

ESCOLA DE HUMANIDADES
CURSO DE ESCRITA CRIATIVA

KELVIN SUMINSKI P. DE S. COSTA

PATRONAS

Porto Alegre
2023

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

KELVIN SUMINSKI P. DE S. COSTA

PATRONAS

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Escrita Criativa.

Orientador: Prof. Dr. Altair Teixeira Martins

Porto Alegre

2023

KELVIN SUMINSKI P. DE S. COSTA

PATRONAS

Trabalho de conclusão de curso de graduação
apresentado à Escola de Humanidades, Curso
de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade
Católica do Rio Grande do Sul, como requisito
parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em
Escrita Criativa.

Aprovada em _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Altair Teixeira Martins

Profa. Dra. Janaína Azevedo Baladão Aguiar

Profa. Dra. Natália Borges Polesso

Porto Alegre

2023

Para Bruna, Ana Júlia e Valentina:

Espero que consigam presenciar o
extraordinário da vida sem que
precisem virar Patronas.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, à Ângela por tudo e um pouco mais.

Às minhas irmãs, Natália e Priscila, por terem sido Patronas por mim.

Às minhas três sobrinhas, por me ensinarem a viver num mundo muito mais colorido.

Às minhas companheiras nessa jornada: Rafaela, Marina e Júlia, sem vocês este não existiria.

À Belinha, que também é Miú, por nunca deixar de ser educada comigo.

À Charlie, que viverá para sempre.

À Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e ao PROUNI, pelas infinitas oportunidades.

À cidade de Porto Alegre por me abrigar, me boemiar, me transcrever e me moldar.

E, principalmente, a todos que pararam, mesmo que por alguns segundos, para ouvir o que tenho a dizer.

“A ficção é algo que se constrói com vinte e seis letras e alguns sinais de pontuação, e você, sozinho, usando a imaginação, cria um mundo, povoa esse mundo e o enxerga através de outros olhos. Você se torna outra pessoa e, quando volta para o nosso mundo, está ligeiramente mudado.” (Neil Gaiman)

RESUMO

Este trabalho é dividido em duas partes distintas: a teórica e a criativa. A primeira parte consiste em um ensaio pessoal que aborda as origens sociais dos quadrinhos, relacionando com as aparições dos super-heróis ao longo das décadas. Para isso, apoia-se nos referenciais teóricos de Denise da Costa Oliveira Siqueira e Marcos Fábio Vieira (2008): *De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos*; e no de Fabiana Oliveira Gillet e Luiz Cezar Silva dos Santos (2021): *Representação gráfica de mulheres gordas nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica*. A pesquisa correlaciona a análise das histórias que trazem Carol Danvers como precursora do protagonismo feminino nas histórias da *Marvel Comics* com as questões sociais da época. Já a segunda parte é uma amostra criativa composta por momentos essenciais de um roteiro de narrativa gráfica: sinopse, personagens e o roteiro do quadrinho. A história busca apresentar o protagonismo feminino através de fantasia urbana ambientada na cidade de Porto Alegre, com a proposta de simular o que aconteceria na transição para a vida adulta de adolescentes dotados de superpoderes.

Palavras-chave: Escrita Criativa; Narrativas Gráficas; Super-heroínas; Sexualização.

ABSTRACT

This work is divided into two distinct parts: the theoretical and the creative. The first part consists of a personal essay that addresses the social origins of comics, relating them to the appearances of superheroes throughout the decades. To do so, it draws on the theoretical frameworks of Denise da Costa Oliveira Siqueira and Marcos Fábio Vieira (2008): *De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos*, and of Fabiana Oliveira Gillet and Luiz Cezar Silva dos Santos (2021): *Representação gráfica de mulheres gordas nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica*. The research correlates the analysis of stories featuring Carol Danvers as a precursor to female protagonism in Marvel Comics' narratives with the social issues of the time. As for the second part it is a creative sample composed of essential moments from a script of graphic narrative: synopsis, characters and comic script. The story aims to showcase female protagonism through urban fantasy set in the city of Porto Alegre, simulating the transition to adulthood of teenagers endowed with superpowers.

Keywords: Creative Writing; Graphic Narratives; Superheroines; Sexualization.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capa de Ms. Marvel v1. #1	21
Figura 2: Capa de Captain Marvel v.1 #29.....	21
Figura 3: Carol rebate J. Jonah Jameson	22
Figura 4: Capa de Ms. Marvel v1 #17	24
Figura 5: Capa de Ms. Marvel v1 #19	24
Figura 6: Hécate vs Ms. Marvel.....	24
Figura 7: Carol visita as indústrias Stark	25
Figura 8: Comentário sobre não poder engordar	26
Figura 9: Capa de Ms. Marvel v2. #1	27
Figura 10: Capa de Ms. Marvel v2. #2	27
Figura 11: Capa de Ms. Marvel v2. #3	27
Figura 12: Capa de Ms. Marvel v2 #13	28
Figura 13: Capa de Ms. Marvel v2 #26	28
Figura 14: Homem-Máquina com mãos na cintura.....	29
Figura 15: Homem-Máquina no chão	29
Figura 16: Carol capturada por Mestre dos Bonecos.....	31
Figura 17: Capa de Capitã Marvel #1.....	32
Figura 18: Carol Danvers de pijama durante Ms. Marvel (2006).....	33
Figura 19: Carol Danvers de pijama durante Captain Marvel (2012)	33

SUMÁRIO

1 ANTERIORMENTE EM [...]	11
2 O USO DO FEMININO EM NARRATIVAS GRÁFICAS: CORPO E EXPRESSÃO.....	14
2.1 REQUADRO GRANDE DE INÍCIO DE PÁGINA.....	14
2.2 QUADRO DE AMBIENTAÇÃO.....	18
2.3 SARJETA APÓS DOIS QUADROS GRANDES.....	34
3 APRESENTANDO: PATRONAS!	36
3.1 SINOPSE.....	36
3.2 PERSONAGENS	36
3.3 ESCALETA	14
3.4 STORYBOARD/ROTEIRO	42
4 ENQUADRO NO CANTO INFERIOR DIREITO: FIM....	Error! Bookmark not defined.
REFERÊNCIAS	55
ANEXO: BESTIÁRIO	56

1 ANTERIORMENTE EM [...]

Minha relação com os quadrinhos da *Marvel Comics* veio na época do ensino fundamental, logo após folhear as primeiras páginas de *Jovens Vingadores* (*Marvel Comics*, 2013). Era uma história de super-heróis adolescentes que tratava o mundo de forma cômica e gentil. O cenário se destacava pela alta presença de luz e cor, as personagens eram falhas e o único sentimento que me passava era o de pertencimento. Eu me sentia exatamente como aqueles garotos e garotas experimentando a juventude — com exceção dos superpoderes, é claro. Vale dizer que essa não foi a minha primeira interação com gibis¹: eu já tinha contato com o universo do Maurício de Souza e as histórias que retratavam o cotidiano brasileiro, mas devo admitir, com muito pesar, que nunca me identifiquei com essas histórias. Elas simplesmente não funcionaram comigo — nada pessoal, Maurício, aposto que tu és gente fina. Entretanto, como apontam Vergueiro e Bari (2007) em seu estudo sobre a formação de leitores ecléticos através de quadrinhos, o uso de gibis acaba sendo comum no desenvolvimento de primeira leitura de crianças no Brasil, como, por exemplo, o da *Turma da Mônica*², pois cria vínculos com a literatura e aprimora a alfabetização:

Para a grande maioria dos alunos, as primeiras memórias são relativas à apropriação da leitura pelas histórias em quadrinhos. Outros, pela natureza de seus primeiros contatos, consideraram mais relevante a leitura após a alfabetização, no momento de socialização e escolarização primária. Ainda temos um grupo mais restrito, que iniciou a leitura de quadrinhos em um momento posterior, na vida adulta, desvinculado da descoberta e domínio da linguagem escrita e iconográfica. (VERGUEIRO; BARI, 2007, p.3)

Logo após a leitura dos *Jovens Vingadores*³ e a sua exploração da juventude, consumi algumas outras narrativas populares da Marvel, como os *X-Men*⁴, que traziam consigo as lutas sociais e as mobilizações estudantis. Veio também a *Jessica Jones*⁵, com os vícios e os traumas; depois *Os Vingadores*⁶, com temáticas sutis, mas atuais, como a readaptação de ex-detentos no meio social. Tudo ali era uma alegoria, havia uma subjetividade nos textos trazida

¹ Histórias em quadrinhos, gibis, *comics*, *cartoons*, *charges*, narrativas gráficas: todos são artes sequenciais.

² Quadrinho nacional criado por Maurício de Souza em maio de 1970.

³ Equipe adolescente dos heróis mais poderosos da Terra, criada em 2005 por Alan Heinberg.

⁴ Grupo de heróis idealizado por Stan Lee em 1963 para representar minorias sociais e que é muito popular até hoje.

⁵ Apareceu pela primeira vez em *Alias* (2001) como protagonista. Era um quadrinho para adultos, com questões como abuso psicológico e físico, sexo e excesso de drogas.

⁶ “Os heróis mais poderosos da Terra”, também foram idealizados por Stan Lee em 1963 e também são bastante populares até os dias de hoje. Receberam, recentemente, quatro adaptações cinematográficas da equipe, todas com bilheterias bilionárias.

através da arte sequencial que me fazia refletir e me ajudava a enxergar novas trilhas que continuo percorrendo até hoje.

Afinal, se quadrinhos eram um conceito tão grande, por que eu não conseguia conversar com mais ninguém sobre eles? Durante a minha adolescência, me encontrei num ciclo social majoritariamente feminino — era apenas mais confortável para mim — e, ao longo do tempo, comecei a perceber como a indústria de super-heróis utilizava técnicas, como a sexualização, a falta de representações e de aprofundamento nas personagens, para afastar mulheres dessa leitura, criando, assim, apenas um público-alvo: meninos adolescentes dentro do padrão heteronormativo⁷.

Dessa forma, este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é dividido em duas partes: a teórica e a criativa. Na primeira parte, escrevi um ensaio intitulado “O uso do feminino em narrativas gráficas”, no qual desenvolvi reflexões por trás do uso do feminino nos quadrinhos e como isso afeta a leitura das narrativas gráficas dentro do universo de super-heróis e de super-heroínas. Como objeto de análise, utilizei os três primeiros volumes dos quadrinhos da Marvel, nos quais a personagem Carol Danvers é a única protagonista: o primeiro volume da heroína traz alguns conceitos básicos da personagem, *Ms. Marvel* (Marvel Comics, 1977); o segundo volume traz mais edições e, por consequência, maior desenvolvimento da personagem, *Ms Marvel* (Marvel Comics, 2006); e o terceiro volume readapta Carol Danvers para se tornar o rosto da editora Marvel Comics, *Capitã Marvel* (Marvel Comics, 2012). Ao longo dos três volumes, é possível analisar como a personagem subverteu diversos padrões da indústria, como superpoderes, suas relações e, principalmente, sua personalidade. Além disso, utilizei como fundamentação teórica os artigos de Denise da Costa Oliveira Siqueira e Marcos Fábio Vieira (2008), *De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos*; de Gelson Vanderlei Weschenfelder (2017), *As Super-Heroínas como instrumento de gênero nas Histórias em Quadrinhos*; de Érika Magalhães de Paula (2019), *Mulher Maravilha: a erotização feminina nos figurinos das histórias em quadrinhos*; de Fabiana Oliveira Gillet e Luiz Cezar Silva dos Santos (2021), *Representação gráfica de mulheres gordas nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica*; e o livro que traz a teoria da narrativa gráfica “*Quadrinhos e Arte Sequencial*”, de Will Eisner (1985).

⁷Heteronormatividade tem a ver com uma idealização de expressão de gênero. É a obrigação de que todos se comportem como heterossexuais, tendo ou não práticas heterossexuais. Nessa ordem social, entende-se que homem tem que ser másculo, viril e a mulher tem que ser feminina (GILLET; SANTOS, 2011, p.8)

Já na parte criativa, apresentei uma amostra de um projeto grande nas etapas iniciais, se limitando aos primeiros passos da narrativa. Trata-se de um *storyboard* original de fantasia urbana, denominado *Patronas*, cujo intuito é uma conversa com o ilustrador, explicando desde a sinopse detalhada até a concepção de cenas. Aqui, temos uma cidade de Porto Alegre sobrenatural, misturando elementos de uma cosmovisão brasileira, com o cotidiano. A inspiração é a temática japonesa de adolescentes mágicos *Mahou Shoujo*⁸. No decorrer da narrativa, a protagonista, Pietra Carvalho, sente a necessidade de retornar para Porto Alegre e se vê pronta para embarcar em uma última aventura com os sobreviventes de seu antigo grupo de garotos mágicos, denominados “Patronas”. As maiores referências vêm de duas ideias: e se as personagens de *Sailor Moon*⁹ fossem adultas?; e se a história de *Sailor Moon* se passasse no Brasil? A narrativa abordará temas sensíveis como a solidão, o trauma, problemas de socialização, a descoberta da sexualidade, a autoaceitação e a procura do pertencimento.

Aponto fortemente que este trabalho não tem o menor intuito de tomar o local de fala de nenhuma mulher dentro do meio acadêmico e, muito menos, ofender. A intenção é mostrar outras formas de desenvolver o tema apresentado através de diferentes vivências e, principalmente, analisar os problemas trazidos pelo universo das imagens sequenciais, com ênfase na sexualização. Por fim, apresento o desenvolvimento de uma narrativa com protagonistas femininas com vias a escapar dos estereótipos pré-estabelecidos por uma indústria machista.

⁸Subgênero japonês de fantasia. Também conhecido como *Magical Girl*, tem como base um grupo de garotas adolescentes que recebem superpoderes para salvar o mundo.

⁹Inspirado no *mangá* de Naoko Tekeuchi, *SailorMoon* é um anime que foi ao ar pela primeira vez em 1992 e se tornou referência no subgênero *MahouShoujo*.

2 O USO DO FEMININO EM NARRATIVAS GRÁFICAS: CORPO E EXPRESSÃO

Foi por causa do meu pai que comecei a ler quadrinhos. Recordo-me de quando ele me narrava os feitos dos heróis do período de sua adolescência, ali pela década de 80 e 90. Mas também me recordo de rejeitar aquelas histórias: achava que elas simplesmente não iriam dizer nada para mim. Engraçado, não é? Acredito que, por pura curiosidade, eu tenha lido meu primeiro quadrinho de super-herói aos 12 anos de idade e, hoje, aos 21, gosto de pensar que possuo um grandíssimo repertório dentro do tema e que escrever roteiros de narrativas sequenciais é muito mais que uma vontade: é uma ânsia.

