

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em História – Mestrado



DISSERTAÇÃO

Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000

ARANTXA SANCHES SILVA DA SILVA

Pelotas, 2021

ARANTXA SANCHES SILVA DA SILVA

Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à qualificação de Mestrado em História.

Orientador: Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Pelotas, 2021

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

S586j Silva, Arantxa Sanches Silva da

Jessica Jones (Alias) : sobre mudanças nos paradigmas das super-heroínas pós anos 2000 / Arantxa Sanches Silva da Silva ; Aristeu Elisandro Machado Lopes, orientador. — Pelotas, 2021.

139 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2021.

1. Jessica Jones. 2. Representatividade. 3. Feminino. 4. Quadrinhos. 5. Representação. I. Lopes, Aristeu Elisandro Machado, orient. II. Título.

CDD : 741.5

Elaborada por Simone Godinho Maisonave CRB: 10/1733

Arantxa Sanches Silva da Silva

Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000

Dissertação aprovada, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em História, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas

Data da Defesa: 23 de Julho de 2021

Banca Examinadora:

**Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes (Orientador)
Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul**

**Profª Drª Larissa Patron Chaves Spieker
Doutora em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos**

**Profª Drª Caroline Kesser Barcelos Dias
Doutora em Arqueologia Pela Universidade de São Paulo**

**Prof. Dr Iuri Andréas Reblin
Doutor em Teologia pela Escola Superior de Teologia**

Agradecimentos

Temo que me faltem palavras e memória para agradecer a todas as pessoas que me foram importantes nesta trajetória, mas ainda assim vou tentar.

Agradeço ao meu orientador Aristeu por me acompanhar durante toda essa jornada desde a graduação, por aceitar a minha ideia com entusiasmo, pela atenção, tempo e paciência. Sem ele este trabalho não seria possível.

E também aos membros da banca avaliadora Professoras Carolina Kesser, Larissa Patron, e Professor Iuri Reblin, que, com suas críticas e sugestões, contribuíram para o aprimoramento deste trabalho.

Às gurias da minha vida: Luciele, Ananda, Alessandra, cuja amizade nem a distância foi capaz de esmorecer. A Bruna que tornou as manhãs de aulas e estudos mais leves. Aos presentes da história para a vida: Luiza e Tainise. Esse caminho seria muito tortuoso sem o suporte dos amigos, muito obrigada a vocês.

Agradeço com todo meu carinho e gratidão ao Mauricio por segurar a minha mão tão firmemente durante todo esse tempo, por nunca duvidar quando até eu mesma duvidei.

RESUMO

SILVA, Arantxa Sanches Silva da. **Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000**. Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2021.

Entre os anos de 2001 e 2004, os escritores de quadrinhos Brian Michael Bendis e Michael Gaydos produziram a série *Alias*, tendo como protagonista a personagem Jessica Campbell Jones. Muitos elementos fazem dela uma super-heroína peculiar. Ela não utiliza *collant* ou algum uniforme típico de sua categoria. Nem esconde sua identidade ou seus superpoderes. Como as mulheres da vida real, ela enfrenta problemas como baixa autoestima e falta de confiança em seu trabalho. Por vezes é subestimada pelas autoridades que não acreditam que ela seja capaz de resolver os problemas das pessoas que precisam de seu ajuda. Em vários momentos Jessica é representada bebendo, fumando, tendo relações casuais. Seu comportamento, certamente, não é o mais exemplar. Mas, apesar disso, Jessica sempre dá tudo de si, seja investigadora, solucionando os mais diversos casos que chegam a ela, seja como super-heroína, salvando as pessoas de ameaças que elas, por si só, não poderiam se defender. Em certo sentido, *Alias* dá continuidade ao modelo de heroínas nascidas na década anterior, no contexto do movimento *Girl Power*. Mas Jessica vai além em termos de desconstrução. Ela não se encaixa no padrão de heroínas bonitas, com cabelos esvoaçantes e vestimentas chamativas. Trata-se de uma personagem que enfrenta situações e é acometida pelos mesmos problemas que as mulheres comuns, salvando o dia a sua própria maneira.

