

ESCOLA DE HUMANIDADES

PEDAGOGIA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

**AS DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DA MULHER POR MEIO DA PEDAGOGIA
CULTURAL NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA PERSONAGEM CAROL DANVERS/
CAPITÃ MARVEL**

JAMYLE MASSIM MARQUES

Porto Alegre

2021

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE HUMANIDADES
PEDAGOGIA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAS DO ENSINO
FUNDAMENTAL

JAMYLE MASSIM MARQUES

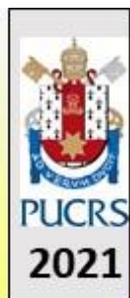
**AS DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DA MULHER POR MEIO DA
PEDAGOGIA CULTURAL NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA
PERSONAGEM CAROL DANVERS/ CAPITÃ MARVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para o
Curso de Pedagogia Educação Infantil e
Anos Iniciais do Ensino Fundamental da
Escola de Humanidades da Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do
Sul - PUCRS.

Orientadora Profa. Dra. Marília Costa Morosini

Porto Alegre

2021



AS DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DA MULHER POR MEIO DA PEDAGOGIA CULTURAL NOS QUADRINHOS: uma análise da personagem Carol Danvers / Capitã Marvel



Fonte: PEIXOTO, 2019

Por Jamyle Massim Marques

Orientadora Profa. Dra. Marília Costa Morosini

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para o Curso de Pedagogia Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS.

JAMYLE MASSIM MARQUES

**AS DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DA MULHER POR MEIO DA
PEDAGOGIA CULTURAL NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA
PERSONAGEM CAROL DANVERS/ CAPITÃ MARVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para o
Curso de Pedagogia Educação Infantil e
Anos Iniciais do Ensino Fundamental da
Escola de Humanidades da Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do
Sul - PUCRS.

Aprovada em 2 de julho de 2021

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Marília Costa Morosini – PUCRS

Profa. Dra. Edla Eggert – PUCRS

Porto Alegre

2021

AGRADECIMENTOS

Início agradecendo a minha mãe, Margareth, por sempre me incentivar e me inspirar na minha caminhada pela área da educação e na vida, e ao meu pai, Jairo, por sempre me instigar a saber mais e me ajudar a concretizar ideias; ambos sempre me apoiaram em minhas escolhas e isso é muito significativo para mim. Agradeço também a minha vó, Vilma, por estar ao meu lado me apoiando, me incentivando e/ou me tranquilizando, e ao meu irmão, Jayme, pelas ótimas conversas que me ajudam a ter ideias para as minhas produções.

Além da minha família, quero dizer muito obrigada a Nayara Mendes por me apoiar durante o desenvolvimento deste trabalho, por me inspirar e por sempre estar ao meu lado. Agradeço também ao meu amigo Rodrigo Selback, que me ajudou a conhecer melhor as Histórias em Quadrinhos, me indicou referências para construir esse texto e me oportunizou palestrar sobre as mulheres no universo *geek* e sobre a importância da representatividade.

Gratidão a minha orientadora, Profa. Dra. Marília Costa Morosini, e a banca, Profa. Dra. Edla Eggert, pela confiança durante a realização da pesquisa, me dando autonomia, pela disponibilidade, pela atenção e pela dedicação nas correções e na avaliação deste trabalho, bem como por todo apoio, todos os ensinamentos e todas as aprendizagens que me proporcionaram.

Por fim, agradeço a todas as minhas professoras e a todos os meus professores do Curso de Pedagogia e do Mestrado em Educação, porque me proporcionaram muitos ensinamentos e contribuíram para minha vida acadêmica e profissional.

*Independente do tamanho, sempre vou preferir
segurar um lápis a segurar uma agulha.¹*



¹ Referência à frase “Todas as meninas aprendem com repugnância a ler e a escrever, mas aprendem de bom grado a segurar a agulha” (ROSSEAU, 2017).

RESUMO

Este trabalho contribui com os Estudos Culturais em Educação e os Estudos de Gênero, bem como a Espitemologia Feminsita, visto que é um conteúdo escrito por uma mulher e que aborda sobre a representação da mulher em um artefato cultural da mídia: As Histórias em Quadrinhos. Os artefatos culturais influenciam nas relações sociais, são produtores de pedagogia, e isso faz com que seus valores e seus discursos eduquem sujeitos, mostrando modos de agir e de se comportar na sociedade. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos são uma instância cultural que influencia na construção de identidades por meio de suas representações. A questão central foi Como a Pedagogia Cultural das Histórias em Quadrinhos constrói a representação das mulheres, provocando mudanças e interferências na identidade destas? A pergunta de pesquisa foi respondida com base na discussão sobre as interferências que as pedagogias culturais produzem na sociedade e a relação destas com às questões de gênero, bem como a maneira que ambas estão presentes nas representações das HQs. Para analisar as representações nessas mídias, foi escolhida a personagem Carol Danvers / Capitã Marvel, a qual é analisada desde sua primeira aparição nos quadrinhos até o momento atual, incluindo as transformações dos seus uniformes. No trabalho concluiu-se que as representações das mulheres nos quadrinhos estão mais positivas, mas ainda falta representatividade e valorização das mulheres e das demais minorias nesse meio, e isso é algo que o feminismo pode ajudar a conquistar.

Palavras-chave: Pedagogias Culturais. Histórias em Quadrinhos. Mulheres. Representação.

ABSTRACT

This research contributes to Cultural Studies in Education and Gender Studies, as well as Feminist Spitemology, as it is a content written by a woman and that addresses the representation of women in a media cultural artifact: The Comics. Cultural artifacts influence social relations, they are producers of pedagogy, and this makes their values and discourses educate subjects, showing ways of acting and behaving in society. In this sense, comic books are a cultural instance that influences the construction of identities through their representations. The central question was How does the Cultural Pedagogy of Comics build the representation of women, causing changes and interference in their identity? The research question was answered based on the discussion about the interferences that cultural pedagogies produce in society and their relationship with gender issues, as well as the way that both are present in the representations of the comics. To analyze the representations in these media, the character Carol Danvers / Captain Marvel was chosen, who is analyzed since her first appearance in the comics until the present moment, including the transformations of her uniforms. In the study, it was concluded that the representations of women in comics are more positive, but there is still a lack of representativeness and appreciation of women and other minorities in this environment, and this is something that feminism can help to achieve.

Keywords: Cultural Pedagogies. Comics. Women. Representation.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - MULHER MARAVILHA	13
FIGURA 2 - ABIGAIL MATHILDA HUNKEL	13
FIGURA 3 - UNIFORME DA TORNADO VERMELHO.....	14
FIGURA 4 - HQ nº13 CAPITÃO MARVEL.....	16
FIGURA 5 - CAROL DANVERS CONHECE DR. LAWSON (P.13).....	16
FIGURA 6 - CAPITÃO MARVEL ROUBA IDENTIDADE DE DR. WALTER LAWSON (P.9).....	17
FIGURA 7 - HQ #18 DE CAPITÃO MARVEL	18
FIGURA 8 - CAROL É ATINGIDA PELO PSICO-MAGNITRON.....	19
FIGURA 9 – 1ª HQ DA MISS MARVEL	20
FIGURA 10 - A NOVA MISS MARVEL	21
FIGURA 11 - RESUMO DA ORIGEM DOS PODERES DA MISS MARVEL.....	21
FIGURA 12 - VINGADORES #200	22
FIGURA 13- VINGADORES ANUAL #10.....	23
FIGURA 14- BINÁRIA EM X-MEN #164	23
FIGURA 15 – NOVA HQ DA MS. MARVEL (2006).....	24
FIGURA 16 - ORIGEM DA MS. MARVEL.....	24
FIGURA 17 - CAPITÃ MARVEL 2012 #1.....	25
FIGURA 18 - CAPITÃ MARVEL 2014 #06.....	25
FIGURA 19 - HQ A VIDA DA CAPITÃ MARVEL.....	26
FIGURA 20 - HQ 2019 #1 DA CAPITÃ MARVEL	27
FIGURA 21 - CAPITÃ MARVEL: CORAJOSA E EMPODERADA.....	27
FIGURA 22 - MS. MARVEL (KAMALA KHAN).....	29
FIGURA 23 - 1º UNIFORME DA MS. MARVEL.....	30
FIGURA 24 - CAPITÃO MARVEL	31
FIGURA 25- HQ #9 DA MISS MARVEL	32
FIGURA 26 - REDEFINIÇÃO DO UNIFORME.....	32
FIGURA 27- NOVO UNIFORME DA MISS MARVEL.....	33
FIGURA 28 - UNIFORME BINÁRIA	34
FIGURA 29 - NOVO DESIGN DA MS. MARVEL (2006).....	35
FIGURA 30 - CAPITÃ MARVEL COM NOVO CORTE DE CABELO	36
FIGURA 31 - CAPITÃ MARVEL COM CAPACETE.....	36
FIGURA 32 - A TRANSFORMAÇÃO DOS UNIFORME	37
FIGURA 33 - CAPITÃ MARVEL: FILME VS. HQ	38

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
1. A PEDAGOGIA CULTURAL E SUA INTERFERÊNCIA NA SOCIEDADE ...	6
1.1 A PEDAGOGIA CULTURAL E AS QUESTÕES DE GÊNERO NAS HQS	7
1.2 A CONSTRUÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES NAS HQS	10
2. A PERSONAGEM CAROL DANVERS/ CAPITÃ MARVEL NAS HQS	15
2.1 AS DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DA MULHER A PARTIR DA PERSONAGEM CAROL DANVERS/ CAPITÃ MARVEL	15
2.2 A TRANSFORMAÇÃO DOS UNIFORMES DA CAPITÃ MARVEL	29
CONCLUSÃO.....	39
REFERÊNCIAS	41

INTRODUÇÃO²

Esta pesquisa aborda as representações das mulheres nas Histórias em Quadrinhos pelo viés dos Estudos Culturais em Educação, tendo como foco as Pedagogias Culturais.

O TEMA DESTA PESQUISA É A INFLUÊNCIA DAS PEDAGOGIAS CULTURAIS NA REPRESENTAÇÃO DA MULHER NAS HQS.



Este estudo busca responder a seguinte questão: Como a Pedagogia Cultural das Histórias em Quadrinhos constrói a representação das mulheres, provocando mudanças e interferências na identidade destas?



O objetivo geral é: Discutir, por meio das Pedagogias Culturais, a representação da mulher nas HQs, com base na personagem Carol Danvers/ Capitã Marvel.

E os objetivos específicos são:

- Observar como a Pedagogia Cultural influencia nos papéis, nos estereótipos e nas identidades de gênero;
- Interpretar como ocorreu a representação da personagem Carol Danvers/ Capitã Marvel ao longo das histórias em quadrinhos;
- Mostrar e analisar a transformação desta personagem e de seus uniformes, fazendo uma comparação entre os quadrinhos antigos e os atuais, bem como entre seus uniformes.