Não foi preciso ler um roteiro grandioso ou um clássico para que eu me sentisse pertencente àquele espaço. A imediata identificação com os adolescentes protagonistas daquela história foi o suficiente para que eu não conseguisse mais me desprender do meio. Então, comecei a buscar diversos títulos que amadureciam junto comigo e com as minhas ideias e, diferente de mim, minhas amigas de mesma idade não se sentiam tão atraídas pelo gênero dos super-heróis e, com o passar do tempo, fui enxergando as suas razões e percebendo as correlações que pudessem ter contribuído com o desinteresse delas pelo tema. Dito isso, este trabalho só existe por causa das minhas amigas de infância não gostarem de super-heróis e de eu acreditar que saiba o porquê, refletindo a seguir.

2.1 REQUADRO GRANDE DE INÍCIO DE PÁGINA

Arte sequencial, de acordo com Eisner (1985), é a definição que se dá aos estilos artísticos compostos por imagens postas em sequência para que, juntas, desenvolvam uma narrativa e tragam a sensação de movimento ao leitor. Tanto o cinema quanto as histórias em quadrinhos (HQ's) utilizam essa técnica, mas, diferente do cinema, a arte em quadrinhos não se suporta como audiovisual, não só pela óbvia falta do áudio, ou como literatura, por precisar da leitura de imagens em sequência, se mantendo como uma arte própria: a arte da narrativa gráfica. Nogueira (2005, p. 1) comenta em seu texto “*APRENDENDO HISTÓRIA ATRAVÉS DAS HQS: EXPERIÊNCIAS E CONSIDERAÇÕES*” como o cinema e as histórias em quadrinhos nasceram durante a expansão da indústria estadunidense e como a arte sequencial utiliza situações e linguagens semelhantes às dos filmes e vice-versa.

É interessante observar como os primeiros quadrinhos começaram a se apresentar no final do século XIX para “tirar sarro” da burguesia ou para ilustrar uma realidade diferente da

que era comumente mostrada na mídia. Esse hábito se mantém com o objetivo de desenvolver um pensamento antielitista ou representativo para as minorias sociais através de signos verbais e não verbais, como explica Weschenfelder:

As HQ's sempre trouxeram a discussão sobre a diferença para dentro de suas páginas. Elas foram as pioneiras em trazer tais questões para os meios de comunicação de massa. Questões sobre direitos humanos, o negro e a mulher; eram questões discutidas tão-somente por ativistas e seus meios de comunicação restritos. (WESCHENFELDER, 2011 p. 2)

Assim como afirma Vergueiro (2007), o Brasil foi o berço de um dos quadrinhos mais antigos do mundo. Que país melhor para representar, de forma satírica, problemas sociais se não um país da América Latina? Em 1869, já existiam expressões artísticas através dos quadrinhos para desenvolver um pensamento crítico. “*Impressão de uma Viagem à Corte*” (AGOSTINI, 1986) fazia isso muito bem. Esse quadrinho foi criado por Ângelo Agostini, italiano que veio morar no Brasil, com o objetivo de criticar o império e, sobretudo, satirizar Dom Pedro II, príncipe herdeiro. Havia também ilustrações sobre o tratamento de pessoas escravizadas, zombando de quem dificultava a abolição no Brasil. *Nhô-Quim*, como também era intitulada a obra, teve um peso social grande e dava voz para quem não a tinha, como é percebido no seguinte trecho:

[...] Ângelo Agostini, caricaturista que desenvolvia retratos satíricos de personagens da elite e da sociedade brasileira. Em 1869 ele publicou a primeira história em quadrinhos do país e também considerada a mais antiga no mundo, “*Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte*”, publicada na revista *A Vida Fluminense*. (CONCEIÇÃO, 2021, p. 2 *apud* VERGUEIRO, 2007)

Já nos Estados Unidos da América, um exemplo de quadrinho que desenvolveu ideias sociais era o de Zelda Marvin Jackson, que, em 1937, utilizando o pseudônimo de Jackie Ormens, trabalhou como quadrinista em um jornal afro-americano chamado *Pittsburgh Courier*, que trouxe pela primeira vez a imagem de pessoas negras, de uma forma não-racista, como protagonista das histórias, tentando desajustar padrões sociais a partir dos quadrinhos. Sendo assim, é importante lembrar que a imagem de personagens negros nessas narrativas já era comum desde o século XIX, como Nogueira (2013) apresenta em seu texto quando comenta sobre *Yellow Kid* (1895)¹⁰:

¹⁰Referenciado em “Jackie Ormens: a ousadia e o talento da mulher negra nos quadrinhos norte-americanos (1937-1954)” (NOGUEIRA, 2013).

Em geral, são personagens secundárias, que, muitas vezes, servem para compor o fundo de uma cena. Como simples figurantes, os negros eram representados, geralmente, de forma estereotipada. Olhos e bocas eram tão exagerados que chegavam a passar a impressão de estarem deformados. As meninas negras tinham, ainda, os cabelos representados como “molinhos”, muitas vezes arrepiados, outras vezes adornados com um laço. (NOGUEIRA, 2013, p. 23)

No final do século XX, época que moldou os Estados Unidos da América com a grande imprensa e a expansão tecnológica, Richard Felton Oultcault criou *Yellow Kid* (1895), uma história em quadrinhos sobre um menino malandro que andava pelas ruas de Nova Iorque e mostrava o lado não tão glamoroso da cidade, retratando a violência, a sujeira e o consumismo. Yellow Kid era um rapaz asiático, careca, com orelhas e dentes grandes, que vestia um pijama amarelo — no exato tom de sua pele. Oultcault também trazia personagens de fundo negros, com signos visuais estereotipados, reforçando uma ideia racista através de imagens. Siqueira e Vieira (2008) comentam a importância da representação visual dentro de uma narrativa gráfica e que essa “falta de cuidado” do artista, no caso Oultcault, nada mais é que a forma como ele se expressava sobre pessoas negras e asiáticas e, como consequência, propagava ideias ao leitor:

Por ser uma arte do domínio do visual, os quadrinhos constituem uma poderosa via de expressão do corpo, tanto no momento da construção — o corpo do artista, que desenha, arte-finaliza ou colore as histórias; como no da representação, por meio das imagens dos personagens que participam das histórias, e, por fim, no corpo do leitor, cujos sentidos captarão, a seu modo, os símbolos representados. (SIQUEIRA E VIEIRA, 2008, p. 186)

Dito isso, é evidente notar como os quadrinhos serviram como uma ferramenta de luta social em diversas vertentes e, por conseguinte, os mais conservadores acreditavam que essas histórias acabavam por desvincular valores morais da sociedade e trazer rebeldia aos jovens. Nogueira (2005) explica como os quadrinhos, durante um longo período, foram associados à violência e à perversão moral da juventude pelos próprios educadores, discussão que se mantém ainda hoje quando o assunto são as HQ's. Entretanto, o maior problema era que, na maioria das vezes, muitos quadrinhos abriam pauta para um lado social, mas acabavam atacando outro, como o caso de *Yellow Kid* (1895), que criticava o consumismo, porém trazia uma figura racista nas narrativas.

No final dos anos 30, durante o que conhecemos como “época de ouro”, os primeiros quadrinhos de super-heróis surgiram no mundo e, com eles, o *Super-Homem* (1938)¹¹, ícone moral dos valores estadunidenses. Se para os conservadores os quadrinhos eram depravados, os super-heróis vinham para quebrar esse estereótipo. Eles eram benevolentes, justos — meio *blasés* — utilizando *collants* coloridos e cuecas sobrepostas à calça. Suas origens eram um tanto simples, no entanto não perdiam o intuito politizado, como quando Super-Homem — a propaganda patriota — derrotou Hitler durante o período da Alemanha Nazista. Em comparação a isso, foi só nos anos 40 que tivemos a chegada da primeira super-heroína. Mulher Maravilha, ou Diana Prince, como queira chamar, surgiu como protagonista, de acordo com De Paula (2019), no gibi “*HQ Sensation Comics* nº 1” em janeiro de 1942, como outra patriota, da editora de Super-Homem, a *Detective Comics*¹². De Paula (2019) comenta como era a representação visual da personagem na época e como a sua imagem causou um choque para os engravatados, sendo essa a primeira vez que enxergamos a sexualização, a qual será mais bem aprofundada nesse segmento das super-heroínas:

A Mulher-Maravilha surgiu com um visual patriota norte-americano. O corpo feminino de formas arredondadas trajava um corpete vermelho com uma águia amarela centralizada (símbolo básico da Força Aérea Americana), uma saia não tão curta em cor azul com estrelas brancas — que segundo Andrade (2012) o comprimento, na época, causou rebuliço dentro da própria indústria quadrinística — um par de botas vermelhas com salto, um par de braceletes e por fim uma tiara que representava o seu título de princesa. (DE PAULA, 2019 p.36)

Com o passar dos anos, os quadrinhos se firmaram no mercado e, aos poucos, o movimento artístico *Pop Art* acabou também os absorvendo. A finalidade do movimento era misturar duas ideias completamente opostas — o popular e a arte — para desenvolver um meio de se comunicar para além dos burgueses: com as pessoas de menor classe social. O intuito era trazer a arte para outra realidade e juntar críticas sociais, como o consumismo, ligado ao avanço industrial, como afirma Mendonça:

No campo da arte, uma mudança significativa aconteceu a partir da década de 1960, com a queda da grande divisão que havia entre alta e baixa cultura e o advento da Pop Art, que aproximou a cultura de massa com a arte, permitindo uma apreciação das HQ num nível mais amplo, como modalidade artística e expressiva, contribuindo para mudar o próprio ambiente da arte. (MENDONÇA, 2011, p. 9)

¹¹ Criado por Joe Shuster e Jerry Siegel na revista “*Action Comics*” da editora “*National Allied Publications*” (antecessora da atual *DC Comics*).

¹² Criada em 1934 pelo major Malcom Wheeler-Nicholson com o nome de *National Allied Publications*. Foi a primeira editora a apresentar super-heróis nos quadrinhos.

Com as histórias em quadrinhos atingindo um público maior, não demorou muito para que outras editoras surgissem e criassem os próprios super-heróis, desenvolvendo narrativas inspiradas no que a *Detective Comics* já vinha fazendo. Outra empresa em ascensão já chamava a atenção dos leitores, a *Timely Comics*, que surgiu no período da Segunda Guerra Mundial, mas que começou a declinar durante a década de 50¹³. Mais tarde, reformulada para a *Atlas*, que veio com o propósito de trazer outros estilos de quadrinhos, como o terror e o suspense, visava saciar os leitores da época. Ambas são precedentes do que, em 1961, seria transformada por Stan Lee na *Marvel Comics*. A editora ajudou a reascender o interesse do público por super-heróis, buscando trazer histórias de personagens profundos e com problemas reais, que viviam nas mesmas cidades que os leitores — o foco era Nova Iorque — coisa que a *Detective Comics* não fazia. Diversos gibis foram criados nesse período por artistas renomados, todos utilizando os mesmos moldes de criação: um roteirista (ou alguém responsável pelo “argumento”), um desenhista principal, e artistas que trabalhavam com as cores e as letras. Esse se tornou o cenário perfeito para o surgimento de personagens que possuem relevância até hoje, como o *Quarteto Fantástico* (1961), *Thor* (1962), *Homem-Aranha* (1962), *Os Vingadores* (1963), *Os X-men* (1963). Todos se tornaram sucesso junto aos leitores. Foi apenas em 1977 que foi criado o primeiro gibi solo de uma super-heroína da *Marvel Comics*: Carol Danvers, com o codinome de Ms. Marvel. Assim, passo a falar sobre a problemática do uso do feminino em narrativas gráficas, utilizando, como objeto, três volumes no quais ela é a protagonista.

2.2 QUADRO DE AMBIENTAÇÃO:

Carol Susan Jane Danvers é o nome da personagem que vestiu o manto da *Marvel Comics*. Apareceu pela primeira vez no gibi “*Marvel Super Heroes n.º 13*” (1968) como “o interesse amoroso” do super-herói Capitão Marvel, um alienígena da raça *Kree*¹⁴, também conhecido como Philip Lawson. Carol, uma militar das forças aéreas estadunidenses, tinha o cargo de oficial de segurança e era uma pessoa centrada, séria e disposta a ajudar o herói da aventura. A personagem seguiu como o “interesse amoroso” por bastante tempo, aparecendo também nos gibis solos do Capitão Marvel anos mais tarde. Entretanto, foi apenas na edição 18, publicada em 1969, que acabou sendo atingida por uma máquina no estilo ficção-

¹³ Referência em: CASTANHARI, Felipe. MARVEL – Nostalgia. [Vídeo]. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oiNRu59CHW8>. Acesso em: 11 nov. 2023.

¹⁴Do planeta fictício “Hala”, é uma raça de alienígenas guerreiros que apareceram pela primeira vez no primeiro volume de *Quarteto Fantástico*, na edição 65 (1967).

científica, nomeada “*psicomagnitron*”, que modificou a biologia de Danvers, fazendo com que recebesse superpoderes.

Carol não foi a primeira super-heroína. Depois da Mulher Maravilha da *Detective Comics*, alguns outros nomes já haviam aparecido também em histórias de sucesso da *Marvel Comics*, como Jean Grey, Vespa e Mulher Invisível, mas todas possuíam uma série de semelhanças, fosse na personalidade— buscando a ideia de esposa perfeita ou menina ingênua— ou nos superpoderes— muito defensivos, enquanto os poderes dos outros membros, masculinos, das respectivas equipes eram mais agressivos.