A Dissertação busca analisar as mudanças ocorridas no paradigma das super-heroínas pós os anos 2000, centrando a análise na personagem Jessica Jones, a pesquisa se centra na ruptura que esta personagem faz com relação aos padrões “canônicas” das HQs, em que as heroínas são geralmente representadas como modelos de conduta ideal .

Palavras-chave: Jessica Jones, Feminino, Representação, Representatividade, Quadrinhos

ABSTRACT

SILVA, Arantxa Sanches Silva da. **Jessica Jones (Alias): On Post 2000s Superheroine Paradigm Shifts** . Dissertation (Master Degree in History). Post-Graduate Program in History, Institute of Human Sciences, Federal University of Pelotas, Pelotas 2021.

Between 2001 and 2004, the comic book writer Brian Michael Bendis and Michael Gaydos produced the comicbook series *Alias*, starring the character Jessica Campbell Jones. Many elements make her a single superheroine. She doesn't wear a leotard or any typical uniform of its category. Nor does she hide her identity or her superpowers. Like real-life women, she faces problems such as low self-esteem, lack of confidence in her work. Sometimes she is underestimated by authorities who don't believe she is capable of assist people who need her help. At various times Jessica is depicted drinking, smoking, having casual relationships. Her behavior is certainly not the most exemplary. But despite this, Jessica always gives her all, whether as investigator solving the most diverse cases that come to her, or as a superheroine, saving people of menaces that by themselves they cannot be defended. In some sense, *Alias* continues the model of heroines born in the previous decade, in the context of the Girl Power movement. But Jessica goes further in terms of deconstruction. She doesn't fit the pattern of pretty heroines, with flowing hair and flashy outfits. She is a character who faces the situations and is affected by the same problems as ordinary women, saving the day in his own way.

The dissertation seeks to analyze the changes that occurred in the paradigm of superheroines after the 2000s. Focusing our analysis on the Jessica Jones character, the research focuses on the rupture that this character makes in relation to the "canonical" patterns of comics, in which the heroines are generally represented as models of ideal conduct.

Palavras-chave: Jessica Jones, Feminine, Representation, Representativity, Comics

Lista das Figuras

Figura 1: Superman em sua primeira aparição	29
Figura 2: Capa da 1ª edição do Capitão América.....	30
Figura 3: “Sangues ruins e os Perigos que eles oferecem a uma Sociedade Pacífica de Sangues-Puros”	33
Figura 4: Pintura “Independência ou Morte” (1888), de Pedro Américo	40
Figura 5: “Tiradentes Esquartejado” (1893), de Pedro Américo	41
Figura 6: Propaganda do Whiskey Bourbon JIM BEAM, de 1967	43
Figura 7: Peças de propaganda da cerveja Budweiser	47
Figura 8: Capas dos quadrinhos de Sheena	56
Figura 9: <i>Camilla: Queen of the Lost City</i>	57
Figura 10: Transformação de Fantomah	58
Figura 11: <i>The Woman in Red</i>	59
Figura 12: <i>Amazona: The Mighty Woman</i>	61
Figura 13: <i>The Invisible Scarlet O’Neil</i>	64
Figura 14: Capas das edições 87 e 80 de <i>Lady Luck</i>	65
Figura 15: <i>Marga: The Panther Woman</i>	67
Figura 16: Viúva Negra e o Diabo	68
Figura 17: <i>Miss Fury</i>	71
Figura 18: <i>Pat Parker</i>	72
Figura 19: <i>Girl Commandos</i>	74
Figura 20: <i>Miss Victory</i> combatendo o crime.....	76
Figura 21: <i>Miss Victory</i> socando um oficial nazista	77
Figura 22: Capas de <i>FemForce</i>	78
Figura 23: Página de uma das aventuras de <i>Pat Patriot</i>	80
Figura 24: Pôster de 1918 com a imagem de Joana d’Arc.....	82
Figura 25: Outra aventura de <i>Pat Patriot</i>	84
Figura 26: <i>Miss America</i>	85
Figura 27: <i>Action Comics</i> #206	96
Figura 28: <i>Zattana</i> e <i>Batgirl</i>	98
Figura 29: 1ª Edição de <i>Vampirella</i>	100
Figura 30: 1ª Edição de <i>Redsonja</i>	101
Figura 31: Jessica adormece	112