Este trabalho é relevante porque questiona a representação das mulheres em um espaço que, mesmo já tendo sofrido algumas transformações, ainda é mais ocupado pelo público masculino: As Histórias em Quadrinhos. Apesar de ter aumentado o número de garotas que leem HQs nos últimos anos, essa mídia ainda é dedicada ao entretenimento do seu público de *fanboys* (LUYTEN, 2020). Neste texto, analiso as transformações da personagem Carol Danvers/ Capitã Marvel e, partindo disso, discuto sobre as diferentes representações que essa personagem teve/ tem nos quadrinhos.

² A introdução deste trabalho está em forma de Histórias em Quadrinhos em função destas serem o objeto de pesquisa estudado. Isso faz com que esta parte do trabalho esteja seguindo as normas da ABNT apenas para as citações e as referências. Toda produção para transformar as páginas em HQs foi realizada pela autora do trabalho. O Avatar da personagem que conta a histórias é uma autoimagem da autora construída no aplicativo Bitmoji (versão android).

As representações nos ajudam a construir nossas identidades.



Histórias em quadrinhos são um espaço de visibilidade, seja como mídia ou expressão artística. Expor e debater questões sociais que muitos querem que sejam invisibilizadas – mais pela discriminação e ojeriza do que pela polêmica – faz com que uma história em quadrinho dê voz a muitas pessoas. Suas representações fazem com que indivíduos se identifiquem, vejam sua importância e seu pertencimento social e se empoderem (BRAGA JUNIOR; NOGUEIRA, 2020).

Percebo que os quadrinhos são instâncias culturais que produzem uma pedagogia, “educando” sujeitos por meio das suas imagens e de sua linguagem. Eles são artefatos culturais que atuam por meio de um discurso e que fazem parte da cultura popular da mídia. O discurso cultural constrói sentidos que influenciam e organizam as ações dos sujeitos e as concepções que estes têm deles mesmos. Produzindo sentidos sobre “a nação”, com os quais as pessoas se identifiquem, as culturas produzem identidades. Todos esses sentidos estarão presentes na história da sociedade e nas imagens que são construídas dela (HALL, 2015).

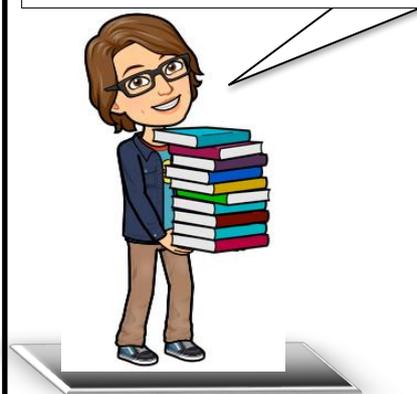


A linguagem e a cultura são marcadas pelas relações sociais, isso inclui as relações de gênero. Devido ao paradigma social ser masculino, a produção cultural absorveu valores patriarcais, os quais deixam as mulheres e as demais minorias em posições subalternas, invisíveis e silenciadas (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020). Então, os quadrinhos também são uma ótima ferramenta para estudarmos as questões de gênero e questionarmos a hegemonia cultural masculina.



É importante dizer que mesmo a pedagogia cultural sendo o principal foco teórico deste trabalho, ele é um exercício hermenêutico, pois a análise da representação das mulheres se encaixa dentro do Método da Hermenêutica Feminista. Este não é um conceito abordado durante a discussão teórica e analítica do texto. No entanto, em função desta pesquisa analisar e suspeitar de uma perspectiva hegemônica (PAIXÃO; EGGERT, 2011) e trazer a importância da representatividade das mulheres no âmbito cultural e social, a partir das representações destas apresentadas nos artefatos culturais, ela torna-se um estudo hermenêutico feminista. Além disso, este trabalho foi desenvolvido em conjunto a minha dissertação de Mestrado em Educação, a qual foi um estudo hermenêutico sobre o cinema e sua influência na representação e no empoderamento da mulher, tendo o filme da Capitã Marvel como objeto de análise (MARQUES, 2021). Cursei o mestrado concomitantemente com a Graduação em Pedagogia, uma vez que minha primeira formação é em Letras Língua Inglesa, concluída em 2015.

No desenvolvimento deste texto, explico como as pedagogias culturais estão ligadas às questões de gênero e como estas estão representadas nas histórias em quadrinhos. Realizo esta discussão com base nos estudos de gênero de Chimanda Adichie (2015; 2017), Ivone Gebara (2000) e Guacira Lopes Louro (2000; 2001; 2013). Esta última autora ainda é parceira para discutir o conceito de Pedagogia Cultural e as questões sobre o corpo. Utilizo as concepções de Stuart Hall (2015) para falar sobre cultura e identidade.



Para dialogar sobre as Histórias em Quadrinhos e suas representações, apoio-me nas ideias do livro Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos, organizado por Amaro Xavier Braga Junior e Natania Aparecida da Silva Nogueira (2020). Há também outras pesquisadoras e pesquisadores que serão citados ao longo do texto, relevantes para a temática aqui abordada por desenvolverem estudos sobre gênero, mulheres, representatividade, feminismo e educação.



A estrutura deste TCC é composta de 2 capítulos. No capítulo 1, defino as pedagogias culturais e explico como elas produzem interferências na sociedade e nos conceitos desta. Exploro a conexão entre pedagogias culturais e as questões de gênero, explicando como ambas podem estar presentes nas histórias em quadrinhos. Também falo sobre as representações das mulheres dentro das HQs, demonstrando como isso influencia na formação de identidades delas e reforça estereótipos e a objetificação da mulher. Detalho ainda mais sobre as representações das mulheres nos quadrinhos, colocando como a hegemonia cultural patriarcal as distorceu e as fez inverossímeis. Explico brevemente a diferença entre representação e representatividade. Apresento as duas primeiras representatividades femininas nas HQs. E finalizo enfatizando a importância da representatividade para a construção de identidades.

No capítulo 2, apresento a personagem Carol Danvers/ Capitã Marvel³. Elaboro uma pequena cronologia sobre a história dessa personagem, mostrando como foi construída sua representação desde sua primeira aparição nas HQs, até ela ganhar superpoderes, receber o título de Miss Marvel e depois se tornar a Capitã Marvel. Por fim, analiso a transformação dos uniformes da heroína, salientando o impacto destes na representação dela.



³ Embora dê mais ênfase para Capitã Marvel do que para Carol Danvers, coloco nessa ordem porque antes de ter superpoderes Carol era uma pessoa comum e não uma super-humana. Mesmo recebendo um nome de super-heroína, nas HQs atuais, entendo que seu alter ego e sua humanidade se misturam bastante.

1. A PEDAGOGIA CULTURAL E SUA INTERFERÊNCIA NA SOCIEDADE

A Pedagogia Cultural se originou dos Estudos Culturais⁴ e chegou ao Brasil por volta de 1990, quando alguns autores deste campo começaram a fazer contribuições à área da Educação. Teóricos como Stuart Hall, Michel Foucault, Gilles Deleuze, Jacques Derrida e alguns sociólogos da pós-modernidade, como Zygmunt Bauman, contribuíram para análises culturais ainda inexploradas no campo educacional (COSTA, 2014). Nesse sentido, a pedagogia cultural é constituída de diferentes instâncias produtoras de conhecimento e de cultura, referindo a ideia de que a educação acontece em vários locais sociais e não se limita apenas na escola. “Locais pedagógicos são todos aqueles onde o poder se organiza e se exercita, tais como bibliotecas, TV, filmes, jornais, revistas, brinquedos, anúncios, livros, esporte” (STEINBERG, 1997 apud LOURO, 2000, p. 443), e suas construções acabam por influenciar no currículo escolar.

Joanalira Magalhães (2012, p.6) diz que as pedagogias culturais são importantes na formação das identidades e das subjetividades dos sujeitos, entretanto, no geral, ainda não são reconhecidas dessa forma. Isso acontece porque, de acordo com Ruth Sabat (2001), a maioria dos estudos voltados ao campo educacional se concentraram apenas na escola como espaço privilegiado para operar a pedagogia e o currículo. E nos dias atuais, ainda conforme Sabat (2001), é fundamental observar atentamente outros espaços que também funcionam como produtores de conhecimento e de saberes, e a mídia é somente um dos exemplos disso.

Existem vários tipos de educação que se complementam e são essenciais na formação dos sujeitos, por isso é preciso problematizar a educação, como disse Nadja Hermann (2014), para se tentar compreender como são estabelecidas suas interconexões com as condições da cultura. Uma forma de problematização para buscar entender essas interconexões é pensar que a educação também acontece por meio de artefatos culturais, os quais são regidos por uma pedagogia, e estes também produzem conhecimento e influenciam na formação de identidades dos sujeitos. Assim, quando os diferentes processos educacionais que constroem a sociedade são analisados, é importante observar

⁴ Os Estudos Culturais constituem-se em um campo de teorização, investigação e intervenção que estuda os aspectos culturais da sociedade, que têm sua origem a partir da fundação do Centro de Estudos Culturais Contemporâneos, na Universidade de Birmingham, Inglaterra, em 1964 (MAGALHÃES, 2012, p.1). Estes estudos foram criados com o objetivo de refutar a hegemonia cultural (ARANA, MAGALHÃES, 2018).

de maneira crítica quem está falando por meio das pedagogias culturais e qual efeito está sendo produzido (LOURO, 2000).

A professora Eunice Kindel (2007, p.229) afirma que a mídia e os demais espaços culturais nunca foram ocupados definitivamente por todos os grupos de gênero, grupos sexuais, étnicos, raciais ou de classe; esses indivíduos não aparecem ou quando aparecem, muitas vezes, estão em condições marginalizadas. Conforme Nayara dos Santos (2020, p.35):

As pedagogias culturais dominantes reafirmam em sua maioria a ótica branca, masculina, heterossexual e ocidental. Em razão disso, grupos que foram e são historicamente subordinados e marginalizados (não apenas do ponto de vista de gênero, raça, etnia, classe) procuram cada vez mais serem representados por essas pedagogias, para que possam se afirmar e terem representatividade em todas as instancias possíveis.

Assim, se as mídias e os demais espaços culturais estiverem sendo preenchidos somente com o discurso dominante, alguns valores, crenças, raças, etnias, representações, enfim, diversas histórias serão excluídas ou seguirão sendo representadas de maneira estereotipada e deturpada. Desse modo, torna-se necessário reivindicar a representatividade nos artefatos culturais, por ser uma questão sócio-política, e por estes meios influenciarem na construção de identidades e serem considerados instâncias educativas (MARQUES, 2021). Portanto, as instituições culturais produzem pedagogias e refletem as relações de poder, provocando interferências na sociedade, incluindo as questões de gênero, as quais serão abordadas no próximo tópico.

1.1 A PEDAGOGIA CULTURAL E AS QUESTÕES DE GÊNERO NAS HQS

“No momento histórico atual não há como esquivar-se da reflexão acerca das questões de gênero veiculadas nas mídias” (PAIXÃO; SILVA, 2019, p.2). Ainda em 2021, existe o preconceito, a discriminação e a violência despertadas pelas questões de gênero, justificando os retrocessos e destruindo as conquistas do movimento feminista feitas ao longo do tempo. O patriarcado ainda é bastante presente na cultura, sendo a única a ser seguida e autodefinindo lugares e papéis. A linguagem masculina invisibiliza as mulheres e os demais sujeitos sociais. Então, é fundamental retomar a discussão proposta pelo feminismo, e isso inclui analisar de forma crítica as produções científicas, as relações sociais e as instâncias culturais (PAIXÃO; SILVA, 2019) a fim de construir uma sociedade mais igualitária, plural, inclusiva e interseccional.