A partir da década de 70, chegamos ao que ficou conhecido como a “era de bronze” dos super-heróis. Várias normas já estabelecidas começaram a ser deixadas de lado, e assuntos sociais, menos sutis, como os dos primeiros quadrinhos, estavam voltando a ser abordados, principalmente na *Marvel Comic*¹⁵s. Dentro dessa temática, havia os gibis de Luke Cage, herói que trazia consigo a luta racial; já nos quadrinhos dos X-Men, através de uma minoria fictícia chamada de “mutantes”, diversos paralelos eram traçados com a comunidade LGBTQIAP+, como a perseguição religiosa, o desenvolvimento de uma “cura” e a segregação voluntária em busca da própria segurança. Por fim, a questão de gênero passou a ser trabalhada a partir de Carol Danvers em sua revista solo. Toda essa construção foi um grande passo geracional, assim como Weschenfelder explica:

Mesmo precisando serem salvas pelos super-heróis ou auxiliando-os, as mulheres começam a ganhar poderes e tornam-se super-heroínas nas HQ’s; assim, aos poucos, começam a sair da sombra do super-herói, conquistando seu espaço, buscando sua autonomia, na mesma medida em que as mulheres na vida real, fora da história de ficção, iam conquistando seu espaço na sociedade. Isso ocorre a partir da década de 1940, com a criação da super-heroína Mulher-Maravilha e, principalmente, na década de 1960 e 1970, com o turbilhão dos movimentos por direitos civis e da libertação feminina. (WESCHENFELDER, 2011, p.181)

A ideia de Carla Conwey, idealizadora da revista *Ms. Marvel*, foi levada adiante pela editora *Marvel Comics*, e o primeiro volume de *Ms. Marvel* (1977)¹⁶ foi publicado. Planejada por Stan Lee e escrito por Gerry Conway e Chris Claremont, o volume possui 25 edições e todas têm em média 18 páginas. Durante as edições, uma série de desenhistas e ilustradores trabalharam na obra e, entre alguns nomes, podemos citar Josh Buscema, que havia participado de *Savage Sword of Conan* (*Marvel Comics*, 1974); Jim Mooney, *Fabulosos*

¹⁵ Referência: **GARY, Chris.** *Marvel Por Trás da Máscara*. [Documentário]. Marvel Studios; 2021. Digital. 65min.

¹⁶ MARTINS, Jotapê; DE CARVALHO, Hélio. *Dicionário Marvel*. [S. l.]: Abril, 1983. 258 p.

X-Men n.º 48 (Marvel Comics, 1968); Joe Sinnott, *Fabulosos X-Men* n.º 48 (Marvel Comics, 1968); Mike Vosburg, *Mestre do Kung Fu* n.º 28 (Marvel Comics, 1978), excelentes artistas que já vinham fazendo serviços para a indústria quadrinística. Contudo, além de Carla Conwey, as únicas mulheres que participaram do projeto eram as que produziam as cores dos gibis, não podendo colaborar com as suas visões de mundo para as criações. Além disso, nas primeiras edições do volume, os créditos da ficha catalográfica não traziam nem mesmo os sobrenomes delas, apenas dos artistas homens do projeto.

A primeira edição trazia Carol Danvers com um uniforme semelhante ao do Capitão Marvel: o mesmo símbolo no peito e a mesma paleta de cores. Algumas das principais diferenças eram a falta de tecido, tanto na barriga, quanto nas pernas (enquanto Phillip possuía um traje de corpo inteiro). Na capa do gibi, é possível notar alguns detalhes de passagens do quadrinho, como o embate contra o Escorpião e o cotidiano como escritora da revista “Mulher” no Clarim Diário — jornal fictício onde trabalha outro personagem popular da Marvel Comics, o Homem-Aranha. Podemos também notar o sorriso de Carol Danvers, fazendo contraste às expressões de Philip Lawson. Carol deveria ser vendida como graciosa e delicada; afinal, era uma personagem que entraria no conceito de beleza da época

Le Breton (2007) afirma que o corpo é uma fonte de expressão, já que é a partir dele que nos relacionamos com mundo. Carol se relaciona com o mundo no qual foi inserida da mesma forma que todas as personagens femininas dos quadrinhos dos anos 70. Além de bela, possuía uma série de características corporais que podem ser indicadas em qualquer outra personagem inserida no meio dos super-heróis: cabelo comprido, pele branca, seios grandes, cintura fina, quadril largo e coxas grossas. O uniforme era um indicativo, visto que deveria se parecer com um maiô de banho, algo que lembrava uma pintura por cima de seu corpo, como se estivesse nua. Diante disso, se analisa:

A pressão para atender esses requisitos de beleza traz como consequência às mulheres diversos problemas que variam desde a inserção no mercado de trabalho até distúrbios alimentares, depressão, disfunção sexual, baixa autoestima, entre outros. A “beleza” é um sistema monetário semelhante ao padrão ouro. Como qualquer sistema, ele é determinado pela política e, na era moderna no mundo ocidental, consiste no último e melhor conjunto de crenças a manter intacto o domínio masculino. (GILLET; SANTOS, 2021 *apud* WOLF, 2020, p. 29)

Abaixo, trago a capa da primeira edição de *Ms. Marvel* (1977), sendo também a primeira vez que o público presenciava uma mulher como protagonista em um gibi da Marvel. Ao lado, apresento a capa da edição 29 de *Capitão Marvel* (1973). Nelas, podemos enxergar a

diferença de como os corpos eram retratados: enquanto Ms. Marvel tem metade do corpo exposto, Capitão Marvel está totalmente protegido pelo uniforme:

Figura 1: Capa de Ms. Marvel v1 #1
Figura 2: Capa de Captain Marvel v1 #29



Fonte: Ms. Marvel (1977) #1 (BUSCEMA, Marvel Comics, 1977)
Fonte: Captain Marvel (1968) #29 (STARLIN, Marvel Comics, 1973)

Nas primeiras páginas da edição, acompanhamos o cotidiano de Carol no Clarim Diário e conhecemos seu chefe, John Jonah Jameson (ou apenas Jameson), que já era uma figura recorrente nas histórias do Homem-Aranha como um personagem propositalmente detestável. Sua presença em Ms. Marvel servia para dizer alguns absurdos para a protagonista, como quando ele responde que “não se pode discutir dinheiro com uma mulher” (CONWAY, edição 1 1977, p.6). Em minha análise, os autores, ao longo da obra, trazem essa discussão utilizando um personagem já odiado para fazer agressões ao feminino. Ainda na primeira edição, quando vemos Carol agir como uma super-heroína pela primeira vez ao enfrentar o vilão Escorpião, alguns comentários são direcionados à heroína, como: “Nossa, bem ágil para uma...” (CONWAY 1977, edição 1, p.15), sendo interrompido por um golpe da heroína, dando a entender que Carol é ágil demais para uma mulher. Essa é a primeira vez que aparece o recurso de utilizar personagens de índole duvidosa para fazer comentários negativos sobre o feminino. Nas edições seguintes, vemos novamente essa incidência, com J. Jonah Jameson dizendo: “(...) mulheres astronautas? Que coisa idiota. Mulher não serve nem para dirigir carro.” (CONWAY, 1977, edição 3, p. 10); ou “(...) mulheres! Por que elas resolveram sair da cozinha?” (CONWAY, 1977, edição 3, p. 10). É interessante notar como Carol rebate as falas

do chefe, diferente do Homem-Aranha, que sempre recebe as críticas calado. Carol não tem medo de se impor e de mostrar seu incômodo com os comentários de Jameson, como mostrado abaixo:

Figura 3: Carol rebate J. Jonah Jameson



Fonte: Ms. Marvel (1977) #3 (CONWAY; BUSCEMA *Marvel Comics*, 1977, p. 10)

Quando Carol Danvers assume o manto de Ms. Marvel, é possível notar como é deslegitimada enquanto super-heroína. Na capa, Stan Lee utiliza o termo “heroína” sem medo, entretanto a população da cidade de Nova Iorque e os vilões não a chamam dessa forma. Ms. Marvel é referida como “moça”, “menina”, “mulher”, mas nunca “heroína”, sua verdadeira posição. Dito isso, é importante citar, em um contexto social, que Chris Claremont e Gerry Conway enxergaram Carol Danvers com dignidade, trabalhando suas diferentes camadas e não apenas como um objeto de criação para os próprios desejos sexuais. Ela não seria uma menina ingênua ou uma personagem sedutora com segundas intenções, como o estereótipo da *femme fatale*¹⁷. Ms. Marvel é durona, cabeça-dura, com problemas no controle da raiva e até mesmo passa por diversos dilemas morais que outros super-heróis da época não costumavam

¹⁷“A femme fatale usa o seu corpo como uma arma destrutiva, aproveitando-se do protagonista instável, levando-o à destruição moral, ao sofrimento e à autopunição e, grande parte das vezes, até à morte” (CARVALHO, 2011 p.52).

passar, como o pensamento deque o ato de matar é mais do que uma cogitação e, sim, uma certeza. Isso fica claro na edição de número 12 (CLAREMONT, *Marvel Comics*, 1977, p. 20,), quando ela quase mata a vilã Hécate e só é impedida por uma ação externa.

Essa representação era diferente de como os desenhistas e ilustradores trabalhavam a personagem ao decorrer do primeiro volume. Se Carol caía e se machucava, mostrava-se em evidência o quadril empinado; se havia um enquadramento de Carol de costas, seria focado na bunda; quando ela tomava banho, o corpo nu seria o foco, mesmo que censurado. Para uma história em quadrinhos ser produzida, precisava-se, claro, de uma série de pessoas envolvidas, mas, muitas vezes, não havia uma linha de pensamento bem definida entre os artistas, e Ms. Marvel demonstrava bem esse fato, ainda mais levando em consideração que a equipe da Marvel Comics era majoritariamente composta por homens. Esse cenário acarretava problemas, como os apontados por Siqueira e Vieira:

Se a ascensão das mulheres nos quadrinhos as retirou do posto de donzelas em perigo ou donas de casa conformadas, não as livrou de suas “origens”: o olhar e a mente masculina. Por mais que possam refletir, até certo ponto, o ideal contemporâneo de mulher, as personagens de quadrinhos foram, em sua maioria, idealizadas por homens e para homens, segundo o que eles vêm e entendem do sexo feminino, e provavelmente atuaram como veículos da expressão sexual de seus autores e do desejo de exhibir o considerado imoral e proibido. (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p.189).

A sexualização de Carol não se restringia apenas ao miolo do quadrinho, como visto anteriormente. A capa nada mais é que a primeira imagem que temos de uma obra, e com os quadrinhos isso não é diferente. O que meninos, em uma sociedade que os apoia a serem compulsoriamente atraídos pelo corpo feminino, achariam de uma personagem estampada em um quadrinho com um rasgo na roupa na região do seio? O aspecto que agrava a situação é que em nenhum momento dentro do enredo esse rasgo aparece, ficando ilustrado apenas nas capas. Esse mecanismo foi usado duas vezes no volume, sendo ilustrado nas imagens abaixo:

Figura 4: Capa de Ms. Marvel v1 #17

Figura 5: Capa de Ms. Marvel v1 #19



Fonte: Ms. Marvel (1977) #17 (COCKRUM, Marvel Comics, 1978)

Fonte: Ms Marvel (1977) #19 (ROMITA, Marvel Comics, 1978)

Também é possível exemplificar o uniforme da vilã Hécate com um decote até o início da barriga. A problemática não é a roupa em si, mas a situação que se encontra: Hécate e Carol estão em uma briga física. Seria verossímil o seio da vilã se manter coberto num tecido fino justo quando estão em movimentação intensa?

Figura 6: Hécate vs Ms. Marvel



Fonte: Ms Marvel v.1 #11 (INFANTINO, Marvel Comics, 1977 p. 18)

A questão visual do corpo de Carol e das personagens femininas nos gibis de Ms. Marvel me trouxeram algumas dúvidas sobre a qualidade do trabalho dos desenhistas: se o intuito do quadrinho era abordar a luta de gênero, qual seria o impacto do biotipo corporal de Carol na visão de mundo dessas novas leitoras mulheres? Na edição 14 de 1978, o artista Carmine Infantino, já conhecido por ilustrar o *Flash*, personagem da *DC Comics*, trouxe Carol

Danvers numa imagem extremamente magra, onde era possível notar as costelas demarcadas no uniforme. Em vista disso, Vieira e Siqueira (2008) relatam como os quadrinhos ensinam e propagam problemáticas geracionais, fazendo com que se perpetuem, como no seguinte trecho:

O papel instrutivo e disciplinador dos quadrinhos pode, contudo, como alertou Bourdieu (2007), colaborar com a formação e reafirmação de hábitos e costumes incorporados e que, por aprendizado ao longo das gerações, se apresentam como “naturais”. Esses hábitos ou comportamentos trazem a visão de mundo do autor e, por conseguinte, da cultura na qual se instruiu e formou sua história de vida (VIEIRA E SIQUEIRA, 2008, p.187)

Por outro lado, Claremont criava reflexões em seu roteiro, fazendo que Carol questionasse costumes machistas pré-estabelecidos, como ilustrado na seguinte imagem, na qual a personagem vai visitar a empresa do herói filantropo Tony Stark:

Figura 7: Carol visita as indústrias Stark



Fonte: Ms Marvel (1977) #5 (MOONEY e SINNOTT, Marvel Comics, 1977 p. 7)

Outra coisa que faz a jornada de Carol ser exclusiva é a relação dela com o pai. Ele se recusa a pagar a faculdade da protagonista apenas por ser mulher, então ela toma a frente e se alista nas forças armadas estadunidense para conseguir se sustentar. Claremont também moldou os poderes de Carol de modo um pouco diferente do que já era estabelecido na época, reverberando os do Capitão Marvel. Carol, nas primeiras edições, é extremamente forte e resistente, conseguindo, da mesma forma, voar. Esse tipo de habilidade quebrava os padrões

de poderes das personagens femininas da época, muito mais defensivos e distantes da linha de frente das lutas. Isso fez com que Ms. Marvel não fosse uma protagonista costumeira das histórias da editora. Ela vestia um manto com o nome “Marvel”, e, por causa disso, Claremont e Conway fizeram com que se destacasse. O trabalho dos autores abriu brecha para que a personagem fosse única, extinguindo estereótipos e assumindo a luta de gênero, como apresenta o seguinte trecho:

O poder exercido pelos homens, nas HQs, é como um direito adquirido, tornado histórico e reafirmado na postura passiva das mulheres, que não questionam e, sim, colaboram com sua reafirmação. Esse discurso, baseado em oposições simplórias como claro/escuro, duro/macio, ativo/passivo, coloca a mulher em posição de eterna receptividade, enquanto o homem é quem age, fonte de toda a virilidade (SIQUEIRA E VIEIRA, 2008, p. 192)

Por fim, nas edições finais do primeiro volume, Ms. Marvel acaba recebendo um novo uniforme: um maiô de banho preto, com um símbolo diferente. A antiga echarpe que a heroína usava no pescoço se tornava um lenço na cintura. O novo uniforme cobria a barriga e era muito cavado nas pernas. No trecho abaixo, há a primeira fala de Carol sobre seu peso corporal, discussão que aprofundarei mais adiante:



Fonte: Ms Marvel (1978) #20 (CLAREMONT, *Marvel Comics*, 1978 p. 3)

Com o fim do primeiro volume de Ms. Marvel, a personagem se tornou uma integrante das histórias dos Vingadores e é apenas em 2006, com o roteiro de Brian Reed, que recebemos o segundo volume solo da heroína.