Figura 32: Jessica e Steve Rogers.....	113
Figura 33: Jessica fumando enquanto trabalha.....	114
Figura 34: Jessica bebendo e flertando com o policial.....	116
Figura 35: Jessica faz insinuações eróticas ao policial	118
Figura 36: Jessica em conflito na frente do espelho	119
Figura 37: Policial pede desculpas à Jessica.....	120
Figura 38: Jones provoca o segurança	121
Figura 39: Jessica chuta o segurança.....	122
Figura 40: Jessica fazendo comentários sobre a revista.....	123
Figura 41: Jessica lendo enquanto o bandido anuncia o assalto	124
Figura 42: Jones se jogando sobre o assaltando	124
Figura 43: Jessica relaxando após o sexo	125
Figura 44: Segurança zombando da aparência de Jessica.....	127
Figura 45: Jessica pensando.....	128
Figura 46: Jessica se maquiando.....	129
Figura 47: Jessica vestida atipicamente para o seu padrão.....	130
Figura 48: Jessica na boate	131

Sumário

Introdução	10
<u>1.</u> Heroínas, Representatividade e Cultura da Mídia	25
1.1 Pode a Ficção inspirar a Realidade?: Pensando as Relações entre Realidade e Ficção.....	22
1.2 Representação: Uma Categoria Importante para os Estudos de Gênero e Cultura Pop.....	36
1.3 Por que devemos estudar as Mídias e o Entretenimento?: Reflexões sobre Representatividade	49
<u>2.</u> Super-heroínas na Cultura Midiática do Século XX	54
2.1 Havia (Super) Heroínas antes da Mulher Maravilha?	51
2.2 Da Mística Feminina ao Girl Power: Um Brevíssimo Panorama das Super-heroínas no Século XX	86
<u>3.</u> Parta do Principio: Analisando <i>Alias</i>	102
Considerações Finais.....	134
Bibliografia.....	140

Introdução

Uma super-heroína. Tão diferente e, ao mesmo tempo, tão parecida com as demais de sua categoria. Ela não vem de outro planeta, nem adquiriu seus poderes graças a algum traje ou armadura hiper-tecnológica. Não é loira, de olhos claros, cabelos esvoaçantes, e seu semblante não é dos mais simpáticos. Esteticamente – a não ser pelo fato de ser magra – ela não atende aos padrões de beleza que se esperaria de uma celebridade da mídia e da televisão em sua época. Não costuma fazer discursos heroicos ou inspiradores. Como as mulheres da vida real ela é nascida na terra e trabalha para pagar suas contas. É uma mutada¹ cujos poderes foram adquiridos por experimentos genéticos após um grave acidente de carro. Ao contrário de muitas heroínas da TV, dos cinemas e das HQs, esta personagem não faz o perfil de modelo ou atriz hollywoodiana. É uma garota esguia, de pele pálida, olhar cansado e expressão sisuda. Utiliza quase sempre a mesma roupa. Fala palavrões, fuma e bebe em demasia.

Ela tem relacionamentos casuais e faz sexo com quem deseja, sem grandes preocupações com o que pensarão a seu respeito, muitas vezes pagando um preço por isso. Tem uma agência de investigações, soluciona casos dos mais diversos (de pessoas desaparecidas a cônjuges traidores) sem nunca ocultar sua identidade; quando necessário, utiliza seus superpoderes em público, pouco se importando com as opiniões (geralmente negativas) das pessoas ao redor. Se das heroínas da ficção é esperado que tenham uma personalidade meiga, quase angelical, a personagem em questão é exatamente o oposto.

