente significaria compactuar com uma inutilidade do ensino e deste próprio trabalho. Nesse sentido, acreditamos que o mais correto é adotar um posicionamento que é tanto cauteloso quanto esperançoso: não, o ensino de História não mudará o mundo, mas ao menos pode contribuir para que as pessoas aprendam ao no mínimo ter uma certa desconfiança em relação a discursos totalizantes que pretendem demarcar como deve ser a vida correta, através do acesso a outros tempos, outras formas de ver o mundo e outras possibilidades de vida que possuem a capacidade de demolir estas falas autocentradas.

Isto posto, surge a segunda questão relacionada ao primeiro problema citado de que é o como fazer com que o aprendizado de História se torne mais atrativo e assimilável para os educandos, no que apresentamos como opção o uso das Histórias em Quadrinhos de super-heróis, entendendo que nos últimos anos esses personagens por terem se tornado uma febre no cinema e na TV acabam por serem parte dos interesses dos educandos. Como todo recurso didático é necessário, contudo, que o professor ao utilizar essas HQs tenha em mente determinado planejamento para que seu uso se torne eficiente e significativo, o que vimos neste trabalho como significando a apropriação das mesmas em termos de: 1) conhecer minimamente as especificidades dos Quadrinhos enquanto uma Arte com linguagem própria para auxiliar os educandos a lê-las de uma forma mais completa; 2) refletir como as HQs quando bem conduzidas podem fazer os educandos se interessarem mais por determinados conteúdos didáticos ao trazê-los sob uma nova roupagem; 3) compreender as dinâmicas por

trás da produção de uma HQ como as demandas comerciais das editoras, as influências culturais e políticas sobre o autor/público e os interesses ideológicos dos seus patrocinadores que, inclusive, permitem o entendimento de como todo um contexto histórico se faz presente nestas obras; 4) se despir de certos preconceitos e amadorismos em relação às HQs, enxergando-as para muito além de mero entretenimento inocente.

Assim, através de uma análise acurada de diferentes histórias da super-heroína Mulher-Maravilha da DC Comics ao longo de um período entre 1941 e 1986, buscamos demonstrar como elas possuem determinados elementos que podem ser utilizados para se trabalhar questões como o machismo, o racismo e a xenofobia ao longo do século XX, tanto para se evidenciar como essas visões deturpadas se manifestam nas HQs como também para se conscientizar os educandos da necessidade de combate a elas e como as lutas de grupos minorizados conseguiram obter certos avanços nesse sentido ao longo dessas décadas.

De forma geral, pudemos perceber que em termos de gênero, as histórias da MM passaram de um pauta progressista nos anos 40, para uma adequação ao conservadorismo nos anos 50 e 60 e um certo equilíbrio de forças entre os anos 70 e 86. A Era Marston apresentava nos enredos uma explícita defesa de mais direitos para as mulheres e uma ressignificação de seu lugar na sociedade com a MM questionando os costumes da sociedade estadunidense e sempre incentivando as mulheres dos EUA representadas por personagens como Etta Candy e as Garotas Holliday a assumirem posições ativas e confrontadoras em relação aos homens e aos valores impostos por eles, o que de certa forma coaduna com os Movimentos Feministas em ascensão na época. Já, na Era Kanigher as histórias focaram nas aventuras da personagem sem abordar questões feministas e associando-a a valores conservadores como a busca pelo matrimônio como sinônimo de realização e a boa convivência entre homens e mulheres manifesta pela perda do caráter bélico e anti-machismo das Amazonas, o que ia de encontro às críticas aos supostos maus valores que os Quadrinhos passavam para os jovens comuns no contexto de perseguição a essa Arte e de um movimento de volta das mulheres aos seus papéis de mães e esposas dedicadas presas ao lar no pós-Segunda Guerra. E na Era O’Neil-Kanigher tivemos histórias que caminharam entre uma aproximação (questionável) com as vivências das mulheres “reais” em uma época de maior liberdade para elas advindas das lutas da Segunda Onda Feminista, e uma persistência de noções antiquadas de como homens e mulheres deveriam se portar que trazem a realidade de que as mudanças nos costumes nunca são totais e completas e que, por mais bem intencionadas que sejam, certas representações de

quem é “diferente” tomadas como progressistas, quando não pensadas corretamente ao invés de desfazer estereótipos podem acabar por reforçá-los.