Os anos 2000 foram marcados por um estilo “sombrio” nos quadrinhos, com bastante sangue, violência, sensualidade, couro e roupas em tons de preto para dar um ar mais “adulto”. Ms. Marvel, em seu segundo volume, acabou sendo afetada por essa nova era.

Apresentada como “A melhor das melhores”, a editora tentou transformar Carol Danvers em seu rosto feminino — como a *DC Comics* tinha feito com a Mulher Maravilha, por exemplo. Descobrimos, também, que *Warbird* e *Binária* haviam sido outros codinomes de Carol ao longo das décadas 80 e 90, mas que ela havia voltado a assumir Ms. Marvel recentemente, visto que Marvel também era o nome da editora.

Agora, nessa nova fase, quando a cidade é atacada, temos a morte sendo retratada de uma forma mais gráfica, com diversos civis falecendo. As lutas também são mais brutais, com sangue se espalhando entre os quadros e golpes mais intensos.

Aqui, voltamos a ter o fenômeno das capas comerciais que não contam nada da história. Desde a primeira edição até a número 5, temos Carol com o uniforme de Ms. Marvel extremamente cavado na região da virilha, contorcendo-se enquanto voa ou durante a luta, como exemplificam as imagens abaixo:

Figura 9: Capa de Ms. Marvel v2 #1

Figura 10: Capa de Ms. Marvel v2 #2

Figura 11: Capa de Ms. Marvel v2 #3



Fonte: Ms. Marvel (2006) #1 (LA TORRE, Marvel Comics, 2006)

Fonte: Ms. Marvel (2006) #2 (CHO, Marvel Comics, 2006)

Fonte: Ms. Marvel (2006) #3 (CHO, Marvel Comics, 2006)

Nas edições 13 e 29, embora as artes sejam muito bem desenvolvidas, ilustrando realismo, elas são provocativas, realçando ainda mais a pintura corporal de Carol ou focando o corpo erotizado da personagem. A ilustração dá a ideia de que a heroína está praticamente nua apenas para vender, visto que, mais uma vez, no miolo, nada parecido acontece:

Figura 12: Capa de Ms. Marvel v2 #13

Figura 13: Capa de Ms. Marvel v2 #29



Fonte: Ms. Marvel (2006) #13 (HORN, *Marvel Comics*, 2007)

Fonte: Ms. Marvel (2006) #29 (SIQUEIRA; HORN; MELO, *Marvel Comics*, 2008)

Carol é retratada de roupas íntimas (ou sem elas) mais vezes nesse volume e vive muitos romances com outros super-heróis populares. Levando em consideração o estilo dos anos 2000 e que esse volume possui o dobro de edições que o anterior, de alguma forma faz sentido para o mundo dos quadrinhos que tenham esses novos elementos. Mesmo assim, não deixam de constituir situações problemáticas. Um exemplo é o da personagem Aranha, com o nome civil de Anya Corazon. Ela é uma garota com descendência latina de 14 anos que participa de algumas aventuras com Carol, porém, quando ilustrada, assemelha-se a uma mulher adulta, sendo uma super-heroína sexualizada e seguindo o mesmo molde de Carol: cabelo longo, seios e quadril grande, cintura fina, coxas grossas e o uniforme parecendo uma pintura corporal, com até mesmo a demarcação do umbigo sendo visível. Os quadrinhos de super-heroínas não demonstram nenhuma variedade corporal e, às vezes, até mesmo desdenham de outros biotipos. De Paula (2019) comenta que há diferença entre um corpo de uma mulher adulta representado nos quadrinhos e de um corpo infantilizado. Com isso então, por que Anya, uma adolescente, não segue um padrão diferente? Ela aponta:

Além disso, observou-se que a formação do corpo de uma personagem feminina nas HQs é padronizada de acordo com o tipo de papel que ela exercerá, isso determinará se ela vai ser representada com um corpo maternizado, infantilizado, erótico ou musculoso. (DE PAULA, 2019, p.52)

Outro caso que incomoda é o do personagem Homem-Máquina. Em determinada parte da edição 23, ele acaba perdendo seu corpo original e utiliza um reserva. Acontece que o novo

corpo utilizado é de uma outra heroína clássica, a Monica Rambeau, e os ilustradores (Aaron Lopresti e Matt Ryan) e o roteirista (Brian Reed), fazem graça da situação, como quando Homem-Máquina se machuca e o colega de trabalho dele pergunta se está apto ao combate. O personagem então o chama de “sexista”, em forma de piada (REED, *Marvel Comics*, 2008, edição 23, p.12). Outros apontamentos ocorrem quando ele diz estar mais sentimental, já que antes, no corpo masculino, era totalmente racional. Quando o herói volta ao seu corpo original, ele comenta que “não se sente tão sexy quanto antes” (REED, *Marvel Comics*, edição 24 p.18). Algumas zombações são visuais, quando o personagem coloca as mãos na cintura ou quando cai, e os seios se tornam o foco:

Figura 14: Homem-Máquina com mãos na cintura
Figura 15: Homem-Máquina no chão



Fonte: Ms. Marvel (2006) #23 (HORN, *Marvel Comics*, 2008, p.14)

Fonte: Ms. Marvel (2006) #23 (HORN e *Marvel Comics*, 2008 p.23)

Ms. Marvel, depois de salvar Magnum da única forma possível — com um beijo — de receber uma respiração boca a boca de Fera e de ter uns três namorados assassinados, na edição 47, vai a um encontro com Peter Parker, o Homem-Aranha. O herói, em determinada parte da conversa, diz: “Espere, eu vou ser a garota desse encontro?” (REED, *Marvel Comics*, 2009, p.10), por não ter que pagar a conta do restaurante. Na edição 45, Rocha Lunar diz que “Carol é a versão gorda dela” (REED, *Marvel Comics*, 2009, p.13). É a segunda vez que lemos uma fala “gordofóbica”¹⁸ nos quadrinhos analisados, mesmo que Claremont a tenha feito de forma mais sutil. Aqui, com Reed no roteiro, a problemática é apenas jogada na cara do leitor e demonstra irresponsabilidade, atrelando pessoas gordas com o mal hábito

¹⁸A estigmatização do corpo gordo, portanto, se traduz com a gordofobia, que é definida pela Academia Brasileira de Letras como “o repúdio ou aversão preconceituosa a pessoas gordas, que ocorre nas esferas afetiva, social e profissional” (GILLET; SANTOS, 2021 p.9)

alimentar. A questão não termina por aí, quando é evidente que Carol Danvers é uma personagem magra inserida em uma série de estereótipos apenas para agradar o leitor. O uso dos quadrinhos como meio de informação também afeta quem o lê de forma negativa, visto que Reed problematiza a mulher gorda e utiliza o rosto feminino da editora para fazer um comentário na seguinte linha de raciocínio:

Para que o sujeito gordo possa emergir ele precisa do fundante repúdio em si mesmo, ou seja, para tornar-se sujeito a busca pelo emagrecimento demonstra que o abjeto é aquilo que deve ser expulso do corpo (a gordura) para que este se torne “normal”. (GILLET; SANTOS, 2021, p.8)

Carol já é estabelecida como o padrão de mulher ocidental, termo utilizado por Siqueira e Vieira (2008). Não concordo que haja mais motivos para o afastamento e a criação de um repúdio ao corpo do feminino, enquanto há uma idealização do leitor masculino do que seria uma mulher, refletindo nas HQs, independentemente se há atração por ela ou não. Siqueira e Vieira (2008) também falam sobre o “culto ao corpo” para expressar a ideia do que seria o mais belo e o mais aceitável para a sociedade. É o mesmo pensamento machista que leva meninas do mundo todo a procurarem maneiras de adaptarem seus corpos através de intervenções estéticas, assim como afirmam Gillet e Santos, interligando a estrutura patriarcal com o senso estético:

Pode-se inferir que o corpo é moldado por questões ligadas a cultura alimentar e pelo padrão estético de determinada sociedade, por exemplo. No que se refere aos padrões estéticos do corpo feminino no ocidente, há uma grande influência por parte do consumismo, o qual se relaciona de forma estreita com a estrutura patriarcal e machista. (GILLET; SANTOS, 2021 p.7)

A edição 20 do volume retrata Carol Danvers sendo capturada por um vilão conhecido como “Mestre dos Bonecos”, que sequestra mulheres do mundo todo, em especial, super-heroínas, para vendê-las sexualmente. Quando Carol está presa, escuta algumas frases como “Você é minha agora, fará como eu mandar, todas lutam a princípio, principalmente aquelas que gostam de me sentir no controle um pouco... demais.” (REED, 2007, p.3), como ilustrado na seguinte página:

Figura 16: Carol capturada por Mestre dos Bonecos



Fonte: Ms. Marvel (2006) #20 (TOCCHINI, Marvel Comics, 2007, p.3)

Se a proposta de Reed era estabelecer uma ideia antifetichista e fazer com que o vilão fosse o alvo, deveria ter conversado melhor com o artista da edição, Gregg Tocchini, para que chegassem a um consenso. A imagem é grosseira, demonstrando uma cena de abuso, misturada com o uniforme sexualizado da heroína e com focos nas expressões, tanto da personagem, quanto do Mestre dos Bonecos. Voltamos à irresponsabilidade de o artista colocar as imagens dessa maneira em um quadrinho para adolescentes. É relevante trazer o tráfico sexual para ser debatido em um quadrinho no qual questões de gênero são o foco, mas não como foi produzido. O pensamento é de que se a *Marvel Comics* — ou a indústria das narrativas gráficas de forma geral — concedesse mais espaço para artistas mulheres trabalharem nas obras, talvez cenas como essa fossem evitadas. Penso que a discussão vai muito além.

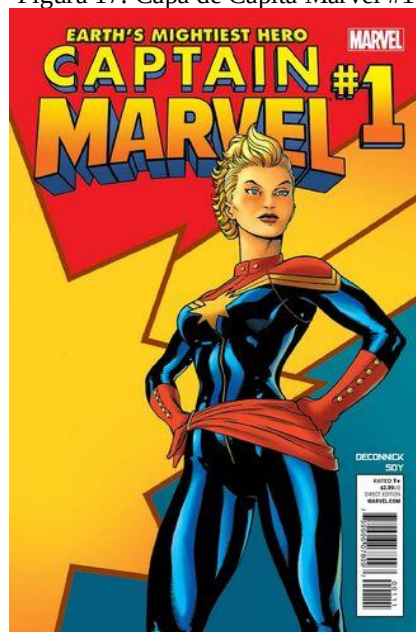
Quando chegamos na edição 25, dois nomes aparecem como artistas do segundo volume de Ms. Marvel: Adriana Melo e Mariah Benes. É a primeira vez que temos mulheres ativamente criando um quadrinho solo de Carol Danvers. Entretanto, acontece que a arte das duas é tão sexualizada quanto de todos os outros artistas que ajudaram a produzir a obra. Dito isso, o que aparenta é que esse tipo de indústria também afetou o trabalho de mulheres, afastando não só o leitor, como afirmam Siqueira e Vieira (2008), mas também os próprios artistas:

Hoje, principalmente nos quadrinhos de super-heróis, é comum a imagem da mulher americana como auge da satisfação: corpos “esculpidos”, magros, atléticos e treinados nas artes da luta e da guerra, como soldados em um campo de batalha onde o espectador é um observador, cada vez mais distante de sua própria realidade (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p.194)

Todavia, nem de todo mal existe o segundo volume da heroína: Carol realça seus tons de cinza, passando mais uma vez por questões morais e, até mesmo, mata o Mestre dos Bonecos, ferindo o ideal do herói. Aqui temos uma evolução dos seus poderes: diferente do primeiro volume, Carol absorve energia e consegue canalizá-la, demonstrando que possui muito mais poder do que uma série de outros heróis da editora. Entretanto, o volume acabou na edição 50, e só em 2012 recebemos um novo título da super-heroína, com novos moldes e fugindo do que Reed havia apresentado até agora.

Com 17 edições, o volume de Capitã Marvel (2012) foi publicado. No roteiro, Kelly Sue DeConnick (a primeira vez que a heroína foi escrita por uma quadrinista), enquanto Dexter Soy desenvolveu as primeiras ilustrações; depois, passou para Felipe Andrade, Emma Rios Scott Hepburn, Gerardo Sandoval e, por fim, Patrick Oliffe. Nesse volume, Carol desistiu do nome Ms. Marvel, adotando o nome em homenagem ao falecido mentor, Capitão Marvel — no original, a referência fica mais nítida, visto que *Captain*, o nome original, serve tanto para Capitão, quanto para Capitã. Na história, descobrimos que Carol leiloou seu antigo uniforme e recebeu um novo, como ilustrado abaixo:

Figura 17: Capa de Capitã Marvel #1



Fonte: Captain Marvel (2012) #1 (MCGUINNESS, *Marvel Comics*, 2012)

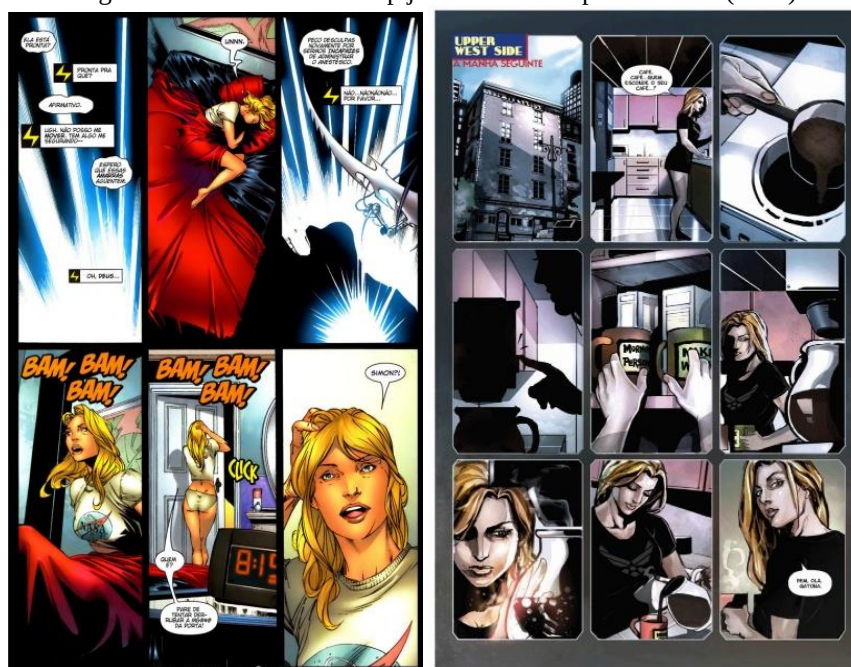
Uma nova paleta de cores foi adicionada ao visual, junto com um novo corte de cabelo — de todas as características padrões de uma super-heroína, essa ela acaba perdendo. O lenço em sua cintura segue, mas, de resto, tudo é novidade — e bastante coberto!