A interseccionalidade (gênero, classe, etnicidade, sexualidade, nacionalidade) apresenta uma infinidade de experiências e que precisam ser consideradas na cultura. Não é possível acreditar que universalismos, generalizações acolhem essa diversidade social. As experiências são diversas e únicas e, um dos grandes desafios, é perguntar-se sobre os interesses da dominação masculina que desconsidera as experiências de quem não está no seu espectro social. (PAIXÃO; SILVA, 2019, p.5)

Essa desconsideração é observada nos artefatos culturais e em suas pedagogias, e o feminismo questiona essas intâncias a fim de visibilizar e dar voz aos sujeitos excluídos. As histórias em quadrinhos são instâncias culturais que também promovem a discussão sobre as diferenças. Nelas, “temos representadas relações de poder, relações de gênero e as mais diversas visões de mundo, que dialogam com a sociedade contemporânea e nos ajudam a explorar mais a fundo aspectos políticos, sociais e identitários” (BRAGA JUNIOR; NOGUEIRA, 2020, p. 12). Entretanto, nas HQs também presenciamos desigualdades entre todas essas relações sociais.

O universo das HQs (Histórias em Quadrinhos), seja ele ficcional ou não, propõe, recorrentemente, como questão fundamental um diálogo a respeito de diferenças, quaisquer que sejam. São os quadrinhos um dos desbravadores dessa discussão em um formato de mídia de massa. Os temas relacionados a direitos humanos, diferenças socioétnicas, espaços da mulher na sociedade ou choque cultural intergaláctico aparecem representando vários posicionamentos políticos sobre como o divergente é visto (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020, p.165).

Nesse meio de comunicação de massa, a linguagem mais presente são as imagens, além da escrita. Essas imagens, muito mais do que passar uma mensagem e contar uma história de um personagem, influenciam na construção de identidades e na formação de sujeitos. O discurso presente nas imagens ou na escrita das HQs dita modos de agir, de ser, de vestir, de se expressar, de ser mulher e de ser homem. Qualquer forma discursiva, cultural ou não, produz sujeitos e constrói os corpos destes. De acordo com Guacira L. Louro, Jane Felipe e Silvana V. Goellner (2013, p.9):

Os corpos foram — e são — objeto da mais meticulosa atenção, não apenas das escolas, mas de várias instâncias sociais. Eles são o alvo central de muitas pedagogias culturais que, além das instituições escolares e por vezes de forma mais sedutora e eficiente do que essas, veiculam saberes, transmitem valores e, efetivamente, acabam por “produzir” os sujeitos sociais.

A construção e a produção do corpo sofrerão influência de vários campos do conhecimento, os quais o conceituarão ditando regras para normatizá-lo. Essa norma irá fazer com que os corpos femininos e masculinos não sejam percebidos nem valorizados

da mesma forma. A cultura irá tratar e perceber diferente os corpos das mulheres e dos homens (FELIPE, 2013). Essa diferença e a representação dos corpos serão expostas nos meios de comunicação de massa e inseridas nos discursos midiáticos dando sentido social aos corpos, definindo o que é ou não natural, normal, bonito, saudável e bom. “A inscrição dos gêneros — feminino ou masculino — nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura” (LOURO, 2001, p.11).

As histórias em quadrinhos são um exemplo de meio cultural que influencia na produção de corpos e de identidades. Elas são um elemento das artes visuais que apresentam concepções corporais a partir das suas representações, incluindo as de gênero. Porém, “as caracterizações de gênero são problemáticas tanto quando tratam dos corpos femininos quanto dos masculinos, uma vez que a mídia reproduz e intensifica a regulação dos corpos e dos comportamentos” (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020, p.173).

Nas HQs, as referências de masculinidade são extremamente musculosas, associadas à força física, ao poder, à virilidade, e às vezes à violência. Há uma hipermasculinização dos personagens (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020). Essas características fazem com que alguns super-heróis tenham representações que impedem as mudanças sociais, o progresso e a mobilidade. “Como personagens, defendem sua força, poder e desejo de servir à justiça. E no que tange à justiça é um reflexo das forças hegemônicas mantendo a desigualdade à tona” (LUYTEN, 2020, p.6). Sabemos que uma das forças hegemônicas que regem os meios culturais é o patriarcado. Então, algumas das representações masculinas presentes nos quadrinhos podem ser justificadas quando Ivone Gebara (2000, p.198) diz que:

...o patriarcalismo é uma forma de narcisismo masculino, que se manifesta em todas as instituições culturais, políticas e religiosas da maioria dos grupos humanos. Trata-se de um narcisismo como amor do mesmo, do semelhante a mim. Por isso é mais fácil para homens lutar simplesmente pela justiça social do que por justiça dos direitos igualitários para as mulheres. A experiência da luta sindical desses últimos anos, na América Latina, mostrou muito bem como as questões levantadas pelas mulheres nem sempre receberam o apoio dos homens.

A hegemonia patriarcal também opera dentro das histórias em quadrinhos e colabora para a desigualdade de gênero — ao representar os homens, os heróis de uma maneira forte e poderosa e, as mulheres e as heroínas, erotizadas, com forte apelo sexual, à perfeição e à beleza, sem desenvolver muito suas personalidades. Nos quadrinhos, há uma hipersexualização das personagens femininas, trazendo uma fetichização, a qual

colabora para a objetificação da mulher, pois seus corpos ganham muito mais destaque nas tramas do que suas personalidades (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020).

“Todas essas representações são bastante perniciosas, seja por exigir ideais inalcançáveis para ambos os gêneros, ou seja, por excluir qualquer corpo e performance que neles não se encaixam” (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020, p.174). Essa representatividade que exclui quem está fora do padrão, se pauta em uma identidade única oriunda de uma cultura homogênea e de um sistema dominante de representação, tido como universal (HAL, 2015). Isso tudo influencia diretamente na construção das demais identidades. Uma vez que esse sistema tem a identidade homem-hétero-cis-branco, como referência universal e legítima, as mulheres e as demais minorias serão estereotipadas e deturpadas a medida que forem construídas suas representações. A partir disso, no próximo tópico é discutido sobre as representações das mulheres nas Histórias em Quadrinhos.

1.2 A CONSTRUÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES NAS HQS

Ao longo da história, as mulheres foram (por vezes continuam sendo) retradas nas mídias como fracas, vulneráveis, indefesas, donzelas que precisavam ser salvas, sem personalidade e com papéis secundários e insignificantes. Na visão machista e misogena, as mulheres são interessantes apenas se tiverem uma imagem *sexy* e sedutora; isso reforça a objetificação de seus corpos e estereotipa suas identidades. Por muito tempo, as mulheres foram colocadas em posições subalternas, silenciadas e consideradas objetos sexuais (MARQUES, 2021). “O que se conclui é que foram os homens os produtores das representações femininas existentes até hoje, e essas estão diretamente associadas às formas de a atual mulher ser, agir e se comportar” (GUBERNIKOFF, 2009, p.67).

Tem gente que diz que a mulher é subordinada ao homem porque isso faz parte da nossa cultura. Mas a cultura está sempre em transformação. A cultura não faz as pessoas. As pessoas fazem a cultura. Se uma humanidade inteira de mulheres não faz parte da nossa cultura, então temos que mudar nossa cultura (ADICHIE, 2015, p.47-48).

O feminismo é um dos movimentos que nos ajuda a promover mudanças na cultura e a questionar o sistema patriarcal. Ele influencia em várias transformações da estrutura de representatividade social, a qual, enquanto regida pelo patriarcado, sempre “colocavam pessoas que fugissem do modelo “homem, hétero, cis” em posições

subalternas, ou em posição nenhuma, como se essas pessoas não existissem” (MARQUES, 2021, p. 49).

Os artefatos culturais refletem as pedagogias que são predominantes na sociedade atual. Podemos ver que os filmes, livros, revistas, jogos, quase sempre trazem personagens heterossexuais, brancos e cisgêneros, assim a pedagogia cultural dominante vai se consolidando como uma pedagogia excludente e marginalizadora. Devido a isso, precisamos compreender a necessidade de filmes, séries, livros, qualquer artefato cultural, que quebre essa predominância; precisamos de representatividade e representação da diferença (SANTOS, 2020, p. 76 – 77).

Representação significa fazer presente, apresentar alguém ou alguma coisa por intermédio da presença de um objeto. Quando utilizado nos estudos de gênero, esse termo remete a fazer conhecer as coisas de maneira imediata por uma pintura, por palavras, por gestos, por figuras, por algumas marcas, por exemplo as alegorias, os emblemas, os enigmas e as fábulas. Por isso quando se procura uma definição identitária sobre os papéis de gênero, a sociedade se baseia em símbolos, discursos, comportamentos (TEDESCHI, 2019) e assim vão se desenvolvendo os estereótipos que também estão presentes nas representações.

Nesse sentido, “a problemática do mundo como representação, moldado através das séries de discursos que o apreendem e o estruturam”, faz com seja importante refletir sobre as apropriações que serão feitas pelos sujeitos sobre as representações apresentadas para eles (CHARTIER, 1990, p.24-25). Refletindo sobre as interpretações que as representações construídas pelas mídias podem gerar, é possível entender porque algumas delas irão aflorar as desigualdades sociais e inviabilizar a valorização da diferença e não gerarão representatividade. De acordo com Olívia Pilar (2020):

A representatividade apresenta camadas, pluralidades e complexidades para aqueles personagens (como o que é sempre apresentado para personagens que representam a hegemonia, como se só eles tivessem esse direito) que os tira do lugar comum e dos discursos nocivos.

Por isso, quando nós, mulheres, buscamos por representações nas HQs queremos que estas gerem representatividade. Que mostrem as mulheres como parte da sociedade e da história, destacando nossos valores, nossa inteligência e nossas características de forma não esteriótipada. Queremos enxergar protagonistas mulheres que não sejam retratadas como “mulheres-troféu” — “servindo de recompensa para os heróis e complemento dos homens” (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020, p.180). Super-

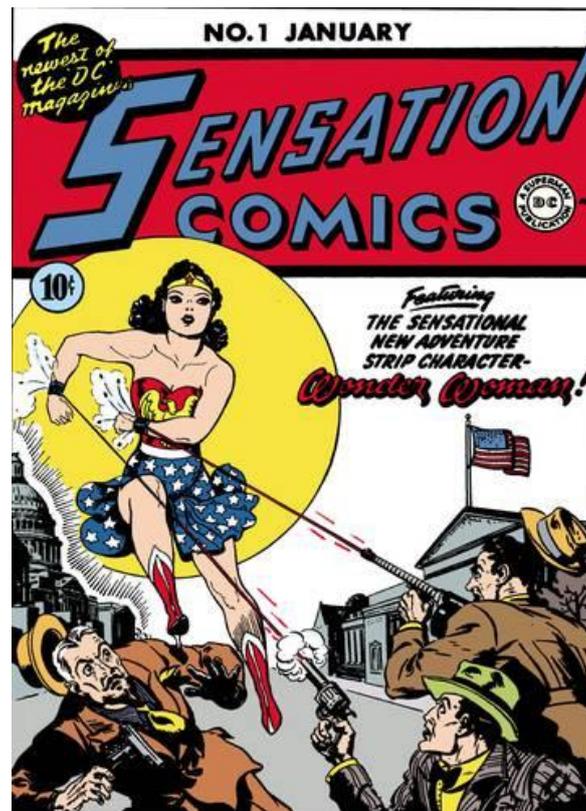
heroínas que demonstrem nosso empoderamento, nossa força, nossas lutas, e que fujam da imagem hipersexualizada que objetifica nossos corpos e nos silencia.

Em momento algum o problema é a sexualidade (como inclusive algumas das respostas dos artistas quer dar a entender). Representar mulheres “com peitos maiores que a cabeça” dificilmente exalta a sexualidade delas – no máximo, atende aos “delírios” sexuais de alguns homens. Há uma gritante diferença entre as HQs que retratam a mulher da maneira convencional (em geral, HQs produzidas por homens) e aquelas que as humanizam, aprofundam as e as tornam, de fato, protagonistas de suas histórias (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020, p.181)

A maioria das pessoas pensam que a primeira personagem mulher retratada nos quadrinhos — de uma maneira que gerava representatividade — foi a Mulher Maravilha, a qual foi criada em por William Moulton Marston em 1941 (ASSIS, 2018) (figura 1), mas na verdade foi Ma Hunkel, criada por Sheldon Mayer em 1939. Essa personagem teve sua primeira aparição na revista *All-American Comics 3* em junho de 1939. Ela era uma dona de casa viúva, que cuidava de dois filhos e não tinha superpoderes. Seu nome completo era Abigail Mathilda Hunkel, uma senhora de idade bem forte fisicamente que tinha pele branca olhos castanhos e cabelo curtinho (figura 2). Seu uniforme tinha uma capa verde (a qual era uma cortina) e para proteger sua verdadeira identidade, ela utilizava na cabeça uma panela com aberturas na parte dos olhos (figura 3). Ma Hunkel adotou o nome de Tornado Vermelho. Porém, suas histórias não se popularizaram tanto como as da Mulher Maravilha, a qual acabou sendo considerada a primeira super-heróina dos quadrinhos. Ambas as personagens foram criadas pela DC Comics⁵.

⁵ As informações sobre a personagem Ma Hunkel retirei do site: <http://www.lanternasverdes.com/sja/mahunkel.html> (no qual não tinha ano nem autor), também retirei das minhas anotações das aulas do Curso de Representatividade e Diversidade nos Quadrinhos, ministrado por Rodrigo Selback, nos dias 8, 15 e 22 de abril de 2021.

Figura 1 - Mulher Maravilha



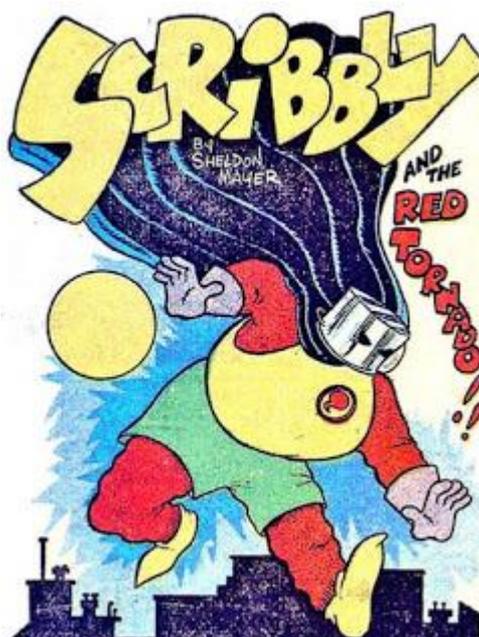
Fonte: ASSIS, 2018

Figura 2 - Abigail Mathilda Hunkel



Fonte: ZOOMY'STHING, 2018

Figura 3 - Uniforme da Tornado Vermelho



Fonte: ZOOMY'STHING, 2018

Ma Hunkel foi a primeira representação de super-heroína mulher e trazia muita representatividade: mulher, dona de casa, mãe solteira, viúva, seu corpo era fora do padrão de beleza exibido e exigido pela mídia. Mas infelizmente, talvez por trazer todas essas questões que fugiam da norma, ela não fez tanto sucesso como a Mulher Maravilha e as demais representações que surgiram depois. Isso pode ter ocorrido, porque na época em que a personagem foi criada ainda não eram feitos tantos questionamentos em relação as representações nas HQs e o público leitor era em sua maioria masculino.

Avanços e retrocessos que se revezam durante décadas e podem ser notados em diversos países do mundo, como França, Estados Unidos, Suécia, Japão e Brasil. Cenários que vão se modificando ao sabor das novas políticas sociais, que ao mesmo tempo que buscam inserir grupos tradicionalmente marginalizados, sofrem constante pressão de uma tendência conservadora latente e que, em muitos casos, desafia o racionalismo colocando-se ao lado de preconceitos e inversões de valores. Estas relações podem ser compreendidas por meio dos quadrinhos, impregnados de discursos e ideologias, repletos de representações sociais e capazes de dialogar com os mais variados grupos, das mais variadas faixas etárias (BRAGA JUNIOR; NOGUEIRA, 2020, p. 11).

“Os quadrinhos nos trazem elementos importantes para completar lacunas acerca do que foi, do que é e do que tem potencial para se tornar a sociedade humana do século XXI” (BRAGA JUNIOR; NOGUEIRA, 2020, p. 12). Assim, esses artefatos culturais requerem representações bem elaboradas para estas se tornarem representatividades. No

próximo capítulo, mostro a transformação da representação da personagem Carol Danvers até ela se tornar uma representatividade como Capitã Marvel.

2. A PERSONAGEM CAROL DANVERS/ CAPITÃ MARVEL NAS HQS

Este capítulo destina-se a contar uma breve história da personagem Carol Danvers/Capitã Marvel, desde quando ela apareceu nos quadrinhos até tornar-se uma super-heroína e ter sua HQ solo. Mostro e analiso a transformação da personagem e de seus uniformes, fazendo uma comparação entre os quadrinhos antigos e os atuais. Ainda, interpreto como ocorreu a representação dessa personagem ao longo das histórias em quadrinhos.

A personagem Carol Danvers que tornou-se a super-heroína Capitã Marvel foi criada pela *Marvel Comics* e teve sua origem nos quadrinhos. Como não sou uma leitora assídua de HQs da Marvel, precisei escolher somente algumas das histórias dela para ler e conseguir escrever a visão geral da personagem a fim de entender sua representação. Além da minha leitura, procurei autoras que já haviam escrito sobre as histórias em quadrinhos da Capitã Marvel. Logo, a contextualização da personagem também teve como base a dissertação de Lais Coutinho Roxo (2018), o Dossiê Carol Danvers escrito pela Fernanda Pinheiro (2020) e uma matéria publicada no site Omelete e escrita pela Nátalia Bridi (2019).

2.1 AS DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DA MULHER A PARTIR DA PERSONAGEM CAROL DANVERS/ CAPITÃ MARVEL⁶

A personagem Carol Danvers apareceu pela primeira vez em 1968 na HQ *Marvel Super-Heroes* Número 13 (figura 4), a qual foi escrita por Roy Thomas e desenhada por Gene Colana. Carol é uma chefe de segurança de uma base da NASA; e acaba conhecendo o Dr. Walter Lawson (figura 5), o qual mais tarde ela descobre ser o oficial alienígena *Kree Mar-vell*, que chegara à Terra e assumira a identidade do recém falecido Dr. Walter Lawson (figura 6), a fim de se misturar aos humanos e fiscalizar se o planeta apresenta ameaças ao império *Kree*. Mais tarde este oficial tornou-se o Capitão Marvel e ganhou

⁶ As imagens que não estiverem com a fonte indicada são prints que eu fiz a partir das HQs em pdf, disponibilizadas no Dossiê da Fernanda Pinheiro (2020).

sua própria revista em quadrinhos. Carol Danvers seguiu como uma personagem regular das HQs do Capitão Marvel, porém ela era resgatada constantemente por ele, até que se tornou um dos seus interesses amorosos (BRIDI, 2019). Então, mesmo que Carol Danvers fosse um pouco desconstruída, assumindo um trabalho que antes era considerado somente masculino, ela ainda era tratada como donzela em perigo, precisando ser resgatada e formar um casal com o homem que a salvava.

Figura 4 - HQ nº13 Capitão Marvel



Figura 5 - Carol Danvers conhece Dr. Lawson (p.13)



Figura 6 - Capitão Marvel rouba identidade de Dr. Walter Lawson (p.9)



Em 1968, quando Carol foi criada, o feminismo estava ampliando suas conquistas e teve um ato simbólico a queima de sutiãs (ALVES, 2015). Carol tinha um emprego não convencional para uma mulher. Entretanto, essa primeira versão da personagem mostra uma mulher que ainda depende do homem em algumas medidas. Ou seja, ela poderia ser independente até um certo ponto, mas não tanto assim. Em função do sistema patriarcal, as mulheres sempre tiveram uma participação secundária ou zero em vários âmbitos sociais. Na década de 60, as mulheres estavam reivindicando seus direitos e passaram a questionar e a querer uma participação além dos afazeres domésticos (ALVES, 2015). Então, talvez, para acompanhar essas mudanças, tentaram promover uma personagem com uma imagem desconstruída: uma chefe de segurança de uma base da NASA. Porém, a personagem seguiu com as características padrão que as mulheres tinham nas HQs e que queriam que elas tivessem na sociedade: passiva, submissa, dependente, sem personalidade, indefesa, frágil, donzela em perigo, interesse amoroso do homem/protagonista. “Esses enredos perpetuam o esteriótipo de que as mulheres são fracas e precisam de um cara para resgatá-las, e todas nós sabemos que isso não é verdades” (MAGGS, 2015, p.169).

Nessa época, a maioria do público dos quadrinhos era masculino, tanto em questão de roteiro quanto em leitura. Isso tornara muito difícil ter uma representação de mulher que fugisse dos esteriótipos já construídos e refletidos no social. Em um ambiente misógino, estereotipado e machista “Conferem visibilidade às mulheres, enclausurando-

as, porém, em um modelo normativo de “mulher”, fundado em uma suposta essência ou condição feminina” (MUNIZ, 2015, p. 324).

Após um tempo sendo personagem em algumas HQs do Capitão Marvel, Carol Danvers ficou um período sem aparecer nos quadrinhos e retornou somente em 1977, “quando a Marvel decidiu que precisava de uma personagem chamada Ms. Marvel para entrar nas discussões dos movimentos de liberação feminina da década de 70” (BRIDI, 2019). Devido ao nome da personagem, o roteirista e editor Gerry Conway decidiu relacioná-la ao Capitão Marvel. Conway aproveitou a última aparição de Carol Danvers (figura 7) nas histórias de *Mar-Vell* (codinome *Kree* de Capitão Marvel) quando ela foi atingida pela explosão do *Psico-Magnitron* (figura 8) — o qual é uma máquina de tecnologia *Kree* e “permite a manipulação de matéria para criar objetos e também é capaz de mudar a estrutura genética de um corpo” (BRIDI, 2019).

Figura 7 - HQ #18 de Capitão Marvel



Figura 8 - Carol é atingida pelo Psico-Magnitron



Logo, a explicação para Carol Danvers ter adquirido seus superpoderes foi o fato de a explosão da máquina ter misturado o seu DNA de humano com o DNA de *Kree* do Capitão Marvel.

Quando estreou, em 1977, a revista da heroína deixava claro o viés feminista desde seu título, afinal o nome Ms. Marvel contém um sutil traço de independência, já que Ms em inglês é um pronome de tratamento feminino que exclui o estado civil da mulher - sendo Miss usado para moças solteiras e o Mrs para senhoras casadas. Em suas aventuras, a Ms. Marvel enfrentava super-vilões enquanto Carol Danvers, agora jornalista, batia de frente com o machismo de seu chefe J. Jonah Jameson ao escrever sobre assuntos realmente relevantes para as mulheres da época, que buscavam debater assuntos como sexualidade, família e trabalho (AVILA; BRIDI, 2019).

Mesmo a HQ abordando todas estas questões sobre a personagem, através do uniforme da Ms. Marvel (figura 9) é possível perceber a sexualização da mulher: um uniforme curto, mostrando a barriga e as pernas. Isso reforça o esteriótipo da mulher como objeto, como apenas um corpo que deve ser admirado e desejado.

Figura 9 – 1ª HQ da Miss Marvel



Em 19 de agosto de 1977 foi publicada a última edição em que Ms. Marvel usa um uniforme que faz referência ao Capitão Marvel. Em setembro não houve publicação e em 20 de outubro de 1977, surgiu a nova Miss Marvel, com um visual um pouco diferente da primeira (figura 10). Seus cabelos permanecem loiros, mas eram compridos. Seu uniforme era um maiô preto com um raio amarelo e ela usava botas e luvas pretas. O único acessório que remetia ao uniforme antigo era uma faixa vermelha na cintura. A origem de seus poderes permaneceu a mesma (figura 11).

Figura 10 - A nova Miss Marvel



Figura 11 - Resumo da Origem dos Poderes da Miss Marvel

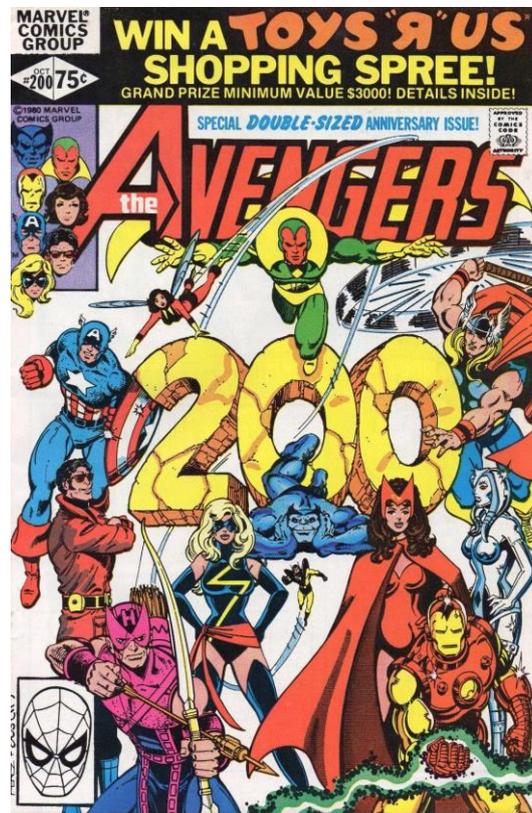


Depois de um tempo sendo uma super-heroína solo, Miss Marvel passou a fazer parte do grupo de super-heróis chamado Vingadores. Porém, em 1980, na HQ Vingadores #200 (figura 12) aconteceu um momento terrível na vida de Ms. Marvel “quando uma bizarra gravidez relâmpago deu início a um arco triste das HQs” (BRIDI 2019).

O editor-chefe Jim Shooter e o roteirista David Michelinie acreditavam que estavam criando uma história sobre maternidade ao fazer um ser de outra dimensão, Marcus, engravidar à força Carol Danvers (usando máquinas de manipulação mental) para renascer na Terra. Para piorar a história em que mãe e filho são também amantes, o restante dos Vingadores sequer se preocupa com o estado mental da sua colega,

primeiro preocupando-se apenas com a criança que estava para nascer e depois em desejar felicidades aos casal que partia para outra dimensão (BRIDI, 2019).

Figura 12 - Vingadores #200



Fonte: <https://www.pinterest.at/pin/622200504746755935/>

Embora essa história seja bastante polêmica, por trazer uma questão de estupro, de abuso e de incesto, foi algo que aconteceu e se apagou no universo dos quadrinhos. Ninguém polemizou e na HQ, os personagens também foram retratados para não se importarem com o acontecido. Se analisarmos partindo da realidade, percebemos que a violência contra a mulher é algo constante na sociedade e muitas vezes os casos são encobridos, velados e considerados irrelevantes, como algo normal e corriqueiro. Além disso, a violência parte muitas vezes de dentro de casa, por algum membro da família. Então, a situação vivida por Ms. Marvel nessa HQ dos Vingadores, é um exemplo de como a violência contra mulher é ignorada, mesmo em uma obra ficcional.

Contudo, em 1981, o roteirista Chris Claremont resolveu questionar essa história na revista Vingadores Anual #10 (figura 13), na qual Carol Danvers confronta o descaso dos Vingadores depois que ela retorna da dimensão de Marcus. Assim, ela rompeu com os Vingadores, teve seu primeiro encontro com os X-Men e sofreu sua primeira transformação depois que experimentos da raça alienígena NINHADA a transformaram em

Binária (quando ela passa a ter a capacidade de gerar o poder de uma estrela, depois que acabou absorvendo energia de um buraco branco) (BRIDI, 2019) (PINHEIRO, 2020). Assumindo a forma de Binária, o uniforme da heroína passou a ser uma roupa colada branca com vermelho que cobria todo seu corpo (figura 14).

Figura 13- Vingadores Anual #10



Fonte: aquilesgrego.blogspot.com

Figura 14- Binária em X-Men #164



Em 1998, Carol Danvers retornou aos Vingadores e passou a se chamar *Warbird*, voltando a vestir seu traje da nova Ms. Marvel, o maiô preto com raio amarelo. Em 2006, ela voltou a ser chamada de Ms. Marvel e sua revista teve atualizações de design, fazendo com que a personagem ganhasse mais músculos e mais seios (figura 15). Nessa revista, a introdução sobre a origem da personagem também foi modificada, falando que, devido a explosão, seu DNA foi alterado por tecnologia *Kree*, o que proporcionou a ela desenvolver seus poderes (figura 16).

Figura 15 – Nova HQ da Ms. Marvel (2006)



Figura 16 - Origem da Ms. Marvel



Depois de tudo que passou, Miss Marvel muda seu uniforme (cortesia das Indústrias Stark), um novo corte de cabelo e uma nova disposição. Capitão América a convence a assumir o manto de Capitão Marvel. Comandada pela escritora Kelly Sue DeConnick, Carol ganha sua

terceira revista solo, a primeira desde 2006, e aí começa o que viria a ser uma grande ascensão da personagem dentro do Universo Marvel, se firmando definitivamente na linha de frente da editora, como a heroína mais poderosa da Terra! (PINHEIRO, 2020).

O novo uniforme da super-heroína deixa somente a cabeça e o pescoço amostra (figura 17) e possui um capacete para quando, ela for fazer suas missões no espaço (figura 15). Além disso, Capitã Marvel ganhou um novo corte de cabelo estilo moicano (ROXO, 2018) (figura 18). Esse novo traje permaneceu sendo o uniforme da super-heroína até às HQs atuais e desde 2012 os roteiros das revistas permaneceram nas mãos de roteiristas mulheres, mesmo que estas mudem dependendo do ano. A origem de seus poderes permaneceu sendo a mesma até 2018, e foi colocada como introdução de alguns quadrinhos, como era feito desde 1977. Porém, há uma diferença de escrita em função da mudança de autores e dos designs das revistas, mas nos textos sempre é dito que os poderes dela surgiram quando ela foi atingida pela explosão da máquina de tecnologia alienígena *Kree*.

Figura 17 - Capitã Marvel 2012 #1

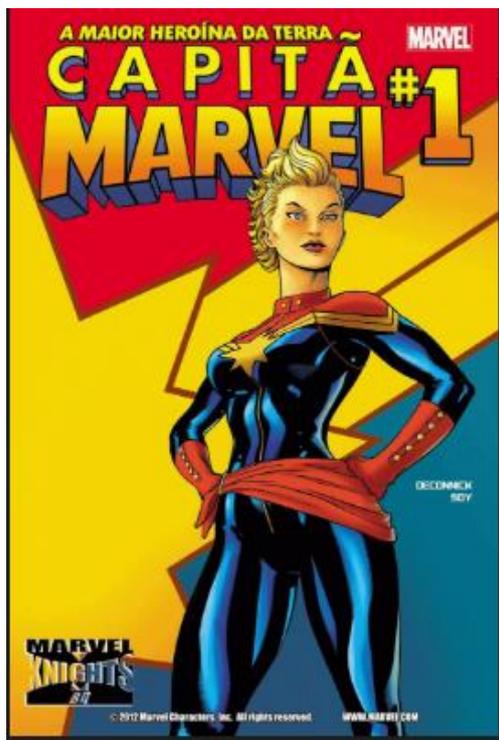


Figura 18 - Capitã Marvel 2014 #06



Contudo, em 2018 (lançadas em 2019 no Brasil) (figura 19), foram escritas novas HQs da Capitã Marvel, as quais contam mais sobre a família de Carol Danvers e mudam um pouco a origem de seus poderes, dizendo que estes foram apenas ativados após

explosão da máquina *Kree*, mas que Carol sempre foi metade humana e metade *Kree*, pois seu pai era humano e sua mãe era *Kree*. Essas HQs permaneceram sendo lançadas em 2019 (figura 20 e figura 21) com outras roteiristas, falam sobre a Capitã Marvel e retomam suas funções como soldado, atuante na Força Aérea, entretanto cada HQ aborda um arco diferente da personagem.

Figura 19 - HQ a vida da Capitã Marvel

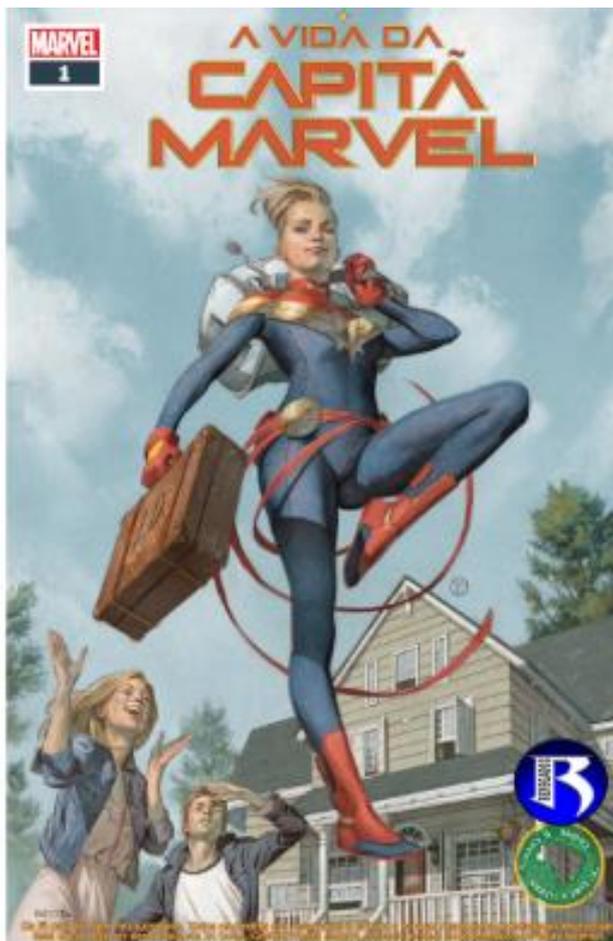


Figura 20 - HQ 2019 #1 da Capitã Marvel

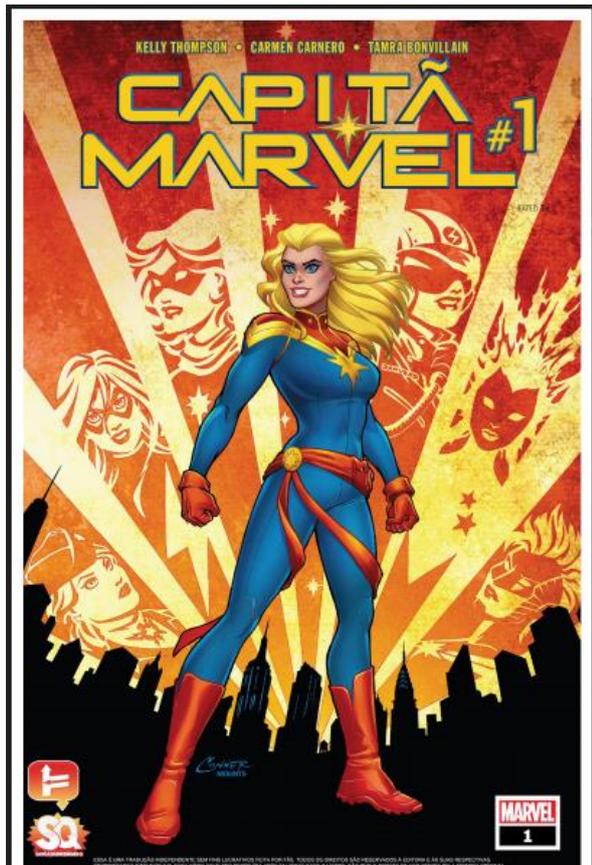


Figura 21 - Capitã Marvel: Corajosa e Empoderada



Analisando as representações da personagem Carol Danvers/ Capitã Marvel, observamos que na primeira HQ, a personagem era passiva, submissa, uma mulher que precisava do homem para ser salva – tinha o estereótipo de mulher troféu, mesmo sendo chefe da base da NASA — um trabalho fora do convencional para as mulheres. Quando Carol ganhou poderes e começou a ser representada na forma de super-heroína: Miss Marvel, mesmo que seus quadrinhos trouxessem ela combatendo o machismo e seu nome dando a ideia de mulher solteira, independente, a personagem era sexualizada por meio de seu uniforme. Enquanto Carol teve o título de Ms. Marvel, ela foi retratada por homens e com trajes para atrair leitores homens. Tinha que mostrar parte do seu corpo, seus trajes tinham que ser *sexies*, tinha que usar salto; manter uma aparência feminina. Ela podia combater vilões, mas não podia ser tão poderosa nem demonstrar tanta força e autoridade.

Se uma mulher tem poder, por que precisamos dissimular o fato? Mas é uma triste verdade: nosso mundo está cheio de homens e mulheres que não gostam de mulheres poderosas. Estamos tão condicionados a pensar o poder como coisa masculina que uma mulher poderosa é uma aberração. E por isso ela é policiada. No caso de mulheres poderosas, perguntamos: ela tem humildade? Sorri? Mostra gratidão? Tem um lado doméstico? Perguntas que não fazemos a homens poderosos, o que demonstra que nosso desconforto não é com o poder em si, mas com a mulher (ADICHIE, 2017, p.33).

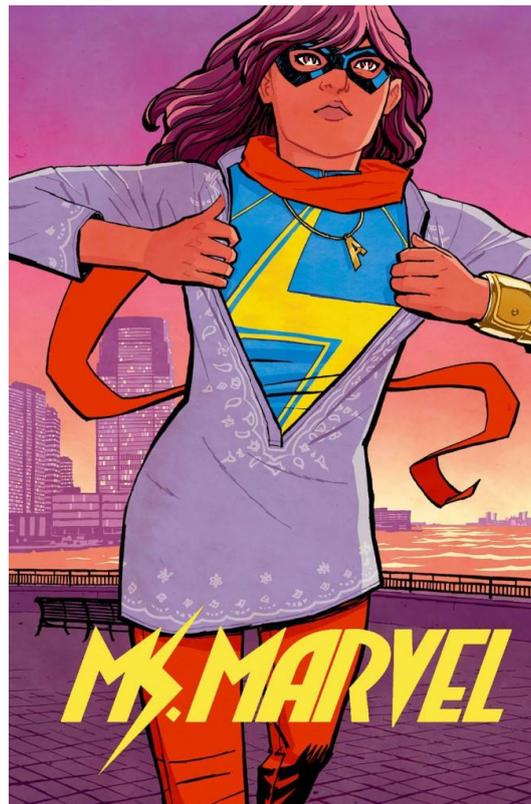
A partir do momento em que os quadrinhos da heroína foram assumidos por roteiristas mulheres, em 2012, a personagem desenvolveu tanto que se tornou uma das heroínas mais poderosas da Marvel. Ela começou a ser retratada com mais poder, empoderamento, uma personalidade melhor desenvolvida e uma postura que não foca na sua aparência física, mas sim nas suas características como personagem e como super-heroína: uma mulher forte, resiliente, empoderada, sensível, emotiva, preocupada em ajudar as pessoas e em lutar por justiça. Ela não é sexualizada e seu uniforme está mais próximo de uma piloto da Força Aérea e sua representação acompanha as reivindicações feministas quanto a visibilidade e ao papel das mulheres nas mídias e na sociedade.

Percebemos, assim, a diferença de quando as mulheres são retratadas por homens e de quando são retratadas por mulheres. Os significados produzidos pelas representações mudam de acordo com quem constrói essas representações. Os quadrinhos sempre foram um ambiente ocupado por mais homens, e estes criavam/criam representações das mulheres que eles julgam atraentes, interessantes, com características que eles consideram ideais. Essas representações serão carregadas de estereótipos machistas e distantes de mulheres reais. Enquanto, as mulheres criam representações de mulheres que promovem uma construção de identidade mais saudável, mais digna e mais respeitosa às mulheres. Elas colocam características mais próximas do real — apoiadas às questões feministas, buscam representatividade — trazem discussões de gênero dentro das histórias, desenvolvem a personalidade das personagens e não sexualizam seus corpos.

Hoje, Carol Danvers segue sendo a Capitã Marvel nos quadrinhos e a Ms. Marvel retornou com uma representação diferente (Figura 22).

Atualmente, quem faz o papel da Ms. Marvel é Kamala Khan, a primeira heroína muçulmana a protagonizar um quadrinho da Marvel. É interessante observar a mudança em relação às características físicas entre a antiga e a nova Ms. Marvel; a primeira segue um padrão de sex appeal hiperssexualizada enquanto a segunda é mostrada mais verossimilmente com uma caracterização que mostra sua diversidade (CÂMARA; MIRANDA; RAMOS, 2020, p.192).

Figura 22 - Ms. Marvel (Kamala Khan)



Fonte: TAVARES, 2014

Kamala Khan tem um traje vermelho que faz referência a primeira Miss Marvel de 1977 e o raio amarelo, ao uniforme da nova Ms. Marvel. No entanto, é uma personagem que promove representatividade e não é nada sexualizada, assim como a Capitã Marvel atual. Todas essas questões mostram que os avanços e os questionamentos feitos ao longo da história das mulheres nos quadrinhos e na sociedade, já têm alguns resultados significativos. As meninas e as mulheres estão ganhando representações melhores, mais dignas, mais respeitadas e respeitadas dentro da cultura da mídia, fazendo com que a representatividade do público feminino ganhe mais força.

2.2 A TRANSFORMAÇÃO DOS UNIFORMES DA CAPITÃ MARVEL⁷

O uniforme é um adereço importante para os super-heróis, pois é ele que protege a identidade pessoal da heroína/do herói e constrói a imagem desta(e). É uma fantasia que

⁷ As imagens que não estiverem com a fonte indicada são prints que eu fiz a partir das HQs em pdf, disponibilizadas no Dossiê da Fernanda Pinheiro (2020).

impede que as demais pessoas reconheçam a verdadeira identidade de quem está por trás da máscara, da capa, enfim, da roupa apresentada. O questionamento das identidades do heróis e a suposição de que um dia eles abandonem essas idnetidades é simbolizado pela abdicação de seus uniformes, pois estes representam visualmente a parte heróica de quem eles são (ROCHA, 2014). Além disso, as “cores podem dizer muito sobre um personagem de quadrinhos. Elas fazem parte do Background, da identidade e principalmente da personalidade de cada herói.” Elas fazem parte da individualidade de cada personagem (LIMA, 2016).

Contudo, as mulheres sempre foram hipersexualizadas nas HQs, e isso fica ainda mais nítido quando analisamos os uniformes das primeiras super-heroínas. A identidade de super-heroína da personagem Carol Danvers sofreu muitas transformações até ela chegar a ser a atual Capitã Marvel. Seu primeiro uniforme, quando Carol tornou-se a Miss Marvel e ganhou sua primeira revista solo em 1 janeiro de 1977, tinha as cores preta e vermelha com um ponto de luz amarelo bem no meio da parte superior do toráx (figura 23). Essas cores faziam referência ao traje do Capitão Marvel (figura 24), o qual era o primeiro ícone que carregara o nome da empresa, e acredito que as cores do seu uniforme simbolizem isso. Porém, o uniforme de Miss Marvel era mais aberto; a barriga dela era exposta pelo detalhe de um V ao contrário, e suas pernas também eram expostas, enquanto a roupa do Capitão Marvel era toda fechada.

Figura 23 - 1º Uniforme da Ms. Marvel



Figura 24 - Capitão Marvel

Fonte: MARVELWIKI⁸

A partir disso, já temos a diferença de tratamento entre os gêneros, provocando alguns questionamentos: por que quando uma mulher é uma super-heroína a roupa dela precisa ser mais curta? Para chamar a atenção dos homens? Por muito tempo o mundo dos quadrinhos foi endereçado e escrito por homens. Então, a partir da diferença do uniforme temos uma ideia da imagem que eles criavam/criam das mulheres. Na HQ número 9 (figura 25), de 9 de setembro de 77, o uniforme da Miss Marvel sofreu uma pequena modificação: não tinha mais a abertura em V na barriga, mas tinha uma abertura nas costas (figura 26), e as pernas dela permaneceram expostas. Mesmo não expondo mais a barriga da personagem, o uniforme seguiu sexualizando-a e deixando partes do seu corpo bem amostra.

⁸ Disponível em: <[https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Mar-Vell_\(Terra-616\)](https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Mar-Vell_(Terra-616))> Acesso em 12 jun. 2021.

Figura 25- HQ #9 da Miss Marvel



Figura 26 - Redefinição do uniforme



Fonte: NASCIMENTO, 2019

O uniforme de Miss Marvel voltou a ser modificado na edição 20 das HQs (figura 27), ela foi chamada de nova Miss Marvel; Carol Danvers continuou loira, porém com cabelos mais longos. O novo uniforme deixou o corpo da super-heroína um pouco menos exposto, mas continuou tendo um viés sexualizado. O uniforme era apenas um maiô preto com um raio amarelo na frente e uma faixa vermelha na cintura (para fazer referência a cor do antigo uniforme), havia luvas que iam até a metade dos braços dela e botas que cobriam as pernas até a metade das coxas.

Figura 27- Novo Uniforme da Miss Marvel



Em 1981, quando Carol teve seu primeiro encontro com os X-Men e foi transformada em Binária, seu uniforme mudou novamente. Seu uniforme ainda era colado e tinha salto, mas passou a cobrir todo seu corpo (figura 28).

Figura 28 - Uniforme Binária



Em 1998, quando Carol Danvers retornou aos Vingadores e passou a ser chamada de *Warbird*, ela voltou a vestir seu traje da nova Ms. Marvel, o maiô preto com raio amarelo. Em 2006, ela voltou a ser chamada de Ms. Marvel e seguiu utilizando este mesmo uniforme (figura 29). Nessa época, a tecnologia possibilitou fazer um novo desing às revistas, com cores mais vivas e uma melhor qualidade de papel e de imagens. Com isso, a personagem também ganhou um novo desing. Apesar de manter o mesmo segundo uniforme de 1977, ela foi desenhada com mais músculos e seios maiores, e seu maiô ganhou uma cavidade um pouco maior perto dos seios e das virililhas. O novo modelo da heroína ficou hipersexualizado e continuou seguindo os padrões de beleza com base na imagem que os homens constroem das mulheres.

Figura 29 - Novo design da Ms. Marvel (2006)



Em 2012, Carol ganhou uma nova identidade e um novo visual. Ela começou a ser chamada de Capitã Marvel e seu novo uniforme agora era fechado (figura 30), também tinha a opção de colocar um capacete (figura 31), a personagem não usava salto agulha. Suas botas passam a ter um salto mais simples e parecem ser mais confortáveis. Nesse novo uniforme, as únicas parte do corpo amostra são a cabeça e o pescoço, e quando Capitã Marvel utiliza seu capacete, apenas a parte ao redor da boca fica descoberta.

Figura 30 - Capitã Marvel com novo corte de cabelo

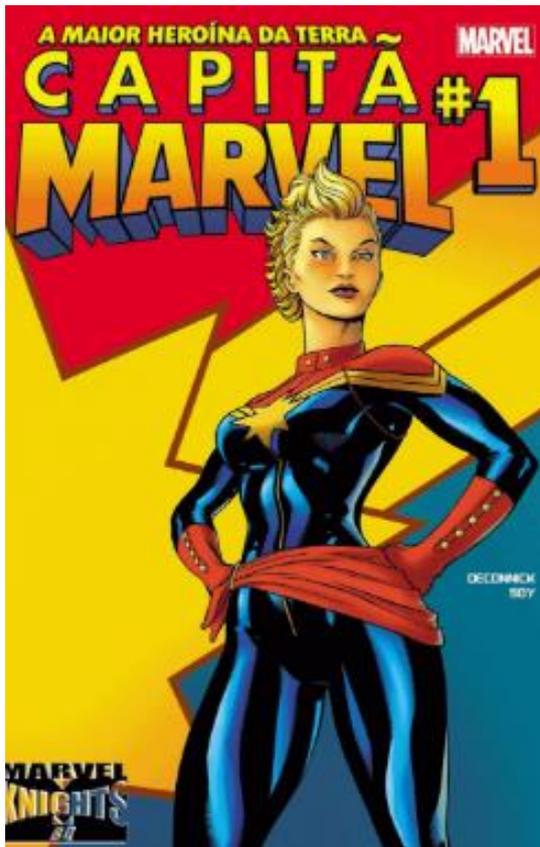


Figura 31 - Capitã Marvel com capacete



Através das transformações do uniforme da heroína é possível perceber as diferentes representações que Carol Danvers teve. Quando apareceu pela primeira vez nas HQs, Carol era uma mulher comum, sem super poderes. Era sombra do Capitão Marvel e tratada como mulher troféu, resgatada constantemente. Ao ganhar superpoderes, recebeu o título de Miss Marvel e teve sua revista solo. Mas mulheres poderosas não eram (às vezes ainda não são) bem vistas pela sociedade e os quadrinhos eram (seguem sendo em certa medida) lidos majoritariamente por meninos e por homens. Então, para chamar a atenção do seu público, Miss Marvel foi retratada com um uniforme que deixava suas pernas e barriga amostra, assim, mesmo sendo poderosa, se manteria “*sexy*” e a HQ não perderia seus leitores. Na edição 20 dos quadrinhos, Miss Marvel ganhou um novo uniforme, mas ainda era sexualizado. A diferença desse novo visual era que, graças as novas cores, ela tinha uma identidade sem fazer referência ao Capitão Marvel: um maiô preto com um raio amarelo. Enquanto foi representada por roteiristas homens, a heroína

chegou a ter um uniforme fechado, quando recebeu o nome de Binária. Porém, esse uniforme, mesmo não mostrando partes do seu corpo, era extremamente colado ao corpo deixando bem marcada as curvas deste. Na figura 32 é possível observar todos os uniformes de Carol Danvers, enquanto super-heroína.

Figura 32 - A transformação dos uniforme



Fonte: PEIXOTO, 2019

Analisando as primeiras representações de Carol Danvers, percebe-se que, aparentemente, uma personagem mulher que é super-heróina precisava manter sua feminilidade e a forma que acharam de fazer isso foi representando-a com trajes hipersexualizados, curvas, importada demais com a aparência e usando salto agulha (com exceção do primeiro uniforme da Ms. Marvel). Ou seja, personagens femininas quando criadas e representadas por um público masculino para um público masculino tinham/têm uma série de características e de estereótipos que eles julgavam/julgam ser femininas e acreditavam/acreditam ser inerentes às mulheres. Hoje, as conquistas da luta feminista, fazem com que esse tipo de representação seja bastante questionada, criticada e modificada.

Agora, as HQs da Capitã Marvel seguem sendo lançadas e seu uniforme segue mudando. Porém, ele permaneceu sem o viés sexualizado, mantendo coberta grande parte do corpo da heróina. O visual construído em 2012 para a personagem foi mantido e apenas

se atualizando para melhor. Em 2019, Capitã Marvel chegou aos cinemas e foi um sucesso de bilheteria. No filme, a aparência da personagem é semelhante aos quadrinhos atuais e sua personalidade acompanha os avanços das conquistas feministas (figura 33) tornando-se uma representatividade forte da Cultura *Nerd e Geek*. Inclusive, o filme passa no Teste de Bechdel. Criado pela quadrinsita Alison Bechdel, o teste tem 3 “regras”: (a) tem duas personagens femininas com nomes; (b) essas personagens conversam entre si; (c) a conversa não é sobre um homem. São três princípios simples, mas há uma quantidade enorme de filmes que não são aprovados nesse teste. É preciso mudar isso (MAGGS, 2015).

Figura 33 - Capitã Marvel: Filme vs. HQ



Fonte: @CAPTMARVELBR⁹, 2018

⁹ Disponível em: <<https://twitter.com/captmarvelbr/status/1038908079692279808>>

CONCLUSÃO

No desenvolvimento deste trabalho de conclusão para o Curso de Pedagogia, defini as Pedagogias Culturais como originadas dos Estudos Culturais e entendi que elas estão presentes nos artefatos culturais. As Histórias em Quadrinhos foram os artefatos estudados, com foco na personagem Carol Danvers/ Capitã Marvel, pois são produtores de pedagogia, a qual produz identidades e significações por meio de suas representações. Essas pedagogias são muito influenciadas pela sociedade e pelo contexto cultural. Além disso, “existe uma ação educativa por trás das mídias, então em suas pedagogias sempre terá o reflexo dos comportamentos, dos valores, da ética e da moral presentes na sociedade” (MARQUES, 2021, p.95). Se os valores sociais são machistas-patriarcais-capitalistas, isso será refletido nos artefatos culturais. Repetir esses valores frequentemente na mídia e nas demais instâncias culturais é uma maneira de “educar” a sociedade dentro de uma tradição hegemônica e hierárquica, a qual considera legítima e superior apenas um tipo de identidade: masculina-branca-hétero-cisgênero — a qual define como inferior tudo que está fora desse padrão (MARQUES, 2021).

A partir dessa discussão e dos objetivos, consegui responder a minha questão de pesquisa: Como a Pedagogia Cultural das Histórias em Quadrinhos constrói a representação das mulheres, provocando mudanças e interferências na identidade destas? Observei que as Histórias em Quadrinhos são um meio cultural que apresenta questões sobre as diferenças e a diversidade, mas que por muito tempo foi dominado pelo público masculino, construindo representações hipersexualizadas das mulheres e estereotipadas destas e das demais minorais. Com isso, observei como as pedagogias culturais influenciam nos papéis, nos estereótipos e nas identidades de gênero e conectei isso à interpretação de como as mulheres foram representadas nas HQs. Coloquei em cheque a representação da personagem Carol Danvers, desde quando apareceu nas HQs do Capitão Marvel, até o momento que se tornou a Ms. Marvel e depois a Capitã Marvel. Analisei a maneira como Carol foi representada ao longo dos quadrinhos, entendendo quais características e estereótipos a personagem carregava em sua representação por ser mulher. Percebi que em 2012, quando roteiristas mulheres assumiram os quadrinhos da personagem, as transformações de seus uniformes e de sua personalidade começaram a acompanhar os movimentos e as questões feministas, tornando a personagem mais empoderada, forte, independente, mostrando uma representação de mulher mais digna e

respeitosa. Capitã Marvel tornou-se uma representatividade que passou a influenciar de maneira positiva as identidades das meninas e das mulheres.

Percebo que as HQs estão sofrendo uma transformação bem significativa e trazendo mais representatividade para as mulheres, personagens empoderadas, com um desenvolvimento aprofundado de personalidade e com papéis mais relevantes nas narrativas. Concluo que as representações das mulheres nos quadrinhos estão melhores, menos apelativas sexualmente e mais positivas. No entanto, acredito que ainda faltam representatividades e a desigualdade de gênero permanece em vários aspectos. Os quadrinhos são uma ótima ferramenta para discutir sobre a diversidade e a pluralidade de identidades; porém, devido ao preconceito e a desigualdade nas relações sociais e de poder, algumas identidades ainda não são contempladas de maneira digna nessa mídia, e isso, é algo que o feminismo pode nos ajudar a conquistar.

Desenvolvendo essa pesquisa, me aproximei mais do mundo dos quadrinhos e notei que ainda existe muito a se explorar sobre estas mídias, dentro do campo educacional e dos estudos de gênero. As HQs são consideradas parte da cultura nerd e geek e eu me identifico nesse universo e pretendo desenvolver diversas pesquisas que unam a cultura pop com a academia, a fim de gerar representatividade, conhecimento e mostrar que nós, mulheres, estamos epistemologicamente e culturalmente inseridas nesses espaços.

Assim, quero seguir pesquisando na área da educação e sobre os estudos de gênero com o objetivo de explorar as demais produções culturais, e me posicionar como mulher pesquisadora e representante dentro desse meio. Nós, mulheres, estamos lutando por igualdade de direitos e de representações nos espaços a muito tempo. Estamos em 2021 e percebemos algumas mudanças de tratamento, entretanto ainda falta bastante para conquistarmos e sermos mais respeitadas e valorizadas nos espaços sócio-político-culturais.

REFERÊNCIAS

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **Sejam todos feministas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

ADICHIE, Chimamanda N. **Para educar crianças feministas: um manifesto**; tradução Denise Bottmann – São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

ALVES, Diase. Anos 60 e a busca pela liberdade. In: *Mente Flutuante Retrô*. 2015. Disponível em: <<https://www.menteflutuante.com.br/2015/05/anos-60-e-busca-pela-liberdade.html>> Acesso em 9 jun. 2021.

ARANA, Ariane Pickersgill, MAGALHÃES, Joanalira Corpes “Filhos transgêneros merecem aceitação, respeito e amor”: Análise da reportagem do site dicas de mulher. In: *Momento: diálogos em educação*, v. 27, n. 1, p. 335-350, jan./abril. 2018. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/article/view/6859>. Acesso em 29 mai. 2019.

AVILA, Gabriel; BRIDI, Natália. **Capitã Marvel | 7 HQs para conhecer a heroína - De Ms. Marvel a Guerra Civil II**. 8 de março de 2019. Publicado em Omelete.com.br. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-comics/capita-marvel-7-hqs-para-conhecer-a-heroína#14>>

ASSIS, Érico. **O melhor e o pior dos 75 anos da Mulher-Maravilha: A trajetória de uma carreira irregular de representação feminina no mundo dos super-heróis**. 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/mulher-maravilha/o-melhor-dos-75-anos-da-mulher-maravilha#1>>. Acesso em 18 jun. 2021

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier; NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. (Orgs.). **Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos**. Leopoldina: ASPAS, 2020.

BRIDI, Natália. **Capitã Marvel | A origem, o passado polêmico e o renascimento da heroína - Passamos por todas as fases de Carol Danvers nos quadrinhos até a sua chegada aos cinemas**. 9 de março de 2019. Publicado em Omelete.com.br. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-comics/capita-marvel-a-origem-o-passado-polemico-e-o-renascimento-da-heroína#3>>

CÂMARA, Maria Amália Arruda; MIRANDA, Camila C. Magalhães de; RAMOS, Amanda Freitas. A representação feminina nas histórias em quadrinhos de super-heróis: uma demanda por superação de velhos estereótipos das “mulheres na geladeira”. págs.. 165 a 197. In: BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier; NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. (Orgs.). **Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos**. Leopoldina: ASPAS, 2020.

CHARTIER, Roger. **A história cultural: Entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: DIFEL/ Bertrand Brasil, 1990.

COSTA, Marisa Vorraber. Prefácio. 2014. In: ANDRADE, Paula Deporte de; CAMOZZATO, Viviane Castro; CARVALHO, Rodrigo Saballa de (Orgs.). **Pedagogias culturais: a arte de produzir modos de ser e viver na contemporaneidade**. – 1. ed. – Curitiba: Appris, 2016.

FELIPE, Jane. Erotização dos corpos infantis. p.54 – 66. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre. (orgs.). **Corpo, gênero e sexualidade: Um debate contemporâneo na educação**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

GEBARA, Ivone. **Rompendo o silêncio: uma fenomenologia feminista do mal**; tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

GUBERNIKOFF, Giselle. **A Imagem: representação da mulher no cinema**. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/113/104>>

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós modernidade**; Tradução Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HERMANN, Nadja; TIBURI, Márcia. **Diálogo/ Educação**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

KINDEL, Eunice Aita Isaia. A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais....In: RIPOLI, Daniela; KINDEL, Eunice Aita Isaia; SANTOS, Luís Henrique Sacchi dos; WORTMANN, Maria Lúcia Castagna; SOUZA, Nádia Geisa Silveira de. (orgs.). **Ensaio em Estudos Culturais, Educação e Ciência; a produção cultural do corpo, da natureza, da ciência e da tecnologia: instâncias e práticas contemporâneas**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

TEDESCHI, Losandro Antonio. Representação. p.639-643. In: COLLING, Ana Maria; TEDESCHI, Losandro Antonio (org.). **Dicionário Crítico de Gênero**. 2. ed. Dourados, MS: Editora UFGD, 2019.

LIMA, Felipe de. **A importância das cores nos uniformes dos X-men!** Legião dos heróis, 2016. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/a-importancia-das-cores-nos-uniformes-dos-x-men.html>> Acessado em 12 jun. 2021.

LOURO, Guacira Lopes. O cinema como pedagogia. In: LOPES, Eliane Marta Teixeira; FARIA FILHO, Luciano Mendes de; VEIGA, Cynthia Greive (orgs.). **500 anos de educação no Brasil**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. 608 p.

LOURO, Guacira Lopes. **O Corpo Educado Pedagogias da Sexualidade**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre. (orgs.). **Corpo, gênero e sexualidade: Um debate contemporâneo na educação**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Gênero, Sexualidade e Feminismo nos Quadrinhos Comprova: a mulher não deve se converter em refém de posição raramente escolhida por ela. Prefácio. In: BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier; NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. (Orgs.). **Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos**. Leopoldina: ASPAS, 2020.

MAGALHÃES, Joanalira Corpes. **Discutindo Pedagogias Culturais e Representações de Gênero**. 2012. Disponível em <http://www.sabercom.furg.br/bitstream/123456789/1716/1/DISPUTINDO_PEDAGOG>

[IAS CULTURAIS E REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO.pdf](#) > Acesso em 9 de junho de 2019.

MAGGS, Sam. **O manual da garota geek: tudo que uma garota nerd precisa saber para dominar o mundo.** São Paulo: Editora Gente, 2015.

MARQUES, Jamyle Massim. **O cinema como instância educativa e sua influência no empoderamento e na representação da mulher: uma análise do filme Capitã Marvel.** 2021.

MUNIZ, Diva do Couto Gontijo. **Feminismos, epistemologia feminista e História das Mulheres: leituras cruzadas.** 2015. Disponível em:<<https://www.revistas.ufg.br/Opsis/article/view/34189>>. Acesso em 10 jun. de 2021.

NASCIMENTO, Victor. **Os piores uniformes já usados pela Capitã Marvel.** 2019. Disponível em:<<https://observatoriodocinema.uol.com.br/listas/2019/09/os-piores-uniformes-ja-usados-pela-capita-marvel>> Acesso em

PAIXÃO, Márcia. EGGERT, Edla. A Hermenêutica Feminista Como Suporte Para Pesquisar A Experiência Das Mulheres. In: EGGERT, Edla. (org.). **Processos educativos no fazer artesanal de mulheres do Rio Grande do Sul** [recurso eletrônico] / 1. ed. -Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2011. Disponível em:<<https://repositorio.unisc.br/jspui/handle/11624/1833>>

PAIXÃO, Márcia. SILVA, Caroline Silva da. **Ainda é preciso “ocupar, resistir e produzir”.** RELACult –Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade. 05, ed. especial, abr., 2019, artigo nº 1230. Disponível em:<<https://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/1230>>. Acesso em 11 de jun. 2021.

PEIXOTO, Irapuan. Saiba Tudo sobre a Capitã Marvel nos quadrinhos. 2019 In: **Capitã marvel, desenhistas, dossiês de personagens, escritores, filmes, Marvel Comics, Marvel Studios, revistas, Stan Lee, Vingadores, X-Men.** Hqrock: quadrinhos, músicas e afins. Disponível em:<<https://hqrock.com.br/2019/03/05/saiba-tudo-sobre-a-capita-marvel-nos-quadrinhos/>>Acesso em 16 jun. 2021. **(IMAGEM DA CAPA)**

PILAR, Olívia. **Representação e representatividade: entenda a diferença!** 10 jul. 2020. Disponível em:<<https://afroliteraria.com.br/representacao-e-representatividade-entenda-a-diferenca/>> Acesso em 18 jun. 2021.

PINHEIRO, Fernanda. **Dossiê Carol Danvers.** 2020. Disponível em:<<https://drive.google.com/drive/folders/1gHzgZBqx34gMoQH0WGdMj5E5SPedYrmv>>

ROCHA, Diego. **A Moda e os Super-Heróis: Uniformes.** Leiaja, 2014. Disponível em:<<https://www.leiaja.com/coluna/2014/09/09/moda-e-os-super-herois-uniformes>> Acesso em 12 jun. 2021.

ROSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio, ou Da Educação.** Tradução, introdução e notas Laurent de Saes. São Paulo: Edipro, 2017.

ROXO, Laís Coutinho. **GIRLPOWER: A Representação do Feminino dos Quadrinhos**. UFJF - Juiz de Fora, 2018. 115 p. Disponível em:<
<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/6636>> Acesso em: 10 de junho de 2019

SABAT, Ruth. **Pedagogia cultural, gênero e sexualidade**. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 9, n. 1, p. 9, jan. 2001. ISSN 1806-9584. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2001000100002/8891>>. Acesso em: 20 maio 2019.

SANTOS, Nayara Mendes dos. **Representações cinematográficas da agência das crianças quanto a identidade de gênero: uma análise a partir dos filmes *Ma vie en rose* e *Tomboy***. 2020.

TAVARES, Igor. **HQ do Dia | Ms. Marvel #1**. Proibido Ler. 2014. Disponível em:<
<https://www.proibidoler.com/quadrinhos/ms-marvel-1/>> Acesso em 12 jun. 2021.

ZOOMY'STHING. **Scribbly and the Red Tomato!**. 2018. Disponível em:<
<https://zoomy.blogspot.com/2018/10/scribbly-and-red-tomato.html>>. Acesso em 18 jun. 2021.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br