Mas em meio a tantas rupturas com um certo padrão “canônico”, existe algo nessa heroína que faz dela uma representante perfeita de sua classe: seja qual for a dificuldade, o desafio ou a situação que se apresente diante dela, ela sempre salva o dia. Resolve os problemas de pessoas que só têm ela a quem recorrer. Derrota vilões e malfeitores, enquanto tenta viver uma vida relativamente “normal”, o que para ela é quase sempre impossível. Trata-se de uma heroína moderna, que passa por situações, dificuldades e é afligida pelos mesmos problemas que as mulheres da atualidade. Jessica Campbell Jones.

¹ Nome que designa a categoria de personagens que não nasceu com super-poderes em virtude do gene X, mas que os adquiriu posteriormente, por experimentos, contato com substâncias químicas, entre outras maneiras

Uma criação de Brian Michael Bendis e Michael Gaydos. Certamente uma das heroínas de quadrinhos mais intrigantes das últimas décadas.

As super-heroínas estão presentes na cultura midiática há décadas. Mulher Maravilha, Batgirl, Tempestade, Capitã Marvel, Feiticeira Escarlata, Jean Grey, Viúva Negra, Mulher Gavião, Promethea, Walkíria, Gamora, Vampira, Mulher Gato. No cinema, nas séries de TV e webséries, nos desenhos animados, jogos eletrônicos, e, notoriamente, nas histórias em quadrinhos, personagens femininas dotadas de capacidades extraordinárias são representadas, ora protagonistas ora como coadjuvantes, na luta contra as forças do mal¹. Do nascimento dos quadrinhos de superaventura na década de 1930 aos nossos dias, elas enfrentaram todo o tipo de vilões que se pode imaginar: ladrões de banco, políticos corruptos, contrabandistas, ditadores sanguinários, a Alemanha nazista, o exército japonês, os comunistas, cientistas malucos, ameaças intergalácticas, e – talvez o vilão mais persistente de todos – o preconceito para com o gênero feminino².

Ainda que pertençam a uma mesma categoria e compartilhem muitas características, as super-heroínas carregam, cada uma a sua maneira, as marcas de seu tempo – as expectativas, as tensões, as repressões, os fetiches e os ideais estéticos e de comportamento de algum momento particular da história humana. Assim, a história das super-heroínas e suas transformações com o passar das décadas dialoga fortemente com as histórias das mulheres e com a conquista de direitos e espaços antes relegados exclusivamente ao gênero masculino.

Por certo, é uma história que nos mostra – como propõe o filósofo estadunidense Douglas Kellner – que, por mais que a cultura da mídia promova, em grande parte, os interesses e ideias das classes que controlam os grandes conglomerados dos meios de comunicação, “seus produtores também participam dos conflitos sociais entre grupos concorrentes e veiculam posições conflitantes, promovendo às vezes forças de resistência e progresso” (KELLNER, 2001, p. 27). Isso não significa que muitas das narrativas de superaventura não reproduzam, de alguma forma, clichês sexistas, estereótipos de gênero, enfim, toda a sorte de imagens e enredos que colocam as mulheres

¹ As vilãs também são personagens que oferecem análises valiosas, especialmente nos últimos anos, com a quantidade de releituras de vilãs clássicas (da Disney, por exemplo), em que as histórias dessas personagens são “atualizadas” para o público jovem.

² Mais informações em NOGUEIRA, 2015.

– por vezes, as próprias heroínas – em situações conflitantes e bastante controversas³. Mas sim, que “a cultura veiculada pela mídia não pode ser simplesmente rejeitada como um instrumento banal da ideologia dominante, mas deve ser interpretada e contextualizada de modos diferentes dentro da matriz dos discursos e das forças sociais concorrentes que a constituem” (KELLNER, 2001, p. 27).

Vivemos em um mundo dominado pelas mídias, pelo entretenimento e pela tecnologia digital. Hoje, mais do que nunca, a fantasia e a ficção participam de nossa vivência cotidiana, por meio do cinema, da televisão, dos serviços de *streaming* e das redes sociais. Filmes de sucesso e episódios novos de séries famosas se tornam assuntos do momento, inundando as plataformas digitais (facebook, instagram, twitter, etc) com opiniões e críticas das mais diversas. Entender o papel que os super-heróis desempenham na cultura de consumo do século XXI é lançar luz sobre como estes modelos míticos – que, por vezes, aproximam-se bastante dos “meros mortais” – inspiram pessoas, formam ideias e enaltecem determinados tipos de comportamento.

Aos estudar as representações de heróis e heroínas que habitam no imaginário popular, tenham ele(a)s superpoderes ou não, podemos compreender melhor os modelos ideais, os mitos, os sonhos, enfim, as formas como os seres humanos imaginam, ficcionalizam e fabulam suas próprias percepções do mundo social. Neste sentido, a história das super-heroínas não é apenas a história de uma categoria, dentre dezenas de outras, que compõe(m) a cultura da mídia; trata-se de uma história de representações, indissociavelmente vinculadas a ideias, discursos, valores, percepções e fantasias – em sua maioria oriundos de mentes masculinas – produzidos acerca do feminino.

A dissertação aqui apresentada tem por objetivo analisar uma super-heroína em particular. Busco evidenciar como se dá a construção do feminino na cultura midiática estadunidense pós anos 2000, salientando as rupturas e

³ Uma das diversas cenas em que a Mulher Maravilha é colocada em situações controversas está no quadrinho “*Sensation Comics*” nº 12, de Dezembro de 1942, em que a personagem se encontra completamente amarrada de braços, numa implícita menção à praticas de bondage. Para visualizar a imagem, acessar < https://static1.squarespace.com/static/58c35f74d1758e424ee76710/t/5a71a3e40852295f5a373669/1517397028221/sensation-comics_05.jpg >. Acessado em 29/12/2019.

permanências desta personagem com relação aos modelos de super-heroínas que vigoraram no século XX. Especificamente Jessica Jones, originária da série em quadrinhos “*Alias*” (2001 – 2003) de Brian Michael Bendis e Michael Gaydos, mais conhecida pela websérie “*Jessica Jones*” (2015 – 2019), criada por Melissa Rosenberg, para a plataforma Netflix⁴.

Jessica Jones chama nossa atenção por sua vestimenta fora do padrão, seu linguajar afiado, humor ácido, liberdade sexual, por ter traumas reais – isto é, que condizem com as experiências de vida de muitas mulheres – temperamento complexo, e, principalmente, por sua capacidade de salvar o dia a sua maneira – sem precisar da ajuda de terceiros.

De certa forma, Jessica é mais humana que muitas mulheres representadas no universo da arte sequencial. Podemos considerá-la como uma subversão de valores normativos. Nas 28 edições de “*Alias*” (2001 – 2003), Brian Michael Bendis (criador da série) e Michael Gaydos (desenhista) buscaram construir uma personagem que, mesmo dotada de superpoderes (força super-humana e capacidade de voar), fosse vítima dos mesmos problemas que acometem as mulheres da vida real, como o assédio sexual e a desvalorização de suas qualidades profissionais. Jessica Jones também se diferencia por sua vestimenta. Ao invés dos colantes, tradicionalmente destinados às Super-Heroínas, ela usa roupas simples, como jaqueta de couro, coturno, calça jeans e regata.