DeConnick utiliza a mesma técnica de Chris Claremont: faz com que o vilão tenha falas misóginas, como quando Homem Absorvente diz ao Capitão América “Tá recebendo ordens de mocinha agora?” (DECONNICK, 2012, p. 6). Carol até mesmo brinca com isso, dizendo que sua patente militar era de Coronel, então, sim, ela daria ordens ao Capitão América.

Um ponto interessante são as questões sociais trazidas. Na terceira edição, Carol viaja no tempo e conhece um esquadrão militar de mulheres e reflete quem seria o vilão numa guerra, também abordando o fato de como elas só terem conseguido ir para a guerra porque alguém lutou para que isso fosse possível. Já na edição de número 5, temos duas mulheres trabalhando nos gibis de Carol, no roteiro e na arte. A ilustração de Emma Rios, aparecendo apenas nessa edição, é muito semelhante a desenhos feitos a lápis.

Abaixo, demonstro duas vezes a heroína utilizando roupas íntimas durante sua narrativa; a imagem à esquerda é durante o segundo volume de Ms. Marvel (2006); a imagem à direita é durante o volume de Capitã Marvel (2012):

Figura 18: Carol Danvers de pijama durante Ms. Marvel (2006)
Figura 19: Carol Danvers de pijama durante Captain Marvel (2012)



Fonte: Ms. Marvel (2006) #6 (LA TORRE, Marvel Comics, 2006, p.6)

Fonte: Captain Marvel (2012) #1 (SOY, Marvel Comics, 2012)

Fica clara a diferença do cuidado de Dexter Soy e do descuido de Life La Torre para demonstrar a mesma informação: a primeira Carol, após acordar, veste uma camiseta e uma calcinha. Uma apresenta uma expressão *sexy*; a outra, não.

No final da última edição, somos introduzida uma nova personagem, alguém que assumiria o posto vazio de Ms. Marvel através de uma HQ solo — da mesma forma que Carol fez em 1977 — que estaria para ser criada. Kamala Khan, adolescente de origem paquistanesa, extremamente fã da Capitã Marvel, nasce para um público mais jovem e dá voz para os fãs dessa geração, tornando-se, também, o mais novo rosto da editora.

Todos os artistas desse volume se demonstram bastante responsáveis no uso da imagem da Capitã Marvel. Essa é a importância de um alinhamento profissional e artístico dentro de um projeto de uma história em quadrinhos. A história de Carol não terminou nesse volume. Capitã Marvel se tornou um nome tão popular que fez com que a *Marvel Comics* não deixasse de produzir quadrinhos novos da heroína, transformando-a em um ícone e, finalmente, o rosto da editora.

Carol não foi a primeira heroína do mundo, mas após o excelente trabalho de Claremont (1977) no primeiro desenvolvimento da personagem, da exploração que ela sofreu nos anos 2000 por Bryan Reed, e do acerto no roteiro de Kelly DeConnick junto do alinhamento dos ilustradores, inspirou uma série de personagens a saírem da zona de conforto: a ingenuidade ou a maldade pura para explorarem seus infinitos tons de cinza.

2.3 SARJETA APÓS DOIS QUADROS GRANDES:

Enfiada na geladeira várias vezes¹⁹, Jean Grey, personagem original dos X-Men (*Marvel Comics*, 1963) foi da mais pura garota a uma entidade cósmica consumidora de planetas sem passar por um meio-termo. Jean é provavelmente a personagem que mais morreu nos quadrinhos — cerca de 7 vezes — e, por isso, é uma amostra de como a única forma de desenvolver uma personagem crua, sem realce e cercada de estereótipos, é assassinando-a.

¹⁹ Após ler a edição 54 de *Lanterna Verde* (1994), no qual os roteiristas matam a namorada do herói, a quadrinista Gail Simone começou a notar que coisas horríveis, como estupro e assassinatos, sempre aconteciam com as personagens femininas dos quadrinhos dos heróis. Ela utilizou o termo “Mulher no Refrigerador”, pois foi o que houve com a namorada de Guy Gardner em *Lanterna Verde* (1994).

Quando Carol surgiu, a ideia de uma personalidade bem desenvolvida nas personagens femininas se instaurou, junto com diversas discussões femininas. Graças a ela — e outras, é claro — houve uma margem para desenvolver outras pautas e ensinar os jovens a normalizarem algumas situações que antes não eram muito bem-vistas. Nas histórias de super-heróis da *Marvel Comics*, temos duas Jessicas, a Drew e a Jones, ambas super-heroínas que acabam engravidando. As duas decidiram seguir com a gravidez e dividir a vida entre o combate contra vilões e de mães amorosas. Além disso, Jessica Jones foi vítima de abuso, sequestrada e manipulada mentalmente quando adolescente. Suas histórias possuem um teor adulto e discutem o processo pós-traumático, trabalhando uma forma de falar sobre isso e, mesmo que ainda doa, tentar seguir em diante. Wanda Maximoff, conhecida como Feiticeira Escarlata, perdeu os filhos e passou por outro processo traumático. As heroínas, após analisar Capitã Marvel, podem abrir margem e levantarem bandeiras. Para isso, alguns engravatados no topo dos prédios precisam deixar os artistas comprometidos com os projetos desenvolverem suas ideias e incentivarem a desnormalização das problemáticas estabelecidas por anos na nossa sociedade.

3 APRESENTANDO: PATRONAS!

A partir daqui, entraremos no mundo de *Patronas*, uma narrativa fantasiosa com diversas referências pessoais, como *Percy Jackson e o Ladrão de Raios* (2005), *Deuses Americanos* (2001), *Sailor Moon* (1992) e, obviamente, os quadrinhos da *Marvel Comics*, com suas soluções megalomânicas para as situações. O meu objetivo é traçar um paralelo com a cidade de Porto Alegre, utilizando localizações reais, fazendo uma homenagem para os lugares que frequentei durante toda minha vida e que me fizeram quem eu sou. Para compor a fantasia, utilizo da cosmovisão brasileira, misturando com o cotidiano comum – melhor aprofundado no anexo: bestiário – buscando trazer uma visão original para algumas lendas, mas respeitando as suas origens. O projeto de *Patronas* é extenso, então apresento pequenas partes: uma sinopse literária, uma descrição de todos os personagens que planejei, a escaleta da primeira parte da história e, por fim, as oito primeiras páginas do roteiro – ou *storyboard*, se formos levar em consideração que serve muito mais como uma conversa-guia para quem for trabalhar nas ilustrações de *Patronas*.

3.1 SINOPSE

Após cinco anos vivendo na cidade de Pelotas, Pietra Carvalho, uma jornalista solitária e infeliz com seu emprego, recebe a oportunidade de voltar para a cidade natal, Porto Alegre, e cobrir uma matéria de primeira página sobre crianças desaparecidas. Aceitando a oportunidade, Pietra se depara mais uma vez com uma cidade suja, violenta e, principalmente, sobrenatural. Após descobrir as conexões *paramateriais* – aquilo que foge do natural – com os desaparecimentos, Pietra decide reunir aqueles que sobreviveram de seu antigo grupo de amigos para poderem exercer, uma última vez, o trabalho como Patronos e salvar tanto a cidade quanto Pietra que, enfim, perceberá que seu verdadeiro lugar é naquele lugar como Patrona.

3.2 PERSONAGENS

Pietra Carvalho: Durante a adolescência, Pietra dividiu-se entre a liderança das Patronas e os cuidados à mãe com câncer. O pai fez questão de desaparecer nos primeiros meses do período gestacional. Portanto, Pietra teve que aprender tudo sozinha desde muito cedo: a cozinha, a gerência de contas, o autocuidado e cuidados com a mãe. Por sorte, ela tinha uma tia morando

no exterior disposta a ajudar com as despesas – em determinada parte da história, descobrimos que ela fazia parte de um esquema de golpes e acabou sendo presa.

Aos 12 anos, após ajudar um morador de rua que havia se machucado em um tufão em Porto Alegre, dando abrigo e comida para ele, Pietra recebeu o reconhecimento das Entidades locais e se tornou a primeira Patrona para lidar com o *paramaterial* da cidade. Por ser a primeira, ela se encarregou de ser a líder e de cuidar dos outros integrantes que, aos poucos, iam dando as caras.

Durante os cinco anos como Patrona, acabou tendo um relacionamento com Ana Clara. Elas nunca explicitaram o namoro, mas Pietra desconfiava que, no fundo, todos tinham conhecimento de seu relacionamento.

Com a morte da mãe de Pietra um pouco antes do resultado das vagas nas universidades e o acidente em uma missão que acabou matando Ana Clara, Pietra começou a acreditar que não se encaixava em nada que havia restado em Porto Alegre, então aproveitou a vaga na UFPel e tentou se virar em uma cidade completamente nova. Durante a faculdade, conseguiu um estágio no Boletim de Pelotas e seguiu trabalhando por lá, mesmo depois de se formar.

Pietra leva tudo muito a sério: é um tanto perdida, às vezes impulsiva, porém nunca altera o tom de voz. Ela desistiu de relacionamentos desde o falecimento de Ana Clara e permaneceu assim durante o passar dos anos.

Tomás H. Lange: Sorte não é o tipo de palavra que está no vocabulário de Tomás. Quer dizer, ele nasceu rico, então metade da vida está feita. O problema é a outra metade. Ele é o mais novo entre as Patronas e todos acreditam, inclusive ele próprio, que recebeu os poderes por ter uma descendência de outro Patrono, mas a verdade é que ele fez um ato de bondade pura durante o início da adolescência. Ele representa a entidade do caos, o que significa que é um azarado de mão cheia. Seus poderes funcionam como uma bateria: precisa recarregar com pequenas ações, como levantar da cama com o pé esquerdo, passar por debaixo de uma escada, quebrar um espelho, cruzar com um gato preto e etc. Depois, ele consegue direcionar o azar que acumulou para fazer pequenas dobras na realidade e mudar a sorte ao redor.

Tomás é um homem lógico, fã de cultura *geek* e videogames. Ele tem diversos problemas sociais, como a dificuldade de se comunicar e a gagueira quando fica nervoso. Quando jovem, seu papel no time de Patronos era refinar os planos de Pietra e virar a sorte pro lado deles, o que muitas vezes não dava certo, pois suas habilidades conseguem ser um pouco instáveis.

Hoje, aos 22 anos, ainda mora com os pais e sua cadela, Stéfany. Ele cursa história na UFRGS e estagia numa escola pública da Cidade Baixa. Sua principal pesquisa envolve lendas originárias do Brasil e como elas se adaptaram durante os anos, buscando entender como o Mundo Material e o *paramaterialismo* se colidem.

Helena Flores: Sua inimizade com Pietra sempre foi aparente. Uma relação de confiança e ódio, na qual as duas se entendiam como necessárias no grupo e, ao mesmo tempo, muito adversas em seus ideais. Helena gosta de agir sozinha, tem atitude, fala quando bem entende e extrapola de vez em quando. Ela foi a terceira jovem a entrar no grupo, representando a entidade da Lua. Ela chamava atenção; seja pela aparência. Quando adulta, percebeu como isso afetava as pessoas e começou a utilizar isso ao seu favor.

Hoje, ela passa golpes como cartomante no Centro de Porto Alegre. Ela sabe ler as cartas, mas prefere dizer o que as pessoas gostariam de ouvir, fazendo elas sempre voltarem. Ela é boa com as palavras e sabe como conquistar um público.

Melissa Capola: Filha da ex-prefeita da cidade, Melissa sempre esbanjou muito dinheiro. Era a única do grupo que não estudava numa escola pública, mas que tinha outros tipos de problemas, como aceitação e o fato de achar que nunca seria amada. Melissa é uma personagem *plus-size*, de índole forte e politizada. Ela foi a quarta menina a entrar no grupo das Patronas e, no início, foi difícil socializar. Ela representa a entidade da guerra, sendo a melhor do grupo em artes marciais e perdendo o controle quando entra em batalha.

Durante a adolescência, conheceu o grande amor de sua vida: Cássio. Hoje, eles vivem uma vida longe de problemas, com Melissa sendo *influencer* e *personal trainer*, enquanto seu marido cuida da casa. Os dois tiveram um filho, Artur, que, devido às condições do pai, pode ter adquirido a Maldição do Lobisomem. Melissa levanta questões sobre a vida saudável, de biotipos e de como uma coisa não interfere na outra.

Ana Clara Borges/ Queimada: O coração do antigo grupo. Ana Clara era tão gentil e acolhedora com os outros que se esquecia de ser consigo mesma. Ela foi a segunda menina a entrar para o grupo das Patronas. Foi a que passou mais tempo com Pietra, vivenciando um romance por quase 5 anos, tempo que o grupo ficou ativo. Quando Ana Clara faleceu no meio de uma missão arquitetada por Pietra, as Patronas decidiram que seria melhor se separarem. Ana é a Patrona representante do fogo, mas o fogo que acolhe, cura e aquece.

Em certa parte da história, descobrimos que um culto chamado Missa dos Mortos, liderado por uma vagante com o corpo desfigurado, está sequestrando crianças recém-descobertas patronas para roubar as suas essências divinas e entregar para a entidade dos mortos. Acontece que a vagante com o corpo desfigurado, chamada de Queimada, seria Ana Clara enfurecida desejando voltar a sua antiga vida.

Lívia dos Anjos: Lívia é a única criança sobrevivente dos ataques da Missa dos Mortos. Ela é encontrada por Pietra e Tomás e ambos concordam que irão ajudá-la. Lívia é a mais nova Patrona dos sonhos. É doce, engraçada, um pouco sarcástica e representa um mundo mais gentil para Pietra.

Lorenzo Garcia: O melhor amigo de Tomás. Ele é um homem um tanto esnobe e confia demais em si mesmo. É inteligente e, apegado demais ao melhor amigo, não consegue respeitar o espaço pessoal. Ele trabalha como *influencer digital* e é tão apaixonado por videogame e por “nerdices” quanto Tomás. Acaba se tornando o “cara do computador” nas missões, passando as informações necessárias ao grupo.

Cássio Capola: O esposo de Melissa. Conheceram-se durante o ensino médio se apaixonaram. É um homem caseiro, dedicado aos cuidados do filho, bom cozinheiro e um tanto desengonçado. Cássio é bastante inseguro quando se trata dos amigos de infância de Melissa, visto que é carrega a Maldição do Lobisomem, o tipo de criatura que os Patronos acabam tendo que caçar.

Durante as noites as noites de Lua cheia, é Melissa quem se responsabiliza por contê-lo e ambos acabam discutindo vezes demais se Artur adquiriu ou não a maldição Lobisomem.

Artur Capola: O filho de 3 anos de Cássio e Melissa. É um garoto falante, curioso, agitado. Artur acabou recebendo a Maldição do Lobisomem de seu pai, mas é apenas no final da história que vemos os efeitos causados no garoto. Ele é bastante apegado ao Cássio e cria conflitos com a própria mãe de vez em quando.

Érick Bonventura: Começa sendo o “ficante” de Helena, mas ela acaba descobrindo que servia de amante para ele. Pietra quebra o nariz dele no início da história. Érick chora bastante e ama dar desculpas.

Mateus Rubens: O chefe do Boletim de Pelotas. Pietra acredita que ele desdenha dela, mas, na verdade, ele acredita no seu potencial e se vê muito nela. É um rico, um pouco convencido, beirando a arrogância.

Viviane Carvalho: Viviane combatia o câncer desde muito nova, passando por momentos de pioras e melhoras durante grande parte da vida. Cuidou de Pietra sozinha, mas acabou adoecendo e teve que contar com a filha para assumir responsabilidades que ela não poderia mais. Sempre foi uma mãe presente e sonhava com a filha na universidade. Quando Pietra finalmente ingressou na faculdade de Jornalismo, Viviane acabou piorando, o que a levou antes de que Pietra pudesse contar a ela.

Entidade-Mãe: Durante a adolescência, as Patronas viam a Entidade-Mãe como um exemplo a ser seguido, um pilar de sabedoria e benevolência. Foi ela quem escolheu o grupo e transferiu a essência das entidades para seus corpos. É responsável pela segurança do Salão da Virtude e por guiar os Patronos durante suas missões. Quando Ana Clara morreu, o grupo se revoltou contra a Entidade-Mãe e entendeu que nada mais ela tinha feito que os objetificar e os transformar em armas, nunca se importando realmente com o destino deles próprios. A Entidade-Mãe desaparece depois que o grupo é desfeito.

Belial: Após anos preso em Porto Alegre, Belial, entidade dos mortos, enfim, põe em prática o seu plano de ressuscitar antigos Patronos da cidade para que o sirvam, criando, assim, a Missa dos Mortos. Belial precisa que seus novos lacaios adquiram as almas dos mais novos Patronos da cidade para que consiga produzir poder o suficiente para se libertar de sua prisão.

Antônia Étrange: A irmã estranha da Missa dos Mortos. Foi uma Patrona de Porto Alegre durante a vida, neta de imigrantes e uma mulher ambiciosa. Antônia fez um pacto com a entidade Belial para recolher a essência divina dos patronos e entregar a ele.

Lúcio Étrange: Sonhava em viver eternamente. Foi Patrono quando adolescente ao lado da irmã durante os anos 60, mas acabou morrendo defendendo a cidade.

Stéfany: A cadela da família Lange. Ela é bastante velha, tendo perdido muitos de seus fios de cabelo pela idade e estando cega de um olho. Stéfany nunca para de tremer e está sempre acompanhando os passos de Sra. Lange.

Sra. Lange: Uma senhora exclamativa. Ela se veste como uma madame dos anos 90 e está sempre muito alegre. É extremamente apegada a sua cadela, Stéfany.

Sr. Lange: O pai de Tomás é um homem “na dele”. Ele não tem nenhuma fala, mas se fará presente, lendo jornal, assistindo à tevê ou folheando um livro.

Maiara: É uma caipora que trabalha no 4º Distrito como *bartender*. Ela acaba ajudando Pietra e, mais tarde na narrativa, descobrimos que está devendo para um demônio viciado em moda, tendo que recorrer ao grupo principal.

Ariadne: Ariadne foi transformada em uma coruja há mais de 5 décadas por Patronos que vieram antes do grupo de Pietra. Ela vive no topo do jardim do Mario Quintana e os visitantes sempre levam frutas para que ela se alimente.

Chui: O *familiá* de Ariadne. Ele está preso dentro de uma garrafa e não consegue se comunicar por palavras, apenas gesticulações. É raivoso e faria de tudo para sair de seu estado atual.

Ricardo: Um demônio agiota que vem cobrar Maiara pelo seu acordo. As Patronas precisam lidar com ele em algum momento do livro. Ricardo é extremamente arrogante e tem um ótimo senso fashion.

3.3 ESCALETA

Parte 1: Uma Boa Filha à Casa Torna

1. Conhecemos Pietra em seu emprego na cidade de Pelotas. Seu chefe lhe dá a oportunidade de investigar um caso de crianças desaparecidas em Porto Alegre.
2. Vemos Pietra em seu apartamento. Aqui, conhecemos os seus costumes e sua solidão. Ela decide voltar para Porto Alegre após reparar o quão sozinha está em Pelotas.
3. Cena do ônibus de viagem. Tudo é tranquilo, mas uma tempestade a segue ao fundo.
4. Pietra entra num bar do 4º Distrito com a intenção de beber. Ela pede uma e, então, percebe que a atendente é uma caipora. Após se estranharem, elas acabam conversando tranquilamente.

5. Vemos pela primeira vez Érick Bonaventura. Ele decide que vai incomodar Pietra no bar. Os dois acabam brigando e ela quebra o nariz dele.
6. Pietra sai do estabelecimento e, percebendo que uma multidão dança ao som da música na rua e chora após se lembrar que fazia o mesmo com a mãe.
7. Pietra invade a escola onde as crianças desaparecidas estudavam. Ela ainda está um pouco embriagada. Ela consegue algumas informações sobre as crianças e descobre que Tomás Lange, seu amigo de infância, trabalha ali.
8. No outro dia, Pietra visita os pais de uma das meninas desaparecidas e percebe que a garota também era uma Patrona.
9. Pietra decide ir atrás de Tomás para relatar o que está acontecendo na cidade. Eles discutem e brigam.
10. A mãe de Tomás convida Pietra para um jantar em família. Lá está o melhor amigo de Tomás, Lorenzo Garcia.
11. Pietra fica no quarto de hóspedes da família Lange e tenta se conectar com a Entidade-Mãe, Ela não consegue e percebe que tem algo de errado.
12. Pietra e Tomás vão visitar o Salão da Virtude (a antiga base das Patronas), localizado em um vagão de trem abandonado atrás do Museu de Porto Alegre, na Cidade Baixa. Quando entra, vê que tudo está queimado e não há nenhum sinal da Entidade-Mãe
13. Temos uma cena no Salão onde Tomás encontra um *token* de RPG, um mago de plástico que pertencia a ele quando pequeno.

Bem-vindo, Tomás:

Em todo final de capítulo se inicia um conto para uma apresentação das outras personagens, servindo também para demonstrar como era a vida das Patronas quando crianças. O primeiro foca na iniciação de Tomás no grupo. Ele não parece ser bem aceito pelas outras garotas e é a primeira vez que vemos todas as outras personagens juntas. Aqui, vemos o Salão da Virtude ainda inteiro. Na trama, Honorato, uma criatura que vive sob o Guaíba, acorda na orla em um dia movimentado, o que faz com que as Patronas devam ir colocá-lo para dormir mais uma vez. Vemos a expansão dos poderes de Tomás neste conto, visto que é ele quem resolve a situação toda.

3.4 STORYBOARD/ROTEIRO

Parte 1: Uma Boa Filha à Casa Torna

PÁGINA 1 – SEIS QUADROS

QUADRO 1

Esse quadro é um painel retangular médio que cobre a parte superior da página. Vemos uma porta de madeira polida, brilhante em um cômodo não muito grande. De um lado, uma parede branca e lisa. Do outro, um painel de vidro que funciona como uma divisória, porém o outro lado é totalmente visível. Há persianas levantadas. Na frente da porta, um tapete cinza. Ao lado da sala, um estante também cinza, com livros coloridos que se estendem ali e três troféus dourados com diferentes formas entre as prateleiras.

Onomatopeia saindo da porta, é suave (**toc toc toc**).

QUADRO 2

Um quadrado menor. Foco no rosto de MATEUS RUBENS visto de lado. É um homem branco, de cabelo preto lustroso – por conta do gel de cabelo – e de óculos de grau. Não há falhas em sua barba e ele possui um bigode longo que, por sorte, não dá voltas nas pontas. Seus olhos estão baixos e a luminosidade de seu celular está refletindo em seu rosto. Seu queixo está próximo do peito e seu pescoço atirado para trás, encostando a cabeça na cadeira.

QUADRO 3

Quadro ao lado, outro quadrado e do mesmo tamanho que o anterior. Temos a mesma posição do rosto de Mateus, mas, agora, sua visão está virada para frente e sem a luz do celular. Está refletindo uma luz de intensidade normal do ambiente no seu rosto.

Onomatopeia marrom, do mesmo tom da porta (**guiiinn**).

Voz desconhecida (OP): Chefe? Tua secretária tinha pedido pra eu passar aqui. Disse que o senhor queria falar comigo.

QUADRO 4

Preciso que esse quadro seja maior. É a primeira vez que vemos a protagonista de Patronas e é necessário que a aparência dela fique marcada. Temos painel retangular vertical que cobre até

o fundo da página. O foco é o corpo inteiro de PIETRA CARVALHO. Suas roupas são casuais, uma camisa da banda ABBA e uma calça jeans clara surrada. Seus sapatos são vans clássicos embarrados perto da sola. Ela está de costas, terminando de fechar a porta, mas olhando na direção oposta do quarto, onde Mateus está sentado.

Pietra: Espero que não seja uma má hora. A Alana me avisou que tu tinha voltado do horário de almoço e...

Mateus (fora do painel): Seus pés, Pietra.

Pietra: Ah, sim. Foi mal, foi mal.

QUADRO 5

Um retângulo abaixo dos quadros 2 e 3 de tamanho médio. Nele temos a visão detrás dos pés da Pietra para o resto da sala, onde aparece as duas paredes – branca e de vidro com persianas –, a estante com livros e troféus e, mais adiante, a mesa de trabalho de Mateus, com ele atrás e com os pés acima da mesa. Há alguns outros objetos como caneca e um notebook. Pietra está acima do carpete cinza, esfregando seus pés.

Onomatopeia dos pés se mexendo em cima do carpete (**snif**)

Pietra (OP): Se foi por causa do atraso, eu acabei perdendo o ônibus, mas o texto já tá quase pronto pra te mandar.

QUADRO 6

Um retângulo grande que cobre a parte debaixo da página, do mesmo tamanho do retângulo do quadro 1. Mateus está no foco do quadro, está fazendo o movimento de abaixar as pernas de cima da mesa e outro largando o telefone. Em cima da mesa há uma caneca escrita “melhor editor-chefe” e um ursinho de pelúcia. Na parede detrás de Mateus há diversos artigos emoldurados e alguns são legíveis: Redação do ano; Quem trabalha no Boletim de Pelotas?; Jornalista desvenda caso de desaparecimento.

Mateus: Ah é, acabei de assinar tua ocorrência de atraso, mas não é por isso que te chamei aqui. Sente-se, por favor.

PÁGINA 2 – SETE QUADROS

QUADRO 1

Um quadrado pequeno, temos Pietra sentando-se na cadeira de escritório em frente à mesa de Mateus. A visão é ela de costas segurando a cadeira. Temos um vislumbre da mesa de madeira e do rosto de Mateus em segundo plano.

Mateus: Como que tu tá? Quer beber algo?

Pietra: Tô de boa, eu acho, valeu. (pausa) Olha, eu fiz algo errado?

Mateus: Tirando os atrasos frequentes, não, não fez. Te chamei aqui para te fazer uma proposta. Um trabalho.

QUADRO 2

Um quadro pequeno ao lado do quadro 1. Temos um foco apenas no rosto de Pietra, ela olha preocupada em nossa direção.

Mateus (fora do painel): Tô precisando de alguém pra ir pra capital e, graças à perna quebrada do César, acabou que tu é a única com a escala livre nas próximas semanas.

Pietra: Na capital?

QUADRO 3:

Um quadro pequeno ao lado do quadro 2: O foco é em Mateus. Ele está com a mão esticada para o lado direito, indicado para onde Pietra deve olhar.

Mateus: Sei que é fora da tua zona de conforto, mas tu não pode passar a vida escrevendo meia dúzia de crônicas pra tapar buraco. Um dia tu não vai ter mais o que dizer, e aí? O que tu acha que acontece depois?

QUADRO 4:

Um painel grande e retangular. Nele, temos o foco de Pietra e Mateus de lado. Reto no painel, vemos a parede de vidro com as persianas levantadas. Temos uma visão do que tem detrás do

vidro: um escritório pouco sofisticado, porém grande. Várias mesas distribuídas acompanhadas por assentos. O foco da imagem é nos outros funcionários do Boletim de Pelotas totalmente interessados naquele encontro. Um deles está com a perna engessada e para cima da mesa.

Mateus: Eles te engolem viva.

Emanata em Pietra (!?)

Painel de fundo que comporta os três próximos quadros: é uma visão próxima de uma parte da estante cinza do Mateus. Nela, vemos os diversos livros “O Caminho do Alfa” de Richard Jones, “Pílulas Vermelhas” de A. B. Abraham, “Antologia do Macho” Paulo Fiestas e etc. Os troféus também aparecem, ambos de ouro: Revisão Gaúcha e Seleção de Crônicas.

QUADRO 5

Temos a visão de trás da cabeça de Mateus em direção à Pietra. Ela está com a coluna reta, temos a visão do corpo inteiro dela e de parte do escritório.

Pietra: Olha, Mateus, eu te agradeço. Mas, Porto Alegre tem poluição demais, barulho demais, violência demais.

Mateus: Tu queria uma oportunidade, né? Não fica dizendo por aí que eu te desdenho? Bom, aí está uma oportunidade. Um furo só seu. Um trabalho de campo que faria qualquer um daqueles imbecis ali fora se rastejarem no chão só pra escrever uma única palavra no artigo.

Pietra: E desde quando tu é um cara simpático comigo? Me lembro bem daquele “gentil” e-mail tentando me ensinar pontuação. Aliás, ela vai muito bem, obrigada por perguntar.

Mateus: Fico feliz que eu tenha te ajudado! Pietra, você conhece aquela cidade como ninguém aqui, tem contatos lá. Além do mais, vai fazer bem às famílias você ir, elas estão precisando de umas palavras de apoio.

QUADRO 6

Foco no Mateus, ele está entregando uma papelada para Pietra.

Pietra (OP): Palavras de apoio? O que é a matéria?

Mateus: Desaparecimento infantil. Três crianças nas últimas duas semanas. Mesma escola, grupos diferentes.

QUADRO 7

Foco no rosto de Pietra mordendo o lábio, preocupada.

Recordatório: Puta merda. (Narração de Pietra)

Pietra: Pode me dar um tempo pra pensar? Coisa curta. Te dou uma resposta definitiva até hoje à noite.

Mateus (OP): Claro.

PÁGINA 3 – CINCO QUADROS

QUADRO 1

Um painel retangular grande, visto de baixo para cima na diagonal. Pietra está do lado de fora do escritório analisando a papelada. Atrás dela, uma porta de madeira está se fechando.

Onomatopeia da porta (**tuqui**).

Diversas vozes (OP): Acho que ela; Sim eu também; Pra quê? HAHAHAHA!.

QUADRO 2

Um painel sobreposto ao quadro 1. O rosto de Pietra surpreso, tirando a atenção do papel e virando o rosto em direção ao barulho.

Emanata na cabeça da Pietra (!).

QUADRO 3

Quadro retangular menor que o quadro 1. Os outros funcionários do Boletim de Pelotas são o foco da cena, eles estão envergonhados com Pietra olhando ou disfarçando. O de perna quebrada (CÉSAR) finge que está assobiando.

Pequena onomatopeia saindo de César como música (**fiufiufiu**).

QUADRO 4

Um quadrado menor. Pietra olha de volta para frente com os olhos revirados, seu rosto é o foco.

QUADRO 5

Um retângulo maior. Temos uma visão completa da mesa de Pietra. Pode ser tanto de cima quando de lado, como conseguir criar a melhor ambientação. É uma mesa média, de madeira, com um computador comum em cima. Há uma fotografia de uma mulher mais velha (mãe da Pietra) com um lenço na cabeça e de Pietra mais nova abraçada nela. Há um copo de plástico com um resto de café preto e um fone de ouvido com fio do lado junto do celular de Pietra. A tela do celular está rachada no canto superior direito e o modelo é mais antigo. A protagonista está espalhando os papéis na mesa e eles estão caindo em movimento.

PÁGINA 4 – UM QUADRO

QUADRO ÚNICO

É um quadro muito grande, tomando a página inteira. É uma visão ampla pela mesa, provavelmente vista de cima. As marcas de uso, a sujeira, os objetos de escritório, o computador no canto da mesa, tudo é visto com bastante detalhe. Nesse quadro, temos as três fotos das crianças, com seu nome e idade escritos de canetão: Laura Anchieta (11), Bernardo Pascal (11), Cecília Madeira (12). Laura é uma menina loira, sorridente, de olhos verdes e com dois dentes da frente faltando, um de cima, outro de baixo; Bernardo é um menino negro, cabelo estilo militar e, na foto, ele está abraçando um ursinho de pelúcia estilo Teddy Bear com uma camiseta azul; Cecília parece um pouco mais velha que os outros dois nas fotos, é uma menina de cabelo cacheado e uniforme escolar – bermuda *legging* e um camisetão dois números maiores que o dela.

Recordatório Se eu fosse um piá desaparecido numa cidade enorme, onde eu me esconderia? (Narração de Pietra)

PÁGINA 5 – QUATRO QUADROS

QUADRO 1

Um retângulo grande no topo da página. Temos um quadro completamente preto.

Onomatopeia de porta abrindo (**tique tique**).

Recordatório: Cidade de Pelotas, 26 de outubro, 19h43.

QUADRO 2

Outro retângulo. Abaixo do quadro 1. Vemos a entrada do apartamento de Pietra. A visão cobre todo o corpo da personagem. A porta está aberta, Pietra está de costas acendendo a luz com a mesma roupa das páginas anteriores. Conseguimos ver uma sapateira com uma pantufa de coelho, um All-Star e um chinelo de dedo verde escuro. Na parede, vemos também uma espada e um escudo emoldurados alguns centímetros da porta.

Onomatopeia onde fica o interruptor (**clique**).

QUADRO 3

Outro retângulo. Abaixo do quadro 2. Pietra está de frente para gente. Ela se segura na parede com uma mão e com a outra tira o sapato. A porta agora está fechada

.

Onomatopeia saindo da porta (**tuqui**)

Pietra: Ah! Graças a deus. Ainda tenho a tampa nos dedões!

QUADRO 4

Outro retângulo. Abaixo do quadro 3. Pietra parece exausta. Está com os braços pra baixo e a cabeça jogada pra trás.

Pietra: Enfim em casa.

PÁGINA 6 – QUATRO QUADROS

QUADRO 1

É um retângulo grande acima da imagem. Pietra larga as chaves na mesa redonda de madeira no canto do apartamento. Também aparecem em quadro: uma toalha de renda branca e acima dela um jarro de flor de porcelana. Dentro, um buquê de crisântemos brancos. Diversas contas acima da mesa: três contas de luz, uma de água, carta de despejo. Há duas cadeiras de madeira que acompanham a mesa e em uma há uma toalha de banho azul com listras brancas pendurada.

QUADRO 2

É um quadro de aproximação sobreposto ao quadro 1. Temos a mão de Pietra esticada, segurando a toalha antes apresentada. Há um movimento de puxar.

QUADRO 3

É um quadrado grande abaixo do quadro 1. Esse é um quadro de ambientação. Temos o pequeno apartamento da protagonista. É um J.K antigo, bastante desorganizado e um pouco sujo. A entrada é de madeira, o piso de parquê (também de madeira) e as paredes brancas com alguns poucos enfeites, exceto pela sua espada e escudo que estão aposentados em uma tábua de madeira, pendurados há alguns passos da porta. São três cômodos: a sala-quarto com televisão plana em cima de um suporte que também segura um porta-retrato de Pietra e seu antigo grupo de amigos ainda jovens tirando uma selfie (eles parecem se divertir), um sofá-cama (onde ela dorme) com os lençóis já separados e dobrados no canto. Tem também uma estante com alguns poucos livros, coisas que ela leu na adolescência, como Percy Jackson e a Seleção. Também há alguns clássicos como o de Clarice Lispector e poesia da Florbela Espanca, um álbum de fotos que herdou de sua mãe e umas decorações comuns, como aquele gatinho chinês que fica abanando. Vemos uma parte de Pietra atravessando uma porta de madeira diferente da entrada com a toalha azul em mãos.

QUADRO 4

Quadrado sobreposto ao quadro 3. É uma aproximação da porta de madeira batendo.

Onomatopeia (**blam!**)

PÁGINA 7 – CINCO QUADROS

QUADRO 1

Um quadrado sobreposto ao quadro 2. Uma mão virando a torneira simples do chuveiro.

QUADRO 2

Um retângulo grande. Temos a página tomada por vapor. Nele, não há Pietra, mas sim um banheiro bagunçado e simples: uma pia, um armário, um espelho com manchas com compartimento para guardar seus itens de higiene, uma privada com um tapete verde na frente e um chuveiro que é dividido por uma cortina de plástico completamente opaca. A toalha azul aparece pendurada ao lado do chuveiro.

Onomatopeia da água caindo (**dzzzz**).

Pietra (cantando Titãs): O acaso vai me proteger enquanto eu andar distraído. O acaso vai me proteger enquanto eu...

QUADRO 3

O foco agora é na cozinha de Pietra. Ela fica do lado da sala que ainda não vimos. Pietra está em sua bancada, há bagunça por toda parte, como seus copos de macarrão instantâneos vazios e a pia atolada de louça. Ela está de costas e a vemos debaixo, ela parece estar preparando algo. Na cabeça de Pietra, temos uma toalha enrolada e ela está vestindo um camiseta escuro que basicamente cobre até suas coxas. Ela está com as pantufas que vimos também.

QUADRO 4

É um quadrado menor. Vemos um micro-ondas com a luz apagada.

Emanata de fora do painel (!)

Onomatopeia do micro-ondas (**piiipiiipiii**)

QUADRO 5

Pietra está sentada seu sofá cama com as junto ao corpo, ela segue com a toalha e o camiseta e uma expressão de perplexa. Em sua mão, um *Cup Noodles* ainda quente, com a fumaça saindo. Na outra, um garfo que leva o macarrão até a boca. Há uma luz que ilumina o cômodo vinda da televisão à frente (fora do painel).

Fala vinda da tevê: Chef, eu fiz hoje um tempura de abacate com maionese de beterraba, fritei por 2 minutos em óleo fervendo...

Pietra: Parece bom.

PÁGINA 8 – SEIS QUADROS

QUADRO 1

Retângulo grande. Temos a imagem de cima, mostra Pietra deitada no sofá-cama. Vemos um ventilador de teto se movendo. Ela está com o celular em mãos. A luz do celular reflete no rosto dela. Pietra está com as duas pernas esticadas, cruzadas uma sobre a outra.

QUADRO 2

É um retângulo médio na horizontal. O quadro tem o foco na tela do celular de Pietra. Seu aplicativo de mensagens está aberto, mas só uma notificação de mensagem nova.

Chefe (emoji de cocô): não esquece. (5 mensagens) (Hoje)

QUADRO 3

Outro retângulo médio na horizontal. O foco continua na tela do celular, vemos outras conversar por mensagem. A última delas está quase saindo da tela, cortada pela metade.

(grupo) Turma 302: Bianca: Alguém sabe o que vai cair na prova amanhã?

(23/11/2018)

Melissa: Quer marcar um café? (enviado por Melissa). (22/11/2018)

Claro: NOVAS OFERTAS! LIGUE JÁ PARA... (22/11/2018)

Tomás: Tô aqui qualquer coisa que precisar. Te amo. (enviado por Tomás)

(22/11/2018)

Helena: Onde tu tá??????? (enviado por Pietra, sem visualização) (20/11/2018)

(grupo) The Fucking Patronas: Helena enviou um vídeo: Esse panda parece tu @tomás

(2/11/2018)

Bianca: Oii, Pi. Sabe se amanhã tem aula? (enviado por Bianca) (1/11/2018)

Mãe: Estou com saudades (enviado por Pietra, sem visualização) (15/9/2018)

QUADRO 4

Outro retângulo médio na horizontal. O celular mostra a conversa de sua mãe aberta.

Recebida: Oi amor traz pão (31/08/2018)

Enviada: Oi, levo (emoji de coração) (31/08/2018)

Recebida: Filha que horas tu vem hoje (01/09/2018)

Enviada: Daqui a pouco. Precisa de alguma coisa? (01/09/2018)

Recebida: Perdi o controle da tv (emojis rindo) (01/09/2018)

Enviada: Já já tô em casa. Beijo! (01/09/2018)

Enviada: Sinto sua falta, te amo (sem visualização) (07/09/2018)

Enviada: Estou com saudades (sem visualização) (15/09/2018)

QUADRO 5

Um quadrado pequeno. Pietra abraçada no celular. Ela parece triste e reflexiva, olhando para o teto.

Recordatório: Talvez eu devesse voltar. Devesse eu mesma encontrar aquelas crianças e dar um sossego para aqueles pais. (Narrado por Pietra)

QUADRO 6

Outro quadrado pequeno. Pietra olha para o que tem ao lado, mas não conseguimos ver o é neste quadro.

Recordatório: Não deve ser tão difícil... Bater em algumas portas, falar com algumas pessoas, não me desesperar. (Narrado por Pietra)

QUADRO 7:

Um retângulo médio de fim de página. É um quadro que mostra o suporte da televisão. Temos uma moldura ali: ela e os amigos durante a adolescência em uma mesa de restaurante, eles parecem felizes. Helena, em primeiro plano, está tirando a foto em forma de *selfie* e atrás estão Melissa e Tomás de um lado – ela tem um sorriso grande e ele um tímido. Do outro temos Pietra e Ana Clara, as duas parecem bem próximas, como se estivessem de mãos dadas.

Recordatório: Mas e se eu me perder de novo? (Narrado por Pietra)

4 ENQUADRO NO CANTO INFERIOR DIREITO: FIM.

Quem poderia dizer que uma ideia corriqueira no meio de um banho iria me trazer até aqui? Acho que nem mesmo eu poderia afirmar isso. A Escrita Criativa foi um achado, já a escrita em si foi minha salvação. Estar no meio das artes, de pessoas talentosas, de um ambiente acadêmico onde a criatividade é a maior fonte de toda produção é um verdadeiro alívio. Há uns anos, sem ao menos saber da existência do curso, eu jamais me teria me imaginado tão realizado quanto hoje.

Por outro lado, finalizar esse Trabalho de Conclusão de Curso foi o mais puro caos. Meu quarto está um caos, minhas relações estão um caos, minha pele está um caos, eu por inteiro estou um caos! Mas, sem esse caos, acredito que este trabalho nunca teria sido concluído. Nada melhor que um bom gerenciamento de caos, junto de uma boa dose de cafeína.

Mas nem só de caos e cafeína se desenvolveu este trabalho. Eu, como uma criança que cresceu assistindo Tv Globinho, pensei em homenagear os desenhos da minha infância pela parte criativa, misturando algumas vivências que tive após amadurecer. Não acho que, de alguma forma, Patronas seja uma história para crianças, muito pelo contrário, acredito, na verdade, que seja uma história para adultos que gostariam de serem agradados com algumas referências que quase se perderam em suas memórias.

Já o meu ensaio é um fruto de alguns dos meus gostos pessoais. É muito gratificante ter espaço para falar sobre histórias em quadrinhos no meio acadêmico. É mais gratificante ainda poder falar sobre super-heróis e sobre infância. Eu me dou ao luxo de ler quadrinhos até hoje, tenho até uma pequena coleção – algo que sempre sonhei quando era pequeno. Saber que finalizei esse trabalho, desenvolvi tudo que consegui e tive um espaço próprio para isso é muito mais que satisfatório, é uma recompensa.

Os super-heróis que nos acompanharam crescer podem até ser uma fonte moral de inspiração, mas acredito que nossa verdadeira redenção enquanto artista seja que cada escritor se entregue de corpo e alma no que produz para que, quem quer que seja o leitor, permita experimentar um pouco de como é habitar nos diferentes mundos que compartilhamos.

REFERÊNCIAS

- BARI, V. A.; VERGUEIRO, W. *As histórias em quadrinhos para a formação de leitores ecléticos: algumas reflexões com em depoimentos universitários*. **Comunicação & Educação**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 15-24, 2007. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v12i1p15-24. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37615>. Acesso em: 5 dez. 2023.
- CAPITÃ MARVEL | ORIGEM*. Direção: Gustavo Cunha. Produção: Jujuba Atômica. [S. l.]: Youtube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1leq1bDShVU>. Acesso em: 5 dez. 2023.
- CARVALHO, Débora Sofia Lemos Pinto de - *Fatal, cativa e independente : a mulher no film noir*. Coimbra: [s.n.], 2011.
- CASTANHARI, Felipe. MARVEL – Nostalgia. [Vídeo]. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oiNRu59CHW8>. Acesso em: 11 nov. 2023.
- CLAREMONT, Chris; CONWAY, Gerry. *Ms. Marvel (1977)*. 1-25. ed. [S. l.]: Marvel Comics, 1977-1979. v. 1.
- CONCEIÇÃO, Suzana. *Quadrinhos como ferramenta de debate social, representatividade e ativismo*. **Intercom** : Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Cuiabá, 2021. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt8-ci/suzana-rosa-ataide-da-conceicao.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2023.
- DECONNICK, Kelly *et al.* *Captain Marvel (2012)*. 1-17. ed. [S. l.]: Marvel Comics, 2012-2013. v. 7.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- GAIMAN, Neil. *Arte Importa: Porque sua Imaginação Pode Mudar o Mundo*. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021. 112 p. ISBN 978-65-5560-347-7.
- GARY, Chris. *Marvel Por Trás da Máscara*. [Documentário]. Marvel Studios; 2021. Digital. 65min.
- MARTINS, Jotapê; DE CARVALHO, Hércio. *Dicionário Marvel*. [S. l.]: Abril, 1983. 258 p.
- MENDONÇA, João Marcos. *A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE*. **JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**, Minas Gerais, 26 ago. 2011. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/q_arte/joao_marcos_parreira_mendonca.pdf. Acesso em: 5 dez. 2023.
- NOGUEIRA, Natania. *JACKIE ORMES: A OUSADIA E O TALENTO DA MULHER NEGRA NOS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS (1937-1954)*. **Identidade!**, São Leopoldo - RS, 2013. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/index.php/identidade/article/view/649>. Acesso em: 5 dez. 2023.

OLIVEIRA GILLET, F.; CEZAR SILVA DOS SANTOS, L. . *REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DE MULHERES GORDAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA* . **TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA (ISSN: 2358-212X)**, [S. l.], v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4923>. Acesso em: 5 dez. 2023.

PAULA, Érika Magalhães. *Mulher-Maravilha: a erotização feminina nos figurinos das histórias em quadrinhos*. 2019. 56 f. Monografia (Graduação em Design de Moda) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/56705>. Acesso em: 5 dez. 2023

WESCHENFELDER, G. V.; COLLING, A. *As super-heroínas das história em quadrinhos e as relações de gênero*. **Diálogos**, v. 15, n. 2, p. 437-454, 16 mar. 2017.

REED, Brian *et al.* *Ms. Marvel (2006)*. 1-50. ed. [S. l.]: Marvel Comics, 2006-2010. v. 2.

SIQUEIRA, D.; VIEIRA, M. *De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos*. **Comunicação Mídia e Consumo**, [S. l.], v. 5, n. 13, p. 179–197, 2008. DOI: 10.18568/cmc.v5i13.132. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/132>. Acesso em: 5 dez. 2023.

ANEXO: BESTIÁRIO

A realidade é dividida em cinco mundos vastos e diversos que não coexistem na mesma dimensão e seguem suas próprias regras e um sistema de castas, possuindo ligações que abrem brechas uma para a outra, permitindo que os seres que ali existam possam atravessar. Todas as realidades possuem a mesma extensão de terra, imitando nosso planeta e seguindo uma linha cultural de seu ponto de origem, como a de alguma região específica, por exemplo. Cada local possui sua vasta lista de criaturas, as que são trazidas aqui nessa lista são apenas algumas das criaturas presentes nesta narrativa e não todas as que existem nos cinco mundos. Importante comentar que algumas são chamadas de formas diferentes ou, até mesmo, possuem características distintas, dependendo do ponto de origem.

No Mundo Material, a realidade comum, física é a que equilibra todos os outros mundos. Sua divisão e cultura podem influenciar as outras realidades, como a existência ou não de determinadas criaturas, sendo um epicentro sagrado que todos os líderes das outras realidades concordam a importância. É predominantemente dominado por humanos, mas possui flora e fauna diversa e com pouca qualidade sobrenatural. Algumas criaturas materiais:

Patronos – responsáveis por patrulhar as atividades de seres de outros mundos que habitam o mundo material. Não é proibida a passagem de um mundo para o outro, mas é de suma importância que não haja interferências, ainda mais se tratando de violações contra outro ser. Um Patrono recebe seu cargo através de essência divina, cada uma representando alguma característica natural, seja física ou não, do mundo material. Isso acontece logo após alcançar a puberdade. Geralmente, o Patrono é escolhido depois de demonstrar um ato de boa-fé e coragem ou ser descendente direto de outro Patrono. Também, deve ter origem em uma cidade que passará por uma grande anomalia *paramaterial* em breve, recebendo a tarefa de proteger o mundo material e sendo a conexão de um ser divino ou entidade com o mundo mortal.

Bruxos – é proibido, pelas próprias entidades, qualquer ser terreno recorrer à dons mágicos, com exceções dos Patronos. É claro que há exceções e alguns conseguem burlar esta regra e aprender através do *paramaterialismo*, sendo conhecidos popularmente como bruxos, mas há riscos punitivos caso sejam flagrados.

Matinta Pereras – acredita-se que são corujas-da-igreja que trazem mau agouro para quem as vê, mas Matinta é a denominação de um ser terreno que utilizou magia e foi punido, sendo transformado permanentemente em um pássaro, algo relacionado à uma prisão, em sua maioria, dada por um Patrono. Lendas contam que o canto da coruja, na qual a Matinta foi transformada, é uma lamentação, um pedido piedoso que a libertem desta maldição.

Lobisomens – o sétimo filho do sétimo filho carregaria essa maldição. Essa é uma das duas formas de se adquirir a maldição do lobisomem. A outra forma é sobrevivendo a um ataque de um outro lobisomem transformado no dia plenilúnio daquele mês, sendo suas garras e dentes os métodos de propagação. No cotidiano, se passam por pessoas comuns, sem nenhuma característica selvagem ou monstruosa, mas basta a lua cheia tomar forma que uma criatura selvagem, metade fera, metade humana, cresce das entranhas no infectado e aflora seus instintos para uma caçada.

Honoratos – uma capivara gigante vivendo no fundo do Rio Guaíba. Seus olhos são tão brilhosos que imitam faróis e seu grito é capaz de estourar tímpanos de quem ousa escutar. Existem diversos animais gigantes, em sua maioria cobras, no fundo dos rios mais conhecidos e, por algum motivo, todos eles se chamam Honorato.

O submundo de Patronas é um pouco diferente da visão cristã: não é apenas um lugar punitivo, mas também uma recontagem de vida para quem quer crescer como essência. É para lá que as almas vão para trabalhar suas falhas e reorganizar sua reencarnação, sendo treinados pelos demônios-coach responsáveis. Também, diga-se de passagem, que o calor excessivo que a mídia trouxe sobre o inferno não é verídico, visto que o lugar é úmido, em tons de verde e uma neblina que ofusca a visão dos moradores. No sistema de castas, o Submundo está abaixo do Paraíso e na mesma importância que o mundo Material. Algumas criaturas infernais são:

Demônios – contadores, advogados, *coaches*... são eles os faz-todos de vocabulário empresarial dos mundos. Demônios são seres engravatados de extremo poder capazes de alterar a realidade e propagar o caos. Também são eles que reorganizam novas vidas das almas que despencam no Submundo e tentam dar um *glow-up*em sua reencarnação para que você se torne uma pessoa decente. Talvez eles não tenham nascido maus, talvez suas gravatas e sapatos só estejam apertados demais em toda a eternidade de suas existências e te torturar

fazendo você reassistir incontáveis vezes os seus erros seja a melhor forma de fazer com que eles esqueçam de sua dor latente.

Diabretes/Famaliás – Nascidos de uma risada de um demônio, diabretes são pequenos seres orelhudos e pele em tons de fantasia. São fáceis de se capturar com um pouco de açúcar e uma garrafa de vidro com tampa e costumam invadir o mundo material para pregar peças, causar confusões ou distribuir contratos desvantajosos para aqueles que ousarem assinar. Também conseguem realizar um desejo para quem o capturar, sendo assim a forma mais comum de um humano adquirir magia e se tornar um bruxo, algo semelhante a um pacto.

Nenhum ser, material ou não, tem o direito de ir ao Paraíso quando morre. Para as entidades, aqueles que se provarem corajosos e benevolentes o suficiente para adentrarem o paraíso, são transformados em essência e passam a existir em um não-mundo – um lugar de descanso no interior de uma entidade. Os seres deste reino estão no topo do sistema de castas. São eles que ditam o funcionamento do universo e agem como juízes das ações de todos os seres de todos os outros mundos para que, quando morrerem, sejam enviados a um destino condizente. Os únicos dois seres desse Mundo são:

Entidades – nem toda entidade é boa, muito pelo contrário, a maioria possui interesses próprios e gananciosos, passando a perna em outros seres divinos. Por mais que sejam falhos, são também o suprasumo do poder, pois cada uma representa uma característica natural da vida. Quando uma entidade morre, sua essência se esgota e aquela característica deixa de existir em todos os mundos, sendo completamente esquecida por todos.

Celestiais – o exército desse mundo. São construtos, portanto sem alma, feitos de um material divino parecido com o metal, com asas brilhantes e lanças. Eles não possuem a permissão de sair do Paraíso, sendo automaticamente destruídos quando o fazem. Entretanto, são impiedosos com todos os invasores e, por não possuírem consciência, acabaram recebendo o título de “armas perfeitas”.

Semelhante ao não-mundo de uma entidade, o Limbo é um lugar não físico. Um não-lugar que existe entre todos os reinos. Almas que se perdem no caminho para o submundo ou alguém que possui um vínculo muito forte com algo material acaba ficando preso neste mundo e grande parte dessas ligações acaba sendo vingança ou um amor desproporcional por

algo ou alguém. Um destino pior que o Submundo, já que almas perdidas agonizam pela eternidade são destinadas a sofrer pelas suas condições de morte. Não existe nenhuma regra específica para você evitar o Limbo, acaba sendo apenas o azar de não ser arremessado no Submundo ou recolhido em essência pelas entidades. Dentre os diversos seres desse mundo, alguns deles:

Assombrações – lendas contam que espelhos são portais do Limbo para o Mundo Material e é exatamente assim que muitas almas presas acessam essa dimensão. Nenhuma assombração tem boas intenções e são intituladas como uma das criaturas que mais causam danos aos humanos. Geralmente não há punição para as assombrações, visto que entidade não possuem poder nessa dimensão e enviá-lo ao Limbo é o máximo que um Patrono pode fazer.

Vagantes – almas que conseguem retornar para seus antigos corpos depois de mortos obtêm a característica de reviver. Alguns vagantes não sabem que estão mortos, pois perderam diversos instintos básicos. Eles não têm um objetivo específico, um dia seu corpo perde energia demais e não há mais estruturas para continuar vivo, enxotando a alma ali dentro e, com sorte, para o lugar que deveria estar destinado.

É aqui que param todas as coisas perdidas e nunca achadas. O Extramundo é considerado o bueiro do universo pelo Paraíso, visto que sua criação foi totalmente acidental, uma tentativa de recriar o Mundo Material que deu errado. Todas as criaturas viventes aqui são seres imaginados por humanos e construídos nas histórias. Aqueles que moram no Extramundo são chamados de Verdes e muitos acabam largando sua terra natal para tentar uma nova vida com dignidade no mundo Material, se misturando através do *glamour* e causando um impacto não muito gratificante pelas entidades. Direto da imaginação, existem eles:

Caiporas – protetores das florestas que vivem de modo solitário. Caiporas se camuflam nas matas e não são muito sociáveis com os humanos, mas admiram a fauna do Mundo Material e por isso escolheram se adaptar aqui. O *glamour* os faz parecer crianças ou adolescentes brincalhonas e inusitadas, mas trocam a personalidade imediatamente com qualquer um que ameace a fauna local.

Gorjals – os primos inteligentes dos ogros europeus. Se adaptando nas Américas, os gorjals são brutamontes com problemas de raiva que preferiram largar a vida selvagem por uma pacífica e intelectual. Grandes inventores e engenheiros do Mundo Material foram gorjals, desenvolvendo projetos que se perpetuaram nos cotidianos. Eles vivem em bandos, se casam e, em sua maioria, possuem diversos filhos.