Quanto às questões de raça e nacionalidade, verificamos que a Era Marston possuía uma maior variabilidade étnico-racial dos personagens mesmo que muitas vezes eles fossem apresentados de uma forma estereotipada coerente com um momento histórico em que por um lado o racismo era pouco abordado no *mainstream* e, por outro, a Segunda Guerra Mundial aflorava a desconfiança e aversão ao estrangeiro, sobretudo, aqueles de países aliados dos Nazistas. A Era Kanigher, por sua vez, trouxe certo embranquecimento das histórias com uma consistente ausência de personagens não-brancos nas mesmas, ainda que como coadjuvantes ou personagens de fundo, enquanto sob influência da Guerra Fria personagens orientais, principalmente os chineses, eram apresentados de forma racista como inimigos estranhos e ameaças aos EUA. Por fim, a Era O’Neil Kanigher representa uma mistura de ambas as noções: não-brancos e estrangeiros voltaram a aparecer nas histórias, nem sempre de forma negativa, mas ainda cercados de certos estereótipos étnico-raciais como a associação do misticismo com os orientais e do primitivismo com os africanos. Sobre os negros, vale o destaque de que Kanigher trouxe em 1973 a primeira super-heroína negra da DC, a personagem Núbia, que pelos padrões de até então foi representada de forma muito positiva - embora questionável em certos aspectos - em consonância com as lutas dos Movimentos Negros da época que reivindicavam mais espaço na sociedade e maior respeito e valorização da cultura negra.

A partir destas compreensões elaboramos nosso produto final que é uma cartilha a respeito de como utilizar as HQs da Mulher-Maravilha pra se trabalhar em sala de aula as temáticas do sexism, racismo e xenofobia unindo os objetivo de mostrar que essas práticas possuem uma historicidade e estão presentes mesmo na ficção. Nosso intuito com ela, é antes de tudo fornecer algumas bases que auxiliem tanto aqueles profissionais que são fãs de Quadrinhos, mas não sabem como trazê-los para a sala de aula quanto os que conhecem muito pouco desta Arte ou apenas querem buscar abordar esses temas de uma forma mais lúdica e próxima a realidade dos educandos.

Entendendo que uma das grandes barreiras do trabalho pedagógico com as HQs é justamente a questão do conhecimento, pensamos a cartilha como uma forma de tentar sanar isso de uma forma mais rápida e acessível. Por um lado, ser fã não basta para o(a) educador(a) usá-las corretamente em sala de aula, na medida em que essa utilização exige também certo

conhecimento teórico e prático, daí a necessidade de pesquisas como a que realizamos neste trabalho que trazem uma perspectiva mais científica para a questão. Por outro, a indústria dos Quadrinhos ao longo dos anos se tornou cada vez mais nichada fazendo com que quem não é fã assíduo sinta um certo receio de se envolver com eles mesmo que tenha tido contato com os personagens através de, por exemplos, filmes ou séries tão comuns na atualidade, daí buscarmos mostrar através do material que uma pessoa não precisa estar acompanhando as HQs há anos para poder fazer delas uma ferramenta pedagógica.

Há ainda a questão “ideológica”, propriamente dita. Ao nosso ver, ignorar as HQs de super-heróis ao tratar da temática do preconceito/discriminação significa deixar de lado uma das principais fontes de transmissão de determinadas ideias – tolerantes ou não – na atualidade, seja por elas mesmas, seja pelos seus derivados como desenhos, filmes, séries e jogos. Assim, mesmo que o(a) professor(a) não se interesse pela Nona Arte, é muito importante que ele considere a relevância da mesma na sociedade, inclusive para conscientizar os educandos de que ideias racistas, sexistas ou xenófobas estão presentes em suas vidas também pela via do entretenimento como pretendemos demonstrar na cartilha.

Obviamente não temos pretensão de “vendê-la” como um guia definitivo. Seria tolice fazê-lo, ainda mais quando se considera toda a amplitude de HQs da Mulher-Maravilha e das visões decorrentes das diversas análises possíveis para elas, das quais este trabalho é apenas um pequeno recorte, bem como, as inúmeras especificidades e necessidades de cada professor(a) e cada alunado que geram demandas completamente diferentes que talvez não tenhamos considerado. O que objetivamos é trazer um ponto de vista, um conjunto de abordagens que podem servir de primeiro passo para educadores interessados nesse tipo de trabalho e que muitas vezes não sabem por onde começar ou mesmo não possuem tempo para realizar a pesquisa necessária para a execução das atividades, justamente porque se veem diante de uma infinidade de possibilidades.

Destarte a isto, dividimos a cartilha em três partes. Na primeira intitulada *Fundamentos do Trabalho*, apresentamos algumas informações básicas sobre a Mulher-Maravilha para situar possíveis leitores que não a conhecem bem, além de exemplos de sites e livros que os leitores podem consultar para aprender mais sobre a personagem e o próprio trabalho com os Quadrinhos em si, e também indicamos onde e como ter acesso as Histórias em Quadrinhos que utilizamos na pesquisa. Na segunda parte – *Roteiro de Trabalho* – nos focamos em mostrar como o(a) professor(a) poderá trabalhar a leitura das histórias analisadas

nessa pesquisa em sala de aula, apresentando sugestões de cuidados para tornar o trabalho mais eficiente e agradável, de passos para organizá-lo em sala de aula e de alguns objetivos que julgamos adequados que ele perspective. E, por fim, na terceira parte intitulada *Histórias a serem Trabalhadas*, trazemos uma breve sinopse de cada HQ analisada nesta pesquisa junto a sugestões de assuntos que o(a) professor(a) poderá abordar em sala de aula sempre que possível acompanhado de reportagens sobre acontecimentos relacionados a eles na atualidade para que se posas fazer um link com contextos recentes.

As conclusões aqui descritas, tanto nesta dissertação quanto na cartilha, não se pretendem ser exaustivas, afinal novas perspectivas surgem a todo momento e o material a ser pesquisado é imensamente amplo, mas em um sentido geral é um primeiro passo em direção a outros futuros trabalhos no mesmo contexto, assim como mais uma contribuição na área de Pesquisa dos Quadrinhos, sobretudo, quando conjugada à História. Pensamos que elas nos fornecem um bom embasamento para se produzir um trabalho com HQs que se preste a discutir como as representações de grupos minorizados na Arte variam de acordo com o momento e contexto em que elas são produzidas, mostrando que mesmo a ficção possui a sua historicidade e, portanto, serve de material para o ensino-aprendizagem de História.

É fundamental que demonstremos para nossos educandos que historicizar e problematizar as HQs e outras formas de entretenimento, não é questão de “mimimi”, mas sim de encarar que a sociedade é permeada por disputas de poder nas quais certos grupos dominantes utilizam até mesmos as produções artísticas para impor seus valores como corretos e únicos passíveis de serem seguidos. E que mesmo na atualidade com um considerável avanço na aceitação das diferenças obtido através das lutas minoritárias, o preconceito e a discriminação ainda estão muito presentes, influenciando nossas mentalidades pelas mais diferentes vias, cabendo ao ensino de História tentar combater isso a partir de uma desnaturalização das formas como o mundo nos é apresentado.

Assim como a Mulher-Maravilha após suas aventuras no Mundo dos Homens retorna com novas ideias e percepções de vida à sua Ilha Paraíso entendendo que nem todo homem é violento e opressor, que nem toda mulher se opõe às injustiças masculinas e é solidária com suas “irmãs” e que fora das praias de sua casa há um mundo todo com diferentes formas de agir e pensar, esperamos que nosso educandos retornem para suas suas casas com novas ideias que ultrapassem o senso-comum após as nossas aulas. Se essas ideias auxiliá-los ao menos a

ter mais tolerância e respeito com quem é diferente ou consigo mesmo no caso deles serem os diferentes, certamente o nosso ensino já terá sido uma maravilha.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. O perigo de uma história única. Tradução: Julia Romeu. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. Para educar crianças feministas: Um manifesto. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

ALMEIDA, Silvio de. Racismo estrutural. São Paulo: Sueli Carneiro/Polén, 2019.

ANDERSON, Linnea M. National Social Welfare Assembly Comics Project. VCU Libraries Social Welfare History Project, 2017. Disponível em:<https://socialwelfare-library.vcu-edu.translate.goog/organizations/national-social-welfare-assembly-comics-project/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc>. Acesso em: 13 de jun. de 2024.

ANSELMO, Zilda Augusta. História em Quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975.

APOLODORO. Biblioteca Mitológica. Madrid: Ediciones AkaI S.A, 1987.

BAHIA, Marcio. A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada. Educação, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 340-351, set./dez. 2012.

BARROS, Iberê Moreno Rosário e. Olhares e lentes: uma provocação sobre a leitura acadêmica dos quadrinhos. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos. História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa. Belo Horizonte: Letramento, 2021, p.62-73.

BEAUVIOR, Simone de. O Segundo Sexo: 1.Fatos e Mitos. Tradução: Sérgio Milliet. 4 ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.

BLANCHOT, Maurice. O livro por vir. Tradução: Leyla Perrone Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Resolução nº 1, de 17 de junho de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Disponível em: <http://etnicoracial.mec.gov.br/images/pdf/cne_resolucao_1_170604.pdf>. Acesso em: 27 de mai. de 2024.

BRASIL. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Parâmetros Curriculares Nacionais : terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRAUDEL, Fernand. “Lição inaugural da Cadeira de História da Civilização Moderna do Colégio de França, pronunciada no dia 1.º de dezembro de 1950.” Revista de História, São Paulo, v. 31, nº. 63, p.3-22, 1965.

BRAZÃO, Diogo Alchorne. “A BNCC como um território de disputas de poder: As permanências e rupturas do pensamento eurocêntrico no componente curricular de História da Base Nacional Comum Curricular.” Disponível em: <https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502851740_ARQUIVO_BNCCcomoterritoriodedisputas-DiogoBrazao-ANPUH.pdf>. Acesso em: 12 de jan. de 2024.

BUENO, Winnie. A Lacradora: Como imagens de controle interferem na presença de mulheres negras na esfera pública. Medium, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/neworder/a-lacradora-como-imagens-de-controle-interferem-na-presen%C3%A7a-de-mulheres-negras-na-esfera-p%C3%BAblica-cb26f5edbb59>>. Acesso em: 24 de fev. de 2024.

BURKE, Liam. The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood’s Leading Genre. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

CAIMI, Flávia Eloísa. A História na Base Nacional Comum Curricular: pluralismo de ideias ou guerra de narrativas? Revista do Lhiste, Porto Alegre, v.3, n.04, p.86-92, jan/jun. 2016.

CAIMI, Flávia Eloisa. Parecer sobre o documento de História. Disponível em:<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/Flavia_Eloisa_Caimi.pdf>. 2015. Acesso em: 24 de fev. de 2024.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. As pesquisas sobre quadrinhos nas Universidades brasileiras: Uma análise estatística do panorama geral entre os historiadores. História, histórias, Brasília, vol. 4, n. 7, p.09-23, mai.2016.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamento, 1989.

CANDIDO, Antonio. Literatura e Sociedade. 9ª ed. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2006.

CARNEIRO, Sueli. Dispositivo de racialidade: A construção do outro como não ser como fundamento do ser. Rio de Janeiro: Zahar, 2023.

CASTRO, Fábio Fonseca. Temporalidade e quotidianidade do pop. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARA, Rogério (Orgs.). Cultura Pop. Salvador: Edufba, 2015.

CASTRO, Michele Guedes Bredel de. Noção de criança e infância: diálogos, reflexões, interlocuções. Disponível em: <https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem13pdf/sm13ss04_02.pdf>. Acesso em: 04 de fev. de 2024.

CERRI, Luis Fernando. Didática da História: uma leitura teórica sobre a História na prática. Revista de História Regional, Ponta Grossa, v.2, nº15, p. 264-278, 2010.

CERRI, Luis Fernando. Ensino de História e consciência histórica - Implicações didáticas de uma discussão contemporânea. Rio de Janeiro: FGV, 2011.

CERRI, Luis Fernando. Os conceitos de consciência histórica e os desafios da Didática da História. Revista de História Regional, Ponta Grossa, v.6, n. 02, p. 93-112, 2001.

CERTEAU, Michel de. A escrita da história. Tradução: Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CHACON, Beatriz da Costa Pan. A mulher e a Mulher-Maravilha: uma questão de história, discurso e poder (1941 a 2002). Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, p.205, 2010.

CHAUI, M. Senso comum e transparência. In: J.Lerner (Org.), O preconceito. São Paulo, Imprensa Oficial do Estado, 1996/1997.

CHINEN, Nobuyoshi. O papel do negro e o negro no papel. Representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. Dissertação (Ciências da Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, p. 296, 2013.

CIRNE, Moacy da Costa. A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975.

CIRNE, Moacy da Costa. Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1975.

CORD, A.Scott. Comics and conflict: patriotism and propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom. Annapolis, MD: Naval Institute Press, 2014.

DOWTHWAITE, Liz. Crowdfunding Webcomics: The Role of Incentives and Reciprocity in Monetising Free Content. Tese (Doutorado em Filosofia) – School of Engineering, University of Nottingham. Nottingham, 235 p. 2017.

DUSSEL, Enrique D. 1492 : o encobrimento do outro, a origem do mito da modernidade. Petrópolis: Vozes, 1993.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial: A compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FABIAN, Johannes. O Tempo e o Outro emergente. In: O Tempo e o Outro: como a antropologia estabelece seu objeto. Tradução Denise J. Duarte. Petrópolis: Editora Vozes, 2013, p. 39-70.

FEBVRE, Lucien. Combates pela História. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

FERNANDES, Estevão Rafael. Decolonizando sexualidades: Enquadramentos coloniais e homossexualidade indígena no Brasil e nos Estados Unidos. 383 f.Tese (Doutorado em Estudos Comparados sobre as Américas) - Universidade de Brasília, Brasília.

FOUCAULT, Michel. O Sujeito e o Poder. In: DREYFUS, Hubert; RABINOW Paul. Michel Foucault, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Tradução: Vera Porto Carrero. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1995. p.231-249.

FREITAS, Richardson Santos de. PAULA, Lorena Tavares de. Do gibi a gibiteca: origem e gênese de significados historicamente situados.Biblionline, João Pessoa, v.19, n.1, p.03-19, 2023.

FONSECA, Renan Reis.“Você será mobilizada(o)!”: gênero e trabalho na Segunda Guerra Mundial –Estados Unidos e Brasil. Antíteses, Londrina, v.12, n. 24, p. 517-542, jul-dez. 2019.

GONTIJO, Rebeca. Cultura Histórica. In: FERREIRA, Marieta de Moares. OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de. Dicionário de ensino de História.Rio de Janeiro: FGV Editora, 2019.p.66-71.

GONZALEZ, Lélia. Por um feminismo afro-latino-americano: ensaios, intervenções e diálogos.Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

GREENBERGER, Robert. Mulher-Maravilha: Amazona, Heroína, Ícone. Tradução: Dandara Palankof. Rio de Janeiro: LeYa, 2017, p.19-23.

GROENSTEEN, Thierry. O sistema dos quadrinhos. Tradução: Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-Modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HALL, Stuart. Cultura e Representação. Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2016.

HANLEY, Tim. America's Silver Age.Los Angeles Review of Books, 2014. Disponível em: <https://lareviewofbooks.org.translate.goog/article/americas-silver-age/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc&_x_tr_hist=true>. Acesso em: 13 de jun. de 2024.

HANLEY, Tim. Wonder Woman Unbound: the Curious History of the World's Most Famous Heroine. Chicago: Review Press Incorporated, 2014.

HARAWAY, Donna. “Gênero” para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra. *Cadernos Pagu*, n. 22, p. 201-246, 2004.

HARTMAN, Saidiya. “Vênus em dois atos.” *Éco-Pós*, v. 23, n. 03, p. 13-33, 2020.

HARTOG, François. *Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HARTOG, François. *Tempo e história: como escrever a história da França*. História Social, Campinas, v.1, n.03, p.127-154, 1996.

HERÓDOTO. *História*. Tradução: J. Brito Broca, vol. I. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019.

HESÍODO. *Teogonia/Trabalhos e dias*. Tradução: Sueli Maria de Regino. São Paulo: Martin, Clret, 2010.

JESUS, Jaqueline Gomes de. *Orientações sobre identidade de gênero : conceitos e termos*. Brasília, 2012. Disponível em: <<https://www.diversidadesexual.com.br/wp-content/uploads/2013/04/G%C3%8ANCEROCONECITOS-E-TERMOS.pdf>>. Acesso em: 14 de jan. de 2024.

JESUS, Jaqueline Gomes de. *O Desafio da Convivência: Assessoria de Diversidade e Apoio aos Cotistas (2004-2008)*. *Psicologia: Ciência e Profissão*, n. 33, p.222-233, 2013.

JÚNIOR, Durval Muniz de Albuquerque. *Xenofobia: medo e rejeição ao estrangeiro*. São Paulo: Cortez, 2016.

KELLNER, Douglas. *A Cultura de Mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Tradução: Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

KILOMBA, Grada. *Memórias da plantação: Episódios de racismo cotidiano*. Rio de Janeiro: Ed. Cobogó, 2019.

KOTHE, Flávio. *A narrativa trivial*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

KULITZ, Layssa Bauer Von. *A Disputa sobre os Quadrinhos: infância, arte e censura na imprensa brasileira*. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais - UFJF ,v. 14, n. 1, p.52-69, Junho/2019..

LAGO, Rubens do Nascimento. *Quadrinhos nas provas do ENEM*. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rd/article/view/45517/36719>. Acesso em: 24 de jan. de 2024.

LAPOLLI, Édis Mafra, et al. *Diversidades: O bê-á-bá para a compreensão das diferenças*. Florianópolis: Pandion Acadêmica, 2022.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.), Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p.206-241.

LE BRETON, David. Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade. Campinas: Papirus, 2003.

LE GOFF, Jacques. História e memória. Campinas: UNICAMP, 1990.

LEE, Peter. Em direção a um conceito de literacia histórica. Educar, Curitiba, Especial, p. 131-150, 2006.

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

LÉVI-STRAUSS, Claude. Raça e história. São Paulo: Perspectiva, 1970.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1990.

LIMA, Sávio Queiroz. Mulher-Maravilha para Presidente! História, feminismos e mitologia nas histórias em quadrinhos. Salvador: Editora Devires, 2019.

LORDE, Audre. Idade, raça, classe e gênero: mulheres redefinindo a diferença. In. HOLLANDA, Heloísa Buarque de. Pensamento feminista: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do tempo, 2019. p. 239-249.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista. 6ª ed.. Petrópolis: Vozes, 1997.

LOURO, Guacira Lopes. O corpo educado: Pedagogias da sexualidade. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LÖWY, Michael. Walter Benjamin: aviso de incêndio, Uma leitura das teses "Sobre o conceito de história". São Paulo: Boitempo, 2005.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. O que é História em Quadrinhos. Brasília: Editora Brasiliense, 1987.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. Tradução: Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MESQUITA, Leandro de Moura. A Guerra através dos super-heróis: pensando o uso das histórias do Capitão América como ferramenta de ensino para trabalhar a Segunda Guerra Mundial em sala de aulaL.In: SILVA, Thiago Cedrez da (Org.). PRISMA EDUCACIONAL: REFLEXÕES ACADÊMICAS SOBRE ENSINO E APRENDIZAGEM. 1ed. Porto Alegre: Mundo Acadêmico, 2022, v. 1, p. 202-213.

MIRANDA, Sônia Regina. Aprender e ensinar o tempo histórico em tempos de incertezas: reflexões e desafios para o professor de História. In: GONÇALVES, Márcia de Almeida;

ROCHA, Helenice; REZNIK, Luís; MONTEIRO, Ana Maria (Orgs.). Qual o valor da História Hoje? Rio de Janeiro: FGV, 2012, p.241-262.

MOREIRA, Roseli Kietzer. Conceitos sobre a Educação Estética: contribuições de Schiller e Piaget. *Linguagens - Revista de Letras, Artes e Comunicação* ISSN 1981 - 9943 Blumenau, v. 1, n. 2, p. 158 - 169, mai./ago. 2007

MORIN, Edgar. Cultura de Massas no Século XX: O Espírito do Tempo - 1 Neurose. 9^a ed., Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2002.

MORRISON, Grant. Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justicieros mascarados e o significado do ser humano na Era dos Super-Heróis. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012.

NADAI, Elza. O ensino de história no Brasil: trajetória e perspectiva. *Revista Brasileira de História*. São Paulo, v. 13, n.25/26, p. 143-162, set., 1993.

PERDONO, Camila Arusa. SOUZA, Tamires Aparecida Ferreira. Teoria feminista e as estadunidenses na Segunda Guerra Mundial. *Tensões Mundiais*, Fortaleza, v. 17, n. 33, p. 63-84, 2021.

PETRUCCELLI, José Luis. Raça, Etnicidade e Origem nos Censos de EUA, França, Canadá e Grã-Bretanha. *Estudos Afro-Asiáticos*, Rio de Janeiro, Ano 24, n. 03, p. 533-561, 2002.

PINTO, Manuel. SARMENTO, Manuel Jacinto. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In: PINTO, Manuel. SARMENTO, Manuel Jacinto (Orgs.). As crianças: contextos e identidades. Minho: Tilgráfica, 1997.p.07-30.

PIZA, Edith. Porta de vidro: entrada para branquitude. In: CARONE, Iray. BENTO, Maria Aparecida da Silva (org.). Psicologia social do racismo: estudos sobre branquitude e branqueamento no Brasil. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2002.

QUIJANO, Aníbal. "Colonialidade do Poder e Classificação Social." In: SANTOS, Boaventura de Sousa. MENESES, Maria Paula (org.). Epistemologias do Sul. Coimbra: Almedina, 2009, p.73-118.

RAMA, Ângela. VERGUEIRO, Waldomiro (org.). Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula. São Paulo: Contexto, 2006.

RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2023.

REIS, José Carlos. O desafio historiográfico. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2010.

RESENDE, Helder Guerra. Necessidades da Educação Motora na escola. In: DE MARCO, A (org). Pensando a Educação Motora. Campinas, SP: (Coleção Corpo & Motricidade), 1995.

RIBEIRO, Djamila. O que é lugar de fala? Belo Horizonte: Letramento, 2017.

ROBB, Brian J. A Identidade Secreta dos Super-Heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQ's, do Super-Homem aos Vingadores. Tradução: André Gordirro. Rio de Janeiro:Valentina.

RODRIGUES, Márcio do Santos. Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos.In:CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos. História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa.Belo Horizonte: Letramento, 2021. p.19-61.

RUFFO, Ísis Esteves. “Três posições sobre os protestos de derruba de estátuas em 2020.” Estudos Libertários, Rio de Janeiro, v. 4, n. 12, p. 106-117, 2022.

RÜSEN, Jorn. O que é a Cultura Histórica? Reflexões sobre uma nova maneira de abordar a História. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; MARTINS, Estevão de Rezende (Orgs.). Jorn Rüsen: Contribuições para uma Teoria da Didática da História.Curitiba: W. A. Editores Ltda., 2016. p.53-82.

SANTOS, Boaventura de Sousa. MENESES, Maria Paula. Epistemologias do Sul. Coimbra: Almedina, 2009.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade. 7^a ed., Porto: Edições Afrontamento, 1999.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil para análise histórica. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 2, n. 20, p. 71-99, 1995.

SILVA, Fernanda Pereira da. Super-heróis negros e negras: referências para a educação das relações étnico-raciais e ensino da história e cultura afro-brasileira e africana. Dissertação (Mestrado em Relação Étnico-Raciais) - Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, CEFET/RJ, Rio de Janeiro, p.156, 2018.

SILVA, Tomaz Tadeu da. “A produção social da identidade e da diferença.” In: HALL, Stuart, et al. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais, 15^a ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014, p. 73-102.

SOUZA, Jessé. A ralé brasileira: quem é e como vive. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

TALON-HUGON, Carole. A Estética: História e teorias. Tradução: António Maia da Rocha. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

TEIXEIRA, Juliana.História Cronológica. In: FERREIRA, Marieta de Moares. OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de. Dicionário de ensino de História. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2019.p.121-127.

TROUILLOT, Michel-Rolph. Silenciando o passado: poder e produção da história. Curitiba: Huya, 2016.

VARGAS, Alexandre Linck. A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta. 2015. Tese (Doutorado) - Curso de Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. "Ao largo da crise: bons ventos para as histórias em quadrinhos comerciais no Brasil". Trabalho apresentado no Congresso da Associação de Estudos Latino-Americanos (LASA), em Toronto, Canadá, em outubro de 2010. Disponível em: <<http://lasa.international.pitt.edu/members/congress-papers/lasa2010/files/1379.pdf>>. Acesso em: 04 de fev. de 2024.

VERGUEIRO, Waldomiro. Pesquisa acadêmica em Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro.RAMOS, Paulo (Org.). Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática.São Paulo: Contexto, 2009.p.08-88.

WERTHAM, Fredric. Seduction of the innocent: the influence of the comic books on today's youth. Nova York: Rinehart, 1954.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.); HALL, Stuart; WOODWARD,Kathryn. Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes , 2008. p. 7-72.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro.RAMOS, Paulo (Org.).Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. p.204-273.

Histórias em Quadrinhos Analisadas

BATES, Cary; HECK, Don; COLETTA, Vince. War of the Wonder Women. In: BATES, Cary *et al.* Wonder Woman. New York: National Comics Periodical Publications, n.206, jun.-jul./1973.

KANIGHER, Robert; HECK, Don; COLETTA, Vince. A segunda vida da Mulher-Maravilha original. In: PÉREZ, George. Mulher-Maravilha: Antologia. Tradução: Mario Luiz C. Barroso. Barueri, SP: Panini Comics, 2020, s.p.

KANIGHER, Robert; ANDRU, Ross; ESPOSITO, Mike. A origem secreta da Mulher-Maravilha. In: SIMONE, Gail *et al.* Mulher-Maravilha: O Círculo. São Paulo: Eaglemoss, 2016, s.p.

_____. I—the Bomb. In: KANIGHER, Robert, *et al.* Wonder Woman. Sparta: National Periodical Publications, n.157, out./1965.

_____. Giganta, a garota-gorila. In: BARROS, Rodrigo et al. As maiores Histórias da Mulher-Maravilha. Barueri, SP: Panini Comics, 2008, p.81-89.

_____. Danger – Wonder Woman. In: Wonder Woman. New York: National Comics Periodical Publications, n.163, julho/1966.

KANIGHER, Robert; ANDRU, Ross; HUNT, Dave. Confidencial. In: BARROS, Rodrigo et al. As maiores Histórias da Mulher-Maravilha. Barueri, SP: Panini Comics, 2008, p.58-68.

KANIGHER, Robert; HECK, Don; OSKNER, Bob. Target Wonder Woman! In: KANIGHER, Robert et al. Wonder Woman. New York: National Comics Periodical Publications, n.205, mar.-abr./1973.

MARSTON, William Moulton; PETER, H.G. A Mulher-Maravilha chega à América. In: BARROS, Rodrigo et al. As maiores Histórias da Mulher-Maravilha. Barueri, SP: Panini Comics, 2008, p.10-22.

_____. A origem da Mulher-Maravilha. In: PÉREZ, George. Mulher-Maravilha: Antologia. Tradução: Mario Luiz C. Barroso. Barueri, SP: Panini Comics, 2020, s.p.

_____. Dr. Veneno. In: SIMONE, Gail et al. Mulher-Maravilha: Confins da Terra. São Paulo: Eaglemoss, 2020, s.p.

_____. Wonder Woman Goes to the Circus. In: MARSTON, Willian Moulton et al. Wonder Woman. New York: Wonder Woman Publishing Company, n.01, verão/1942.

_____. The Greatest Feat of Daring In Human History. In: MARSTON, Willian Moulton et al. Wonder Woman. New York: Wonder Woman Publishing Company, n.01, verão/1942.

O'NEIL, Dennis; SEKOWSKY, Mike; GIORDANO, Dick. A rival da Mulher-Maravilha. In: BARROS, Rodrigo et al. As maiores Histórias da Mulher-Maravilha. Barueri, SP: Panini Comics, 2008, p. 90-112.

_____. A última batalha da Mulher-Maravilha. In: PÉREZ, George. Mulher-Maravilha: Antologia. Tradução: Mario Luiz C. Barroso. Barueri, SP: Panini Comics, 2020, s.p.

Outras Revistas e Histórias em Quadrinhos Consultadas

BARROS, Rodrigo (tradução); FRANÇA, Paulo (adaptação); CHAKUR, Fernando (Letras); DENARDIN, Fabiano (edição). As maiores histórias da Mulher-Maravilha. Barueri, SP: Panini Comics, 2008,

DeCONNICK, Kelly; JIMENEZ, Phil; HA, Gene; SCOTT, Nicola. Mulher-Maravilha – História: As Amazonas. Tradução: Dandara Palankof. Barueri, SP: Panini Comics, 2023.

DELANY, Samuel R.; GIORDANO, Dick. Wonder Woman. Sparta: National Periodical Publications, n.203, dez./1972.

JONHS, Geoff; LEE, Jim; WILLIAMS, Scott. Justice League. DC Comics, n.03, jan./2011.

KANIGHER, Robert; DELBO, Jose; HUNT, Dave. Seja a Mulher-Maravilha...e morra! In: BARROS, Rodrigo et al. As maiores Histórias da Mulher-Maravilha. Barueri, SP: Panini Comics, 2008, p.133-151.

KANIGHER, Robert. PETER, H.G. Wonder Woman. New York: National Comics Publications, n.30, jul./1948.

KANIGHER, Robert; ANDRU, Ross; ESPOSITO, Mike. Wonder Woman. Sparta: National Periodical Publications, n.158, nov./1965.

_____. Wonder Woman. Sparta: National Periodical Publications, n.164, ago./1966.

KANIGHER, Robert; ANDRU, Ross; ESPOSITO, Mike; WATANABE, Irv. Wonder Woman. Sparta: National Periodical Publications, n.161, abr./1966.

MARSTON, William Moulton. PETER, H.G. Wonder Woman. New York: Wonder Woman Publishing Company, n.04, mai./1943.

MARSTON, William Moulton. PETER, H.G. Apresentando a Mulher-Maravilha. In: GREENBERGER, Robert. Mulher-Maravilha: Amazona, Heroína, Ícone. Tradução: Dandara Palankof. Rio de Janeiro: LeYa, 2017, p.19-23.

_____. The Master Plan of Paula Von Gunther. In: MARSTON, William Moulton. PETER, H.G. Wonder Woman. New York: Wonder Woman Publishing Company, n.01, jun./1942.

MORRISON, Grant; PAQUETTE, Yanick; FAIRBAIRN, Nathan. Mulher-Maravilha: Terra Um. Tradução: Alexandre Callari e Bernardo Santana. Barueri, SP: Panini Books, 2016.

_____. Mulher-Maravilha: Terra Um, Volume Dois. Tradução: Rodrigo Oliveira. Barueri, SP: Panini Comics, 2020.

PÉREZ, George. Mulher-Maravilha: Antologia. Tradução: Mario Luiz C. Barroso. Barueri, SP: Panini Comics, 2020.

POTTER, Greg; PÉREZ, George. A Princesa e o Poder. In: PÉREZ, George; WEIN, Len; POTTER, Greg. Lendas do Universo DC: Mulher-Maravilha Volume Um. Tradução: Mario Luiz C. Barroso. Barueri, SP: Panini Comics, 2017, p.09-40.

SEKOWSKY, Mike; GIORDANO, Dick; COSTANZA, John. Wonder Woman. Sparta: National Periodical Publications, n.184, out./1969.

ANEXOS

A - Quadro da correlação entre as edições originais e versões disponíveis no Brasil das HQs analisadas

Título traduzido da história analisada	Publicada originalmente (EUA) em:	Versão disponível no Brasil em:
A origem da Mulher-Maravilha	Wonder Woman V1 #01 (junho/1942)	<i>Mulher-Maravilha: Antologia</i> (2020, Editora: Panini Comics, s.p.) <i>DC Comics Coleção de Graphic Novels – Mulher-Maravilha: Deuses e Mortais</i> (2016, Editora: Eaglemoss, s.p.)
Mulher-Maravilha vai ao Circo		Não encontrada
A proeza mais ousada da História Humana		Não encontrada
A Mulher-Maravilha chega à América	Sensation Comics V1 #01 (janeiro/1942)	<i>Coleção DC 70 anos - As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha</i> (2008, Editora: Panini Comics, p.10-22)
Dr. Veneno	Sensation Comics V1 #02 (fevereiro/1942)	<i>DC Comics Coleção de Graphic Novels – Mulher-Maravilha: Confins da Terra</i> (2020, Editora: Eaglemoss, s.p.)
Confidencial	Wonder Woman V1 #99 (julho/1958)	<i>Coleção DC 70 anos - As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha</i> (2008, Editora: Panini Comics, p.59-68) <i>Mulher-Maravilha: Antologia</i> (2020, Editora: Panini Comics, s.p.)
A origem secreta da Mulher-Maravilha	Wonder Woman V1 #105 (abril/1959)	<i>DC Comics Coleção de Graphic Novels – Mulher-Maravilha: O Círculo</i> (2016, Editora: Eaglemoss, s.p.)
Eu, a bomba	Wonder Woman V1 #157 (outubro/1965)	Não encontrada
Giganta, a Garota-Gorila	Wonder Woman V1 #163 (julho/1966)	<i>Coleção DC 70 anos - As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha</i> (2008, Editora: Panini Comics, p.81-89)
Perigo - Mulher-Maravilha		Não encontrada
A rival da Mulher-Maravilha	Wonder Woman V1 #178 (setembro-outubro/1968)	<i>Coleção DC 70 anos - As Maiores Histórias da Mulher-Maravilha</i> (2008, Editora: Panini Comics, p.90-112)
A última batalha da Mulher-Maravilha	Wonder Woman V1 #179 (novembro-dezembro/1968)	<i>Mulher-Maravilha: Antologia</i> (2020, Editora: Panini Comics, s.p.)
A segunda vida da Mulher-Maravilha original	Wonder Woman V1 #204 (fevereiro/1973)	<i>Mulher-Maravilha: Antologia</i> (2020, Editora: Panini Comics, s.p.)
Alvo: Mulher-Maravilha!	Wonder Woman V1 #205 (fevereiro/1973)	Não encontrada
Guerra das Mulheres-Maravilha	Wonder Woman V1 #206 (junho-julho/1973)	Não encontrada