Apesar de ter tido pouca repercussão no Brasil, “*Alias*” foi muito bem recebida nos EUA, ganhando prêmios como o *Comics Buyer’s Guide Award*, na categoria de série em quadrinhos favorita (2003), e o *Harvey Award*, na categoria de melhor série inovadora (2002). Também recebeu duas indicações ao *Eisner Awards* em 2004, como melhor série continuada e melhor história serializada. Entretanto, o ponto central deste trabalho não é tanto a recepção, ou as opiniões da crítica especializada em relação à Jessica Jones, mas sim sua importância no que concerne a 1) à construção de um novo modelo de super-heroína e 2) ao rompimento com um padrão “canônico” dessa categoria de personagens.

⁴ A Websérie Jessica Jones foi lançada em 2015, com a direção de Melissa Rosenberg e com a atriz Krysten Ritter no papel principal. Três temporadas foram produzidas ao todo, entre 2015 e 2019, até a série ser cancelada.

Após o lançamento de “*Alias*”, personagens mais antigas como Supergirl e a Mulher Maravilha sofreram mudanças significativas. Em 2005, a personagem Kara Zor-El (identidade secreta da Supergirl) ressurgiu em sua própria série em HQ, após ter se sacrificado em um trágico episódio em que salva seu primo, o Superman, acontecimento retratado na edição nº 7 da revista “*Crisis on Infinite Earths*” (1985). Entre 1985 e 2005, a personagem foi, literalmente, apagada da história. Por meio de um estranho arranjo de enredo, Kara deixou de existir completamente na trama, retornando repaginada em 2005. Agora, Kara não é mais uma coadjuvante em sua própria história e deixa de ser uma garotinha à sombra do primo superpoderoso.

Neste mesmo sentido, em 2015, é lançada a série de TV “*Supergirl*”, que retoma muitos aspectos da história em quadrinhos. Kara é jornalista, super-heroína, mas também passa por alguns problemas que acometem as mulheres terráqueas. Por vezes chega atrasada no trabalho, sofre represálias de seus chefes, comete gafes em eventos sociais, tem problemas amorosos, mas, mesmo assim, consegue salvar o dia e combater os supervilões, conciliando sua vida social e uma longa jornada de trabalho com sua vida secreta. O que torna a série tão peculiar é que, de maneira semelhante a Jessica Jones, a heroína não ocupa uma posição de alto *status* social; sua vida não é perfeita, nem no trabalho, nem em suas relações pessoais, mas ela consegue cumprir com suas obrigações de super-heroína com êxito, mesmo que ela sequer se dê conta disso.

O propósito desta pesquisa é estudar a personagem Jessica Jones nos valendo dos discursos presentes em cada uma das HQs selecionadas. Consideramos que alguns elementos são cruciais para o entendimento dessas obras, dentre os quais destacamos: 1) a representação corporal; 2) o figurino; e 3) o contexto (cultural, social, ideológico e editorial) em que a obra se insere.

Quais são as explicações possíveis para a grande virada nas representações de certas super-heroína e, sobretudo, Jessica Jones, ocorrida a partir dos anos 2000? Para Selma Oliveira, “os personagens das HQ’s materializam representações que são constantemente retomadas, reatualizadas e normatizadas sob a forma de um simples exercício de leitura” (OLIVEIRA, 2007, p. 23). Em outras palavras, as releituras modernas de antigas super-heroínas constituem “um jogo de recriação no qual os autores se

reapropriam de representações para construir uma forma de discurso aparentemente inédita, em que, a cada quadrinho, a interação da imagem com o texto institui modos de ser e de estar” (OLIVEIRA, 2007, p. 141).

É sabido que mídias mais antigas dificilmente deixam de existir com o nascimento de novas formas de entretenimento, mesmo que percam espaço e deixem de produzir a mesma quantidade de lucro para seus produtores. Assim, o surgimento da TV a cabo, dos videogames, da internet, etc, não levou à extinção das histórias em quadrinhos. A arte sequencial sobrevive ainda hoje como um formato de grande circulação e popularidade entre crianças, adolescentes e adultos. De tal forma, não há como pensar as mudanças nas representações de personagens consagrados desta mídia, como, por exemplo, Mulher Maravilha e Supergirl, sem termos em mente o impacto das novas linguagens artísticas e a criação de novas personagens, advindas de novos paradigmas culturais, tendências e demandas de consumo.

Uma hipótese possível é o crescimento do número de mulheres como produtoras de conteúdo para a indústria cultural, seja nas séries de TV, no cinema, seja nos quadrinhos de super-heróis. Isto ocorre em paralelo com um maior consumo destas mídias por parte do público feminino e que não se trata de um consumo “passivo”, mas sim de um consumo crítico e exigente quanto às questões de representatividade. No Brasil, por exemplo, as mulheres atualmente somam 35% das profissionais quadrinistas. Dados apontam que nos EUA as mulheres já são 46% do público consumidor de mídias⁵.

Outra hipótese surge ao analisarmos que cada HQ foi criada com o ideal do que deveria ser passado às meninas e mulheres de determinadas épocas. Sendo assim, nos anos 1990, novas referências estéticas e narrativas surgem no mercado pop, influenciadas fortemente pelo movimento cultural *Girlpower*⁶, criando um ambiente propício para que, nos próximos anos, fosse criada uma heroína que fugiria dos padrões já defasados e enfadonhos: Jessica Jones modifica por completo a ideia do que é ser uma Super-Heroína e nos mostra uma mulher mais real, mais humana e muito mais complexa.

⁵ Informações retiradas da matéria “Mulheres leem HQs tanto (ou mais) que os homens”. Disponível em: < <http://ladyscomics.com.br/mulheres-leem-hqs-tanto-ou-mais-que-os-homens> >. Acessado em 30/12/2019.

⁶ Mais informações em ROXO, 2018.

Na pesquisa em História, o debate acadêmico acerca das representações do feminino nos quadrinhos e no mundo pop em geral é relativamente recente. O número de trabalhos voltados a este tema aumentou de forma significativa nos últimos quinze anos. Antes disso, a maioria das produções acadêmicas direcionadas às questões do feminino nas mídias era feita por pesquisadores do gênero masculino. Considerando que a esmagadora maioria das super-heroínas foi criada para o público masculino, não é uma surpresa que em grande parte elas não condissessem com a realidade das mulheres, mas sim com as expectativas que o sexo masculino tinha acerca delas – como no caso de Marston, que ao criar a Mulher Maravilha dizia estar criando um ícone feminista, dotada de força e inteligência, para servir de exemplo para meninas e mulheres, mas sem deixar de lado sua sensualidade⁷.

Dentre as principais autoras com maior número de textos publicados sobre o tema e, também, mais citadas, estão: Natania Nogueira – que produziu onze artigos relacionados ao feminino nos quadrinhos; Daniela Marino – com dez artigos publicados, a maioria deles voltados à obra de Neil Gaiman; Kelli Carvalho Melo – com dois artigos científicos; e Selma Nunes Oliveira – autora do livro *“Mulher ao Quadrado”* (2007), um referencial importante da área⁸. Há também a Dissertação de Mestrado de Beatriz da Costa Pan Chacon, intitulada *“A Mulher e a Mulher Maravilha: Uma Questão de História, Discurso e Poder (1941 – 2002)”*, defendida no Programa de Pós-Graduação em História Social da USP, no ano de 2010, e a dissertação de mestrado de Laís Roxo Coutinho, *“GirlPower: A Representação do Feminino nos Quadrinho”*, defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, em 2018.

É válido ressaltar que a Universidade Federal de Pelotas também possui histórico de pesquisas em mídias e histórias em quadrinhos. Dentre o(a)s acadêmicos que se aventuraram nesta área, estão Luíz Carlos Coelho Feijó, que realizou a pesquisa *“Narrativa e Representação nos Quadrinhos: A Restauração*

⁷ Uma das melhores obras que tratam da (controversa) história da Mulher Maravilha e sua relação com o autor, William Moulton Marston, é o livro *“The Secret History of Wonder Woman”*, de Jill Lepore, originalmente lançado em 2015, que chegou ao Brasil com o título *“História Secreta da Mulher Maravilha”* (2017).

⁸ Ressalto que Natania Nogueira e Daniela Marino também publicam matérias em páginas especializadas em cultura pop voltadas ao público feminino. Para conferir esses trabalhos, acessar os seguintes link: <<http://minasnerds.com.br/2018/02/09/uma-nova-era-de-censura-nos-quadrinhos-parte-ii/>>; e <<http://ladyscomics.com.br/quem-sao-as-ladies>>. Ambos acessados em 02/02/2019.

Meiji (1868) (2013) nos Mangás”, Mário Marcello Neto, com sua pesquisa “*O Medo do Invisível: O Terrorismo e o Temor Nuclear em Desenhos Animados Estadunidenses (2001 – 2007)*” (2016), Felipe Krüger, com a dissertação “*A Construção Histórica na Graphic Novel V for Vendetta: Aspectos Políticos, Sociais e Cultura na Inglaterra*” (1982 – 1988) (2014) , Laura Giordani, com “*Cultura Visual e História: Conexões Entre o Quadro Independência ou Morte e a Graphic Novel Independência ou Mortos (Séculos XIX a XXI)*” (2018), Gustavo Silveira Ribeiro, “*Todo poder emana das mãos brancas: Discurso, raça e ideologia nos comic books da editora Timely (1939-1945)*” (2018).

Além desses, destaco também os trabalhos de Caroline Atêncio Medeiros Nunes, “*Nós não nos submeteremos ao Xá nem ao Aiatolá: História e Relações de Gênero em Persépolis e Bordados (1978– 1984)*” (2019), Mauricio da Cunha Albuquerque, “*Por trás da Capa e da Espada: o Neomedievalismo em Príncipe Valente, de Hal Foster (1939 – 1940)*” (2019), Fábio Donato Ferreira, “*A Democratização do Riso: As Charges da Grande Imprensa na Reabertura Política (1979– 1984)*” (2019), Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho, “*As Histórias em Quadrinhos como Representação Valorativa do Mundo Ideal*” (2019), e Marco Antonio Correa Collares, “*Nas Fronteiras entre Civilização e Barbárie: As Narrativas dos Ciclos de Conan, de Robert Howard*” (2017).

Se somam a esta lista, também, as pesquisas de Lucas Marques Vilhena Mota, “*O Vagabundo e a Andorinha: Representações dos Samurais no Mangá Vagabond*” (2020), e a tese de Doutorado de Márcia Tavares Chico, que trata das representações do feminino nos quadrinhos de Alan Moore, com previsão de defesa para o ano de 2023.

O trabalho se sustenta em quatro categorias conceituais básicas, que servem como instrumental teórico para o estudo dos documentos – no caso, as mídias – selecionados. O primeiro conceito é o de representação. Ao direcionar nosso olhar para o campo das representações, evidenciamos que personagens ficcionais, como Jessica Jones (assim como Mulher Maravilha, Supergirl, entre outras) não existem “por si mesmas”. Elas habitam a imaginação e cultura pop(ular) por meio de representações que possibilitam sua existência. Para Stuart Hall, nós concedemos sentido às coisas pela forma como as representamos – “[pel]as palavras que usamos para nos referir a elas, as histórias que narramos a seu respeito, as imagens que delas criamos, as

emoções que associamos a elas, as maneiras como as classificamos e conceituamos, enfim, os valores que nelas embutimos” (HALL, 2016, p. 21). Nos dias atuais – afirma Hall – o sentido também é produzido por uma variedade de mídias. Dessa forma, considero que os objetos culturais (os filmes, as séries, os quadrinhos, os romances, os jogos eletrônicos, etc) que consumimos e nos apropriamos, que “integramos de diferentes maneiras nas práticas e rituais cotidianos e, assim, investimos tais objetos de valor e significado”, (HALL, 2016, p. 22), não devem ser pensados simplesmente como reflexos da cultura vigente, