

Desestabilizando o gênero? Super-heroínas, feminilidades e gênero midiático em transformação^[*]

De-stabilizing genre? Superheroines, feminilities and transformations in genre

Fernanda Silva^[**]

fernandamauricio@gmail.com

Letícia Gabriella Carvalho de Oliveira^[**]

letticiagabriellaufmg@gmail.com

RESUMO

O gênero de super-heróis tem apresentado amplo crescimento desde as primeiras publicações de quadrinhos na década de 1940 nos Estados Unidos, até mais recentemente. A história do gênero, como o próprio nome indica, reafirma sua aproximação com o universo masculino, seja das formas de produção e consumo, seja na construção de personagens. No entanto, um exame mais próximo indica que mulheres sempre fizeram parte dessa promissora indústria desde suas origens e, cada vez mais, têm ganhado destaque através de atos de resistência de quadrinistas, ilustradoras, roteiristas e das comunidades de fãs das HQs. O presente artigo tem como objetivo discutir possíveis mudanças que as recentes discussões sobre feminilidades têm provocado no gênero de super-herói nos *comics*, alterando as convenções que historicamente definem o gênero midiático. Gênero, aqui, é tomado como categoria cultural em permanente transformação provocada pelas disputas sociais em torno das discussões sobre identidade de gênero.

Palavras-chave: Super-heroínas. Gênero midiático. Quadrinhos.

ABSTRACT

The superhero genre has grown widely since the first comic book publications in the 1940s in the United States, until more recently. The history of the genre, as its name indicates, reaffirms its approach to the male universe, either in the forms of production and consumption, either in the construction of characters. However, a closer examination indicates that women have always been part of this promising industry since its origins and, increasingly, have gained prominence through acts of resistance from comic artists, illustrators, screenwriters and comic book fan communities. This article aims to discuss possible changes that recent discussions about femininity have caused in the superhero genre in comics, altering the conventions that historically define the media genre. Genre, in this case, is defined as a cultural category in permanent transformation brought about by social disputes over the characteristics of gender identity.

Keywords: Superheroines. Media genre. Comics.

^[*] Uma versão deste artigo foi apresentada pelas autoras no Encontro Anual da COMPÓS. Aqui, incorporamos as contribuições no evento em especial no que diz respeito à discussão sobre gênero midiático e um aprofundamento sobre gênero, corpo e sexualidade.

^[**] Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Av. Pres. Antônio Carlos, 6627 - Pampulha, Belo Horizonte (MG).

Introdução

Em abril de 1941, uma tira em quadrinhos nos jornais norte-americanos trazia uma nova personagem: Marla Drake era uma socialite durante o dia, mas à noite vestia um elegante traje preto com propriedades mágicas que lhe conferia poderosas habilidades para combater o crime, sob o codinome *Miss Fury*. Criada, escrita e desenhada pela cartunista June Tarpé Mills, *Miss Fury* é considerada a primeira super-heroína idealizada por uma mulher e obteve grande repercussão entre o público.

Eleita pelo *The Chicago Sun* como a favorita dos fãs, a tira *Miss Fury* permaneceria sendo distribuída em vários jornais dos Estados Unidos, sendo posteriormente reimpressa nos quadrinhos da *Timely Comics*¹. Embora tenha inicialmente usado o pseudônimo masculino Tarpé Mills para obter acesso à indústria de quadrinhos, em uma entrevista do fim da década de 1940 a artista declarou que, à época, “teria sido uma grande decepção para as crianças se descobrissem que o autor de personagens tão viris e impressionantes era uma garota” (ROBBINS in MCCABE, 2016, p.16).

Observando as características da personagem nos quadrinhos, é possível afirmar que ela é uma integrante do grupo que se apresentava em amplo crescimento no período: os super-heróis, entre os quais, *Superman* (1938), *Batman* (1939), *Capitão América* (1941). *Miss Fury* trazia todas as convenções reconhecidas de um super-herói: possuía uma identidade secreta, usava uma fantasia, tinha diversos rivais (a vampira Erica von Kampf e o cientista Diman Saraf são alguns exemplos), tinha a missão de combater o crime, usava habilidades de luta originárias de seu traje feito com um manto mágico africano. A personagem de Mills foi uma antecessora da *Mulher-Maravilha*, reconhecida como a primeira super-heroína de grande circulação da indústria de quadrinhos. Apesar disso, os registros de sua existência são ocultados e quase não se menciona a heroína pioneira ao se tratar dos quadrinhos do gênero de super-heróis.

Em *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Peter Coogan (2006, p. 23) argumenta que o gênero de super-heróis “[...] é um gênero em si, com sua própria definição e pré-história, e que segue o ciclo de evolução genérica comum a outros gêneros bem estabelecidos”². E, em um capítulo intitulado “*The definition of the superhero*”, o

autor discute o desenvolvimento do gênero midiático buscando elaborar uma definição fixa que englobe todos os super-heróis de quadrinhos. O gênero, para Coogan, se alicerça na tríade poder-missão-identidade e, para demonstrar a reprodução dessas marcas em histórias de diferentes editoras, lista uma série de exemplos de como o desenvolvimento das personagens se adequa às características dominantes do gênero. Ao longo do texto, o autor cita ao menos 38 personagens masculinos. As super-heroínas são citadas em três ocasiões: como parte de um grupo (como *Sue Storm* no *Quarteto Fantástico*), como um contraexemplo do gênero (como *Buffy, a Caça Vampiros*, que possui todas as convenções do gênero, mas integra outra categoria, a de terror) ou como versão feminina de um super-herói, como a *Supergirl*.

A redução de personagens femininos na definição do gênero chama atenção para o silenciamento de mulheres nas páginas dos quadrinhos e fora delas, para a afirmação de um gênero midiático que há décadas se mantém como um dos elementos centrais da cultura pop norte-americana e mundial, uma vez que, dos *comics*, emergiram séries de TV, filmes com bilheterias milionárias no cinema, franquias de brinquedos, setores da moda, espaços específicos para consumo de quadrinhos (como lojas especializadas e convenções), canais no *YouTube*, sites e blogs para apresentar novidades no setor, entre outras tantas formas midiáticas de produção e consumo da cultura popular massiva. O exemplo de *Miss Fury* e sua ausência nas convenções do gênero aparecem, para nós, como uma pista de uma construção do gênero midiático a partir de um único recorte de identidade: o do homem branco, heterossexual, norte-americano.

No entanto, nos últimos anos, é inegável que esse cenário esteja se abrindo para novas possibilidades, justamente pela consolidação da cultura de quadrinhos, tal como mencionamos acima. *Mulher-Maravilha*, *Capitã Marvel* e *Víuva Negra* ganharam filmes solo no cinema, todos eles dirigidos por mulheres. No âmbito dos quadrinhos, Sana Amanat e G. Willow Wilson, mulheres mulçumanas, são quem hoje comandam as histórias de Kamala Kahn, a atual *Ms. Marvel*, que será adaptada para série de TV com estreia prevista para 2022. Entre fãs, as mulheres são assíduas frequentadoras de eventos de quadrinhos, fazem *cosplay* de suas personagens

1 – Criada em 1939 pelo editor Martin Goodman, a editora ainda seria conhecida como *Atlas Comics*, em 1949, até ser rebatizada como *Marvel Comics* em meados de 1961.

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

favoritas, além de usarem suas tramas e sua imagem como expressão de resistência e contracultura.

O objetivo do presente artigo é mapear e trazer à discussão possíveis mudanças no gênero super-heróis nos quadrinhos e uma extensão para outras audiovisuais. Para tanto, o artigo assume a noção de gênero midiático como categoria cultural, cujas convenções estão em permanente transformação. O artigo parte de uma discussão sobre as práticas de definição do gênero super-herói e seus tensionamentos a partir da indústria editorial, dos fãs e das histórias em quadrinhos, buscando mostrar como esta prática oscila entre a continuidade de padrões cristalizados e as pressões por transformação. Também buscamos demonstrar que o gênero não se constitui apenas pelas práticas de definição, mas também pela circulação de valores manifestados em discursos que se espriam amplamente em diversas esferas sociais (Mittell, 2004). O que se pretende com a análise aqui proposta é, a partir das três convenções dominantes estabelecidas por Coogan (poder-missão-identidade), sair das marcas textuais e tensioná-las a partir de disputas culturais.

Ser ou não ser super-herói: configurações de um gênero midiático

Relacionado às narrativas de superaventura (Reblin, 2012; Eisner, 2005), “o super-herói é um estereótipo dos quadrinhos inerente à cultura americana” que, vestindo uniformes que fazem referência à clássica vestimenta dos homens fortes dos circos, geralmente têm poderes super-humanos, e, como um ícone, satisfazem “[...] a atração popular nacional pelo herói que vence mais por sua força do que pela malícia” (EISNER, (2005, p. 78). Pela longevidade e forte inserção nas práticas culturais, é possível, atualmente, tratar os super-herói como um gênero próprio das histórias em quadrinhos (Coogan, 2006; Stuller, 2010) que efetua movimentos em direção a outros.

Peter Coogan (2006), como já mencionamos, define o gênero de super-herói a partir de três convenções centrais: os poderes (inatos, provenientes de um experimento científico ou vindos de artefatos mágicos ou tecnológicos), uma missão (relacionada a agir de modo altruísta, fazer o bem e buscar a justiça) e identidade (que envolve o caráter, o alter ego e um traje característico). Além dessas marcas, as narrativas se desenvolvem em torno de rivalidades com os vilões e inimigos, que também possuem poderes, identidade e missão (desta vez, agir de acordo com seus

próprios interesses). Em seu texto, os heróis são citados em suas versões mais recentes ou mais antigas, como se pouco houvessem mudado. Para o autor, o pertencimento a um gênero midiático implica o distanciamento quase absoluto de outros, por isso, afirma que ainda que possuam missão, identidade e poder, um personagem pode não ser do gênero super-herói. Ele pode ser heroico em outro gênero, mas as fronteiras não podem se borrar, como é o caso de *Buffy, a Caça Vampiros*, mais alinhada com o gênero terror. Também é o caso de personagens que estão em meio a heróis promovendo boas ações, como o agente *Nick Fury*, da *Marvel Comics*. Mas casos limítrofes são mais difíceis de classificar, como o exemplo do *Hulk*, que flerta com os monstros do terror, não possui uma missão clara, mas ainda assim é considerado um super-herói.

As super-heroínas também estão alinhadas com esse trinômio de formação do gênero, o que promove seu rápido reconhecimento como parte das convenções partilhadas. *Mulher-Maravilha*, *Ms. Marvel*, *Tempestade* e outras também possuem missão-poder-identidade, reproduzindo marcas dominantes (Williams, 2011) e colocando-as em igualdade com os personagens masculinos. Algumas especificidades de suas tramas, no entanto, não são abordadas nessa definição. A quadrinista Nilah Magruder afirma que as personagens femininas nos quadrinhos apareciam muitas vezes como um suporte emocional para os heróis. “Cada vez que um personagem masculino aparecia com dúvidas ou vulnerável, a mulher aparecia para lhe dar apoio e solucionar seus problemas”. Como consequência, “não conseguimos ver muitas personagens femininas sendo vulneráveis e sendo desagradáveis e tendo profundidade” (MAIS ALTO..., 2020, 11’04” - 11’44”). Tais representações dizem do lugar esperado para mulher na sociedade: o de cuidadora, cujos atos revelam delicadeza e ternura.

Em confronto com uma suposta prevalência masculina, desde o surgimento do mercado editorial de quadrinhos “mulheres de todos os tipos, idades e níveis sociais foram representadas nesse segmento, mas sua presença só começou a ser marcante ou significativa depois de muitas décadas de produção em massa de *comics*” (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 189), em grande parte devido ao já citado processo de apagamento sofrido pelas criadoras. Por mais que o período tenha sido marcado por uma intensa luta pelos direitos das mulheres, quando conquistaram espaço político e se fortaleceram através da militância nas ruas e da vitória de pautas feministas, nas histórias em quadrinhos da metade do século XX, as personagens femininas geralmente ocupavam papéis bem delimitados, oscilando entre a mocinha indefesa e vítima das

maquinações dos vilões, a vilã sedutora que representava a ruína do super-herói ou a ajudante, comumente uma versão feminina de um personagem masculino já consolidado ou alguém que vivia em segundo plano.

Esse recorte nas práticas discursivas dos quadrinhos reproduz uma espécie de consenso pernicioso de que essas histórias são “coisa para meninos”. Segundo Angela Ndalians (2020, p. 318), em 2013, durante um evento de promoção da série de documentários *Superheroes: The Never-Ending Battle*, da CBS, os criadores ali presentes foram questionados sobre a reduzida participação de mulheres nos quadrinhos. Gerry Conway, um dos criadores do personagem *Punisher*, da *DC Comics*, afirmou que os leitores não estavam interessados em personagens femininos ou minoritários, enquanto Todd MacFarlane, criador de *Spawn*, da *Images Comics* disse que não incentivaria suas filhas a lerem quadrinhos, pois a indústria é “guiada por testosterona” (*testosterone driven*).

No episódio “Mais alto, mais longe, mais rápido” da série de documentários *Marvel’s 616*, disponível na plataforma de *streaming Disney +*, Jo Duffy relata que, na década de 1960, ela

não tinha ideia de que as pessoas achavam que aquilo era para garotos. [...] Não caiu a ficha para mim, mesmo quando eu entrei nesse ramo, de que nenhum dos criadores creditados eram mulheres (MAIS ALTO..., 2020, 13’32”-14’05”).

As mulheres estavam em toda parte, mas invisibilizadas da formação do gênero midiático, inclusive nas práticas de consumo. Angela Ndalians (2020, p. 319) relata uma pesquisa realizada por Victoria McNally sobre leitoras e espectadoras de tramas de super-heróis. Segundo ela, em novembro de 2015, a Nilsen publicou uma pesquisa indicando uma paridade de gênero entre espectadores e espectadoras das séries *Supergirl* e *Marvel’s Agents of Shield*. Até mesmo *The Flash*, que tinha a maior parte de telespectadores masculinos ainda possuía número expressivo de telespectadoras (em torno de 40%), concluindo que “espectadores masculinos respondem positivamente a personagens femininos interessantes”.

Essas dimensões de apropriação do gênero estão excluídas de uma perspectiva muito fechada nas marcas textuais dos produtos da cultura massiva. Quando o objetivo da noção de gênero midiático é funcionar meramente como método para classificação de produtos, abre-se a possibilidade para um desgaste de seus limites quando eles se borram com outros, ou quando se desconectam de suas

implicações sociais. Não é da natureza dos super-heróis se definirem de tal forma, mas é no âmbito da cultura que as disputas em torno do ser super-herói/super-heroína se travam e provocam alterações. Por isso, concordamos com as convenções trazidas por Coogan, mas gostaríamos de pensar numa dimensão de gênero midiático que ultrapasse as marcas textuais e assimile as disputas culturais em torno do que é ser um super-herói ou super-heroína. Adotamos uma perspectiva de gênero midiático que se mostra mais potente para compreender e dar sentido às mudanças efetivadas nos produtos da cultura.

Estratégias de interação, lugares de disputa de sentidos e reconhecimento, variantes de condições sócio-históricas, os gêneros midiáticos materializam expectativas culturais, discursos e propriedades do ambiente comunicativo que os acolhem (cinema, televisão, música etc). Tomando como campo de estudo a música popular massiva, Jeder Janotti Júnior considera que

o gênero midiático é definido então por elementos textuais, sociológicos e ideológicos, é uma espiral que vai dos aspectos ligados ao campo da produção às estratégias de leitura inscritas nos produtos midiáticos. O sentido e o valor da música popular massiva são configurados através do encontro entre música e ouvinte, uma interação que está relacionada aos aspectos históricos e contextuais do processo de recepção, bem como aos seus elementos semióticos (JANOTTI JÚNIOR, 2005, p 8).

A dimensão de valor que surge a partir da interação entre produto e consumidor, assim como a historicidade que envolve os sentidos gerados a partir dessa interação encontram eco na concepção de gênero proposta por Jason Mittell (2004), que nos oferece uma rica contribuição para pensarmos os gêneros e sua circulação em múltiplas textualidades midiáticas. O autor reconhece que o gênero categoriza textos e práticas da indústria (como o canal esportivo ESPN, ou o Cartoon Network, voltado para desenhos animados) e da recepção (fãs de musicais ou de séries). Para o autor, porém, essas categorizações não se esgotam nos textos, mas os atravessam, materializando convenções formadas no âmbito da cultura. Por isso, para Mittell, o gênero midiático é um componente cultural. Apesar de desenvolver um trabalho voltado especificamente para a televisão, estamos de acordo com a sua definição e acreditamos que a noção de gênero como categoria cultural pode se estender a qualquer mídia, como é o caso dos quadrinhos.

As marcas textuais existem e podem ser usadas para

distinção, mas é a cultura que vai dizer quais delas são relevantes para proceder a diferenciação entre produtos, quais se tornarão dominantes e quais devem ser silenciadas. Por isso, as convenções que definem um gênero, muitas vezes, mudam conforme o contexto histórico. As próprias histórias em quadrinhos de super-heróis trazem pistas dessas transformações históricas. Se nas primeiras décadas os super-heróis tinham não apenas força física, mas também mental e emocional para lidar com seus problemas, nos anos 1960 eles passaram a ter questões do cotidiano para resolver e lidar. Há, portanto, uma nova convenção em atuação que muda a forma de compreender os super-heróis. Para Mittell (2004, p. 6), “a categoria emerge de uma relação entre os elementos que ela agrupa e o contexto cultural em que opera”. O texto resulta de práticas de produção e recepção e nessas instâncias os gêneros se modificam, se misturam, perdem ou ganham sucesso.

É na perspectiva da transformação do gênero que o presente artigo se fundamenta, a fim de sinalizar de que modo mudanças culturais nas formas de produzir e ler as super-heroínas provocam alterações no que se reconhece socialmente como quadrinhos de super-heróis. E, uma vez que as marcas que definem o gênero se formam no contexto, é necessário compreender de que modo valores culturais emergem nas páginas de quadrinhos visando atender a essas mudanças de expectativas. É porque o gênero midiático é uma categoria cultural que as recentes discussões sobre representatividade e identidade de gênero (sexual) provocam e aceleram transformações nas páginas de quadrinhos e em toda a indústria em torno delas, incluindo filmes, séries, moda, brinquedos.

Marcada por processos de permanente construção e reconstituição, as identidades sexuais não são fixas, tampouco dadas biologicamente, mas são construtos aprendidos e ensinados, formados historicamente e disputados nos corpos dos sujeitos (Scott, 1995; Butler, 2000, Louro, 2000). Segundo Guacira Louro, “através de muitos processos, de cuidados físicos, exercícios, roupas, aromas, adornos, inscrevemos nos corpos marcas de identidades e, conseqüentemente de diferenciação” (LOURO, 2000, pp. 8-9), numa espécie de pedagogia do corpo e do gênero que obedece a certas normas partilhadas socialmente que pretendem fixar certas identidades e silenciar ou deslegitimar outras. Tais normas promovem inclusão e exclusão, continuidade ou resistência a padrões estabelecidos, colocando-se, portanto, enquanto dimensão política. Para Judith Butler (2000), o corpo materializa discursos sobre sexualidade imprimindo formas e performatizações que estabelecem uma diferença entre identidades, mas que

atuam, sempre, “a serviço da consolidação do imperativo heterossexual” (BUTLER, 2000, p. 111). No que diz respeito às feminilidades, certos gestos (meigos e delicados), corpos (magros, jovens, brancos) são apresentados enquanto norma, o que se expressa em diversas instituições, incluindo a mídia e, por conseguinte, os quadrinhos.

Num interessante artigo sobre o modo como a crítica jornalística à personagem Daenerys (Game of Thrones, HBO) articula questões de gênero, Mendonça e Gonzatti (2020, p. 229) afirmam que “os atos performativos, replicados socialmente, atuam sobre os corpos inscrevendo corporalidades, ou seja, qualidades corporais múltiplas que são acionadas nas urgências das formas de expressão e interação”. Por isso mesmo, defendem os autores que as representações e os discursos sobre o gênero são um lugar de análise de produtos da cultura pop que revelam as (re)construções das identidades. Falar em gênero (sexual e midiático), portanto, é falar em disputas de poder, conflito e desejo de mudança (Scott, 1995, p. 82; Louro, 2000).

Quando se afirma “quadrinhos são para meninos” ou quando as personagens femininas aparecem inscritas em apenas um tipo de situação, ratifica-se uma norma em busca de sua reprodução na cultura. A riqueza teórico-metodológica da noção de gênero midiático como categoria cultural é possibilitar considerar essas disputas em seus atravessamentos dos produtos da cultura.

Para Mittell (2004), três práticas discursivas atuam conjuntamente para a formulação dos gêneros midiáticos: definição (estabelecem as marcas textuais que devem estar presentes em um produto para ser considerado parte de um gênero), avaliação (distinguem a qualidade dos produtos) e interpretação (relacionam-se aos valores sociais partilhados em torno do gênero). Essas práticas discursivas encontram-se em paratextos – críticas, textos especializados, entrevistas de produtores, discursos proferidos pela indústria, instituições de regulação, blogs, canais, páginas de fãs etc – e se fazem notar nos textos midiáticos.

Por se dar no âmbito das disputas discursivas, Mittell aproxima-se da noção foucaultiana de formação discursiva, que busca compreender os regimes de possibilidade que dão condições para as definições de um gênero midiático. Para Foucault (2010), os discursos são articulações da linguagem que se formam numa relação com o contexto e, por isso, podem se alterar a partir das práticas dos sujeitos, assim como atuam diretamente sobre elas num movimento duplo de afetação. Quando os discursos atingem certo grau de cristalização e apresentam-se numa relação com o hegemônico, estamos diante de uma formação discursiva.

Na análise que se segue lançamos um olhar cul-

tural sobre o gênero super-herói. Tomamos como ponto de partida as três convenções centrais do gênero segundo Peter Coogan (2006) – missão/identidade/poderes – recontextualizando-as a partir das recentes discussões sobre feminilidades fomentadas no universo dos quadrinhos. Seguindo a proposta cultural formulada por Jason Mittell (2004), nosso percurso metodológico efetua um duplo movimento a fim de reconstruir a trama textual que envolve a análise do gênero midiático: o primeiro assume como lugar de análise os discursos proferidos por cartunistas e fãs disponíveis em redes sociais, blogs, sites especializados, documentários³. Também considera as práticas culturais de leitura, compartilhamento e *cosplay* como instâncias onde circulam as definições, interpretações e avaliações do gênero a partir de tensionamentos em torno das feminilidades ali representadas. A partir disso, tomamos os quadrinhos e filmes adaptados como espaço para vermos de que modo a construção das personagens pode friccionar performances esperadas pelas mulheres nos *comics*⁴.

Tensionando as convenções do gênero midiático

Segundo Coogan (2006), a convenção da identidade envolve duas marcas de reconhecimento dos super-heróis: o codinome e o traje, uma fantasia que o identifica visualmente. O codinome pode estar relacionado ao caráter (*Superman* como representante do que há de melhor na humanidade) ou à biografia (o Batman ter medo de morcegos). O traje, por sua vez, é uma das principais marcas que distingue o gênero super-herói de outros do terror, fantasia, ficção científica. Está em jogo, portanto, o modo como constrói seu caráter e a visualidade de seu corpo, que performatiza certos gestos, comportamentos e ações. A convenção do gênero midiático opera a partir de marcas de identidades reforçadas, construídas ou rechaçadas nas páginas dos quadrinhos.

Para além da questão das cores e de como a fantasia aparece na origem do super-herói, gostaríamos de pensar em como as super-heroínas são tratadas na questão do traje. Historicamente, as mulheres poderosas dos quadrinhos aparecem com vestimentas reveladoras de seu corpo, roupas justas, saias ou shorts curtos e blusas decotadas. Isso também

se estabeleceu como convenção no gênero e, ainda que fosse desenhada por uma mulher, a personagem reforçava a normatividade do feminino em torno dos interesses (prazeres e paixões) do homem branco, heterossexual.

É este o caso de *Miss Fury*, conforme mencionamos na introdução deste artigo. Mesmo com a popularidade da personagem, a cartunista recebeu inúmeras críticas relacionadas aos trajes tidos como reveladores de sua super-heroína e chegou ao cancelamento da publicação, em 1943, em cerca de trinta e sete jornais (MCCABE, 2016). Na década 1950, resultado de um movimento em defesa de padrões morais mais rígidos que assumia os *comics* como espaço de entorpecimento da juventude, um código de ética atribuía um selo de aprovação para a publicação dos *comics* e o peso da “moralidade” recaía especialmente sobre as super-heroínas. Isso limitou, mas não transformou a forma como as mulheres eram representadas visualmente.

Esse modo de representação do corpo feminino tem sido foco de diversas discussões entre produtoras e fãs que buscam uma visualidade com a qual seja possível para as mulheres identificarem-se. A quadrinista Kelly Sue DeConnick conta, no documentário “Mais alto, mais rápido, mais forte”, que a *Capitã Marvel*, personagem, que surgiu em 1968 como Carol Danvers e posteriormente tornou-se *Miss Marvel* (1977), usava um short curto e uma blusa justa vermelha, mostrando a silhueta e as pernas. Quando foi convidada pelo editor Stephen Wacker para assumir a revista da *Capitã Marvel*, já nos anos 2010, a escritora tinha em mente desenvolver uma trama mais próxima de sua realidade e das fãs. O editor, porém, propôs uma nova visualidade: fazer a *Capitã Marvel* de calças ao que Kelly Sue diz que “não sabia se ele estava brincando” (MAIS ALTO..., 2020, 48’30”- 48’32”). Foi nesse período dos anos 2010 que a personagem apresentou uma nova configuração de sua fantasia, o que atraiu fãs de diversas idades e serviu como modelo para a construção da personagem que iria para o cinema interpretada por *Brie Larson*.

Sendo o gênero midiático uma categoria cultural, é notável o movimento de resistência de fãs para aquele tipo de representação que valoriza a sensualidade e o corpo feminino. Esse movimento identifica os agenciamentos de poder sobre o corpo, a instituição dos “corpos que pesam” (Butler, 2000) e o reforço de convenções sobre o

3 – Destacamos o documentário *Marvel’s 616*, disponível na plataforma de Streaming Disney+, a revista *Variety*, os jornais *El País* e *Folha de S. Paulo* e o site do Omelete como fontes relevantes para a realização desta pesquisa, que se desenrola há dois anos.

4 – Reconhecemos que a abordagem aqui presente pouco considera as questões de orientação sexual e a prevalência da heteronormatividade na construção das personagens. A relevância desta temática e a abertura para uma variedade de histórias em quadrinhos merecem uma discussão própria que poderá ser feita em outro trabalho.

feminino que buscam certas brechas em seus modos de representação. Para Louro, “buscamos, todos, formas de resposta, de resistência, de transformação ou de subversão para as imposições e os investimentos disciplinares feitos sobre nossos corpos” (LOURO, 2000, p. 15). Em sua revisão da noção de gênero como categoria de análise histórica, Joan Scott (1995) partilha da mesma opinião ao afirmar que o conceito opera como uma forma de manter a ordem social ou mudá-la (SCOTT, 1995, p. 72).

Um caso que merece destaque nessa reconfiguração do corpo feminino é o *Tumblr The Hawkeye Initiative* (Iniciativa Gavião Arqueiro), cujo objetivo é transformar o olhar sobre o feminino nos quadrinhos e ao mesmo tempo denunciar uma exploração de sensualidade nas formas visuais de forma bem-humorada. A autora do blog, por meio da fã-arte, reproduz páginas de revistas em quadrinhos em que as heroínas apareçam de forma exageradamente sensual/vulgar e as substitui pelo super-herói *Gavião Arqueiro*⁵. As formas de pensar o feminino hoje dão impulso para transformações em marcas textuais dominantes, construindo uma perspectiva alternativa e opositora a elas. Segundo Ndalianis (2020, p. 321, tradução nossa), *The Hawkeye Initiative* é um exemplo de uma tendência de fã-arte que promove uma “intervenção transformadora que leva o olhar masculino da cultura dos quadrinhos de volta para si mesmo”⁶.

A missão de um super-herói (Coogan, 2006, p. 77) é sempre altruísta em prol do social, “o que significa que sua luta contra o mal deve encaixar-se com os costumes existentes e professados da sociedade e nunca deve atender sua própria agenda de interesses”. Sem uma missão, afirma o autor, o super-herói seria apenas uma pessoa boa que usa suas habilidades para fazer o bem.

Gostaríamos, no entanto, de pensar de que forma as personagens se engajam em suas missões e como usam seus poderes e habilidades especiais para alcançar seus objetivos. Buscamos entender que relações elas estabelecem em suas tramas para assumir o papel de fazer o bem e como é sua postura na busca pela realização de seus objetivos. Interessa-nos, sobretudo, a relação com os personagens que transitam em suas histórias e o modo como elas se distinguem deles. Ao criticar o papel desempenhado pelas

mulheres, Oliveira (2007, p. 14) observa que os roteiros parecem seguir uma tendência, um determinado *story line*, onde elas são frequentemente apresentadas “[...] disputando a afeição ou o desejo do herói [...]. Mudam os nomes, as roupas, os cenários, mas no fundo ou melhor, no interior de seus gestos, maneiras e falas, ou silêncios, deparamo-nos com personagens reelaboradas com base naquelas já existentes” (OLIVEIRA, 2007, p. 62). Em consonância, Melo e Ribeiro (2015, p. 108) discutem que

a rigidez de fórmulas permite que o universo dos super-heróis continue sendo predominantemente habitado por homens brancos com mulheres como coadjuvantes – saudáveis e atraentes ou velhas e frágeis, mas raramente como iguais.

Tais representações também operam como uma pedagogia do corpo e do gênero e ações dissidentes são frequentemente rechaçadas. No caso das super-heroínas, há uma negociação nas convenções hegemônicas da feminilidade, pois a força e os poderes sugerem uma aproximação com o universo masculino, mas para compensá-lo há uma cobrança por “atos em torno de feminilidades cristalizadas”.

Tomemos como exemplo duas situações envolvendo, novamente, a super-heroína Capitã Marvel. Em 2019, a atriz Brie Larson incorporou a personagem, que prometia ser a mais poderosa do MCU, sob direção de Anna Boden. No lançamento do trailer do filme, os fãs se manifestaram nas redes sociais contra a atriz por “sorrir pouco”, o que se confronta com as normas hegemônicas sobre o comportamento feminino⁷. Nos quadrinhos, a heroína também protagonizou uma ruptura nos padrões esperados quando, sendo a irmã mais velha de dois rapazes, enfrentou o pai e alistou-se na aeronáutica para pagar sua faculdade, já que a família só arcaria com as despesas dos dois meninos. Na trama, a família esperava que Carol Danvers fosse se casar em breve e, para mostrar seu valor, enfrenta o destino que estava posto seguindo as expectativas da sociedade. A postura combativa a diferencia de personagens femininas mais identificadas como mocinhas em perigo, mas ainda assim,

5 – Algumas imagens podem ser vistas em: <https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/>

6 – No original: “a mode of transformative intervention that turns the male gaze of comic book culture back to itself”.

7 – Alguns desdobramentos da questão podem ser vistos em https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/07/cultura/1551970174_234085.html (acesso em 29 set. 2021), <https://buzzfeed.com.br/post/e-por-isso-que-nenhum-homem-deveria-assistir-a-capita-marvel> (acesso em 29 set. 2021) e <https://f5.folha.uol.com.br/cinema-e-series/2018/09/brie-larson-responde-criticas-de-que-capita-marvel-nao-sorri.shtml> (acesso em 29 set. 2021).

numa relação de compensação com o masculino.

Quando discute os poderes dos super-heróis como marca central do gênero midiático, Peter Coogan (2006) os relaciona a qualidades adquiridas por experimento científico ou inatas, e inclui ainda as habilidades decorrentes de um traje tecnológico, como é o caso do *Batman* ou do *Homem de Ferro*. Embora o autor identifique os poderes como um dos elementos dominantes de maior reconhecimento do gênero, quando pensamos em super-heroínas vemos que essa convenção não se estabeleceu imediatamente. Em especial nos primeiros anos de desenvolvimento das histórias de super-heróis, as personagens femininas em sua maioria não possuíam poderes, sendo pessoas ordinárias, voluntárias que lutavam contra inimigos. Assim, o que as ajuda a completar sua missão tem mais a ver com o temperamento do que com poderes sobrenaturais.

Se pensarmos, porém, em uma personagem clássica, é possível encontrar na *Mulher-Maravilha*, na década de 1940, marcas de um movimento de oposição. Seu criador, William Molton Marston, tinha em mente uma personagem que se equiparasse com os heróis masculinos. Ao idealizar uma figura que se distanciava dos modelos mais populares, como interesses amorosos e mocinhas em perigo, o autor buscava apresentar ao mundo dos quadrinhos uma super-heroína independente e que traduzisse suas crenças no empoderamento feminino. A matriz histórica estabelecida por heroínas que a antecederam, como *Sheena*, *Miss Fury* e *Mulher-Gavião* é conformada e questionada, visto que mesmo seguindo determinados padrões estéticos, *Diana* rompia em grande parte com concepções de gênero e papéis sociais. A criação de Marston pretendia modificar os valores e normas dominantes no que diz respeito à representação feminina nas páginas, mesmo que não viesse de fato a substituí-los. Ao mesmo tempo, carregava consigo resíduos (Williams, 2011) de representações anteriores, em especial no escopo da visualidade, criando tensionamentos que tanto questionavam quanto reiteravam aspectos dominantes dos *comics* da década de quarenta. Nas palavras de Trina Robbins (2014), Marston “[...] pretendia projetar uma heroína para meninas no mundo masculino dos quadrinhos, e teve um sucesso admirável, com uma mistura de mitologia e feminismo”.

Após a morte de William Moulton Marston, as tramas passaram a ser responsabilidade de Robert Kanigher, co-criador da segunda versão do herói *Flash*, mas, “sem a mão firme de Marston, algumas arestas da personalidade da *Mulher-Maravilha* foram polidas, e ela se tornou uma super-heroína mais convencional,

que combinava melhor com os colegas da DC, o *Super-Homem* e o *Batman*” (ROBB, 2017, p. 125). Na versão idealizada pelo cartunista O’Neil, publicada na revista *Wonder Woman*, nº179 (novembro/dezembro de 1968), *Diana Prince* renuncia aos poderes ao invés de partir para outra dimensão com suas irmãs Amazonas, e já no número seguinte, a publicação traz a morte de seu interesse romântico, o piloto Steve Trevor. Para Robb (2017, p. 165-166), O’Neil esperava “captar o espírito da jovem mulher moderna e liberada dos anos 1960 na nova Diana – afinal de contas, as mulheres podiam ser ‘Mulheres-Maravilha’ sem superpoderes”. Sendo assim, apesar de ter um par romântico, a motivação de sua missão vinha de si própria e do ideal de mundo que acreditava poder construir.

No fim da década de 1970, a *DC Comics* anunciou sua primeira presidente mulher, Janette Kahn, que além de contribuir para o resgate da representação feminina na editora, ainda ajudou a alavancar as vendas das histórias da *Mulher-Maravilha*, em declínio desde o início dos anos 70. Os padrões estéticos e de beleza da época traziam como norma os cabelos volumosos e um visual musculoso para as mulheres, o que resultou em mais uma adaptação da personagem para que se encaixasse no padrão, como uma tentativa de se aproximar do público leitor, e, no mesmo período, o icônico logotipo de duas letras “W” sobrepostas foi criado, substituindo a águia patriota.

Apesar de a *Mulher-Maravilha* não ter se desenvolvido conforme foi pensado por seu criador nos quadrinhos, a adaptação da história da heroína para o cinema em 2017 foi recebida pela crítica e pela comunidade de fãs com forte entusiasmo. Àquela altura, já havia uma cobrança por um filme solo protagonizado por uma super-heroína, uma vez que o sucesso das adaptações feitas no Universo Cinematográfico da Marvel contavam, todas, com um personagem masculino como protagonista. A inserção da *Viuva Negra* como coadjuvante nos filmes do *Homem de Ferro*, *Capitão América* e *Vingadores* impulsionou uma série de questionamentos dirigidos aos estúdios, que se negavam a colocar uma protagonista feminina. Charlotte Howell (2015) demonstra que o adjetivo “complicado” (*tricky*) era comumente usado por representantes da indústria de quadrinhos em toda ocasião em que se pensava em dar mais destaque à *Mulher-Maravilha* em detrimento de seus colegas masculinos da Liga da Justiça.

O sucesso do filme dirigido por Patty Jenkins, em 2017, teve como centro dos debates o discurso de inclusão e diversidade, necessários para o gênero dos super-heróis até então. Angela Ndalians (2020, p. 313, tradução nossa) afirma que o filme foi

*inovador em termos do que representou: mulheres empoderadas e empoderador para as mulheres, uma heroína forte que foi empática e seguiu uma jornada diferente em relação aos heróis masculinos, sucesso em alcançar marcos de audiência tanto de homens quanto de mulheres, prova de que uma mulher poderia fazer mais do que apenas dirigir o que anteriormente havia sido considerado domínio masculino*⁸.

A autora (2020, p. 313) relata ainda as reações do público no Twitter após a estreia do filme. Mensagens como “acabo de passar pela loja de quadrinhos do meu bairro. Vi um menino caminhando com uma tiara de #WonderWoman e carregando o gibi da heroína. Ai sim!” (@DeeGoots) sinalizavam um desejo de mudança e um entusiasmo com a qualidade da produção. Após esse filme, o espaço para as super-heroínas no cinema estava pavimentado e foi seguido pela *Capitã Marvel* (MCU, 2019) e *Viúva Negra* (MCU, 2021).

Não foi apenas o fato de serem produções protagonizadas por mulheres, mas por estender as possibilidades de inclusão e diversidade aos espaços de direção, figurino, efeitos especiais, o que colocou novo enfoque sobre as super-heroínas a partir de um olhar do próprio feminino, aferindo qualidade e validando práticas interpretativas dos produtos culturais. Esse mesmo valor se tornou evidente em ainda dois casos recentes nos quadrinhos que trataremos a seguir.

Em julho de 2014, a *Marvel Comics* anunciou que o próximo personagem digno de levantar o martelo *Mjólnir* e receber o poder do *Thor* seria *Jane Foster*, até então representada como interesse amoroso do deus do trovão. Segundo Jason Aaron, roteirista da série de revistas de *Thor*, ela não seria uma versão feminina do super-herói, ela seria *Thor*, uma identidade única e aparte do super-herói. O editor da *Marvel* Will Moss disse que

a nova Thor continua uma orgulhosa tradição da Marvel de personagens femininas fortes como Capitã Marvel, Tempestade, Viúva Negra e outras.

*E essa nova Thor não é uma substituta temporária - ela agora é a única Thor e ela é digna!*¹⁰ (GRASER, 2014, tradução nossa).

O anúncio de *Foster* como *Thor* agradou críticos e fãs e sua história vendeu mais do que *Thor: Deus do Trovão* (Ávila, 2019). Apesar do sucesso do arco da personagem, há críticos que vêm a decisão da *Marvel* mais como uma forma de ampliar o público leitor do que como uma efetiva política de inclusão, em especial no caso de *Thor*. Roman e Lizardi (2018) entendem que há uma “ilusão de mudança” quando personagens minoritários assumem o papel principal em substituição a outro herói. No caso de *Jane Foster*, seu arco é finalizado por sua morte, ocasionada por um câncer contra o qual ela lutou enquanto atuava como *Poderosa Thor*. Para os autores, há um gesto de inclusão que é solapado ao final da trama, quando a heroína morre e o poder retorna ao deus nórdico, numa espécie de restabelecimento do *status quo*.

Outra tentativa de inclusão com igual sucesso de público aconteceu também em 2014, quando Sana Amanat, editora da *Marvel Comics*, foi convidada para criar uma personagem baseada em sua própria história de vida: uma mulher muçulmana crescendo nos Estados Unidos, sentindo-se deslocada e tendo que negociar suas práticas culturais com as hegemônicas. Com a escritora de quadrinhos e novelista também muçulmana G. Willow Wilson, elas deram um *reboot* na personagem *Ms. Marvel*, alter ego de *Kamala Khan*. Jovem e em busca de descobrir sua própria identidade, *Kamala* tem como referência e inspiração a heroína *Capitã Marvel* e acaba, ela própria, descobrindo seus poderes e encontrando sua missão. Essa foi a jornada pensada pela dupla de criadoras para a personagem, uma vez que o contexto ainda era pouco favorável à diversidade. Para além dos comentários de fãs que se viam representados pela personagem com seus dilemas, a imagem da *Ms. Marvel* de *Kamala Khan* foi usada em protestos nos Estados Unidos contra as políticas internacionais e de imigração do governo Donald Trump, configurando-se como um símbolo de resistência dos muçulmanos. Tal gesto não apenas demonstra a identificação do público com a

8 – No original: “empowered women and empowering to women, a strong female hero who was empathic and followed a different journey compared to male heroes, success in hitting the mark with both male and female audiences, proof that a woman could more than handle directing what had previously been considered male-domain”.

9 – No original: “Just passed my neighborhood comic store. Saw a little boy walking out in a #WonderWoman headband, holding her comic book. Hells yeah.”

10 – No original: “the new Thor continues Marvel’s proud tradition of Strong female characters like Captain Marvel, Storm, Black Widow and more. And this new Thor isn’t temporary female substitute – she’s now the one and only Thor, and she’s worthy”.

personagem, mas a força do gênero dos super-heróis em reconhecer as disputas no âmbito da cultura e negociar com elas, provocando sua própria transformação.

Considerações finais

O objetivo deste artigo foi mapear as transformações no gênero super-heróis a partir de uma transformação na cultura de quadrinhos, tendo como foco o modo como as super-heroínas são hoje apresentadas nas histórias dos *comics* e de outros produtos audiovisuais relacionados a eles. A partir das convenções identidade, missão e poder, o artigo busca nos discursos que circulam fora dos quadrinhos, mas neles atravessados, marcas de mudanças culturais sobre identidade de gênero. Certamente, este artigo não esgota todas as tramas, nem as personagens, tampouco as práticas que se relacionam, reproduzem e criam novas formas a esse aspecto da cultura pop.

Embora tenhamos observado com entusiasmo um crescimento dos discursos de diversidade e as demandas por uma nova representação visual do feminino das super-heroínas, sabemos que as motivações da indústria perpassam

diversos interesses econômicos, como aumentar a venda de quadrinhos ou investir em maior *merchandising* e venda de brinquedos com novas fantasias de heróis e heroínas. Especialmente por tratarmos de produtos hegemônicos, reconhecemos que a luta de forças pela mudança nas convenções dominantes se dá de forma lenta e gradual. Tanto o gênero quanto a indústria estão tão fortemente vinculados à normatividade do masculino que muitas cartunistas encontraram espaço e liberdade para criar suas histórias fora do *mainstream*, em revistas alternativas no cenário *underground*. Nesses espaços a inclusão de personagens e temáticas de resistência encontra-se num processo mais acelerado, e estende-se, para além do feminino, para assuntos de interesse LGBTI+, questões raciais, representações de deficiência entre outras.

No entanto, as discussões aqui levantadas demonstram que as pressões por transformações podem ocasionar uma abertura na forma de pensar, ler e experimentar a cultura de quadrinhos. Tanto no Brasil, quanto em língua inglesa, a literatura sobre a relação entre quadrinhos e identidades experimenta um movimento que busca ampliar os espaços de debate para provocar uma ruptura e promover novas experiências de consumo e de estar no mundo.

Referências

- ÁVILA, G. Poderosa Thor: como a heroína ressignificou o título do Deus do Trovão. *Omelete*. 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/poderosa-thor-como-a-heroína-ressignificou-o-título-do-deus-do-trovaio>, acesso em 8 mar. 2021.
- BUTLER, J. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”. In: LOURO, G. In: *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Autêntica: Belo Horizonte, 2000, pp. 110-125.
- COOGAN, P. The Definition of the Superhero. In: HEER, J; WORCESTER, K. *A Comics Studies Reader*. University Press of Mississippi, 2009, pp. 77- 93.
- COOGAN, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, TX, MonkeyBrain Books, 2006.
- DEMÉTRIO, C. K. F. *Nas histórias em quadrinhos: identidades e representações femininas*. 2017. 61f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2017. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/15181>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.
- EISNER, W. *Narrativas Gráficas*. São Paulo, Editora Devir, 2005.
- FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- GRASER, M. Marvel introduces first female Thor in new Comicbook Series. *Variety*, 15 jul. 2014. Disponível em <https://variety.com/2014/biz/news/marvel-introduces-first-female-thor-in-new-comicbook-series-1201262561/>, acesso em 23 fev. 2021.
- HOWELL, C. “Tricky” connotations: Wonder Woman as DC’s Brand Disruptor. *Cinema Journal*, set. - dez., 2015, n. 1, pp. 141-149.
- JANOTTI JUNIOR, J. *Dos Gêneros textuais, dos discursos e das canções: uma proposta de análise da música popular massiva a partir da noção de gênero midiático*. XIV Encontro Anual da Compós, Niterói/ RJ, 2005. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_825.pdf, acesso em 29 set. 2021.
- KIRKPATRICK, E.; SCOTT, S. Representation and Diversity in Comics Studies. *Cinema Journal*, set.-dez. 2015, pp. 120-124.
- LOURO, G. Pedagogias da sexualidade. In: *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Autêntica: Belo Horizonte, 2000, pp. 4-24.

- MAIS ALTO, mais longe, mais rápido. *Marvel's 616*, Temporada 1, episódio 2, Disney +, 2020.
- MCCABE, Caitlin. Et al. GOMEZ, Betsy. *She Changed Comics. The Untold Story of the Women Who Changed Free Expression in Comics*, 2016. Disponível em: <http://cblfd.org/she-changed-comics/>. Acesso em: 7 de agosto de 2020.
- MELO, K.; RIBEIRO, M.I. Vilãs, Mocinhas ou Heroínas: Linguagem do Corpo Feminino nos Quadrinhos. *Revista Latino-Americana de Geografia e Gênero*, vol. 6, n. 2, pp. 105-118, Ponta Grossa, ago.-dez. 2015. Disponível em: <https://revistas2.uepg.br/index.php/rlagg/article/view/6623>, acesso em: 23 de agosto de 2020.
- MENDONÇA, F. V. K. M., & GONZATTI, C. (2021). A “mulher louca” em Game of Thrones: gênero e a crítica do pop no jornalismo. *MATRIZES*, 15(1), 223-247.
- MITTELL, J. *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. London: Routledge, 2004.
- NDALIANIS, Angela. Female fans, female creators and female superheroes: the semiotics of changing gender dynamics. In: *The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies*, London & New York: Frederick Luis Aldama, Routledge, 2020, pp.310-28.
- OLIVEIRA, S. *Mulher ao quadrado: As representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: Permanências e ressonâncias*. Brasília, Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.
- REBLIN, I. A. Panorama do estudo da superaventura. *Nona Arte*, São Paulo, vol. 1n. 1, pp. 77-82, 2012.
- ROBB, Brian J. *A identidade secreta dos super-heróis. A história e as origens dos maiores sucessos das HQs: Do Super-Homem aos Vingadores*. Rio de Janeiro, Editora Valentina, 2017.
- ROBBINS, T. *Women In Comics: An Introductory Guide* by Trina Robbins, 2014. Disponível em: <https://www.cartoonstudies.org/wp-content/uploads/2014/06/women.pdf> Acesso em: 20 de agosto de 2020.
- ROMAN, Z; LIZARDI, R. “If She Be Worthy”: the illusion of change in american superhero comics. In: *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, vol. 1, n. 1, mar.-jun. 2018, pp. 18-37.
- SCOTT, J. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, vol. 2, n. 20, dez/ jul. 1995, pp. 71-99.
- SIQUEIRA, D; VIEIRA, M. F. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, vol. 5, n. 13, pp. 179-197, jul. 2008. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/viewFile/132/133>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.
- STULLER, J.K. *Ink-Stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology*. New York, NY. I.B. Tauris & Co Ltd, 2010.
- WILLIAMS, R. *Cultura*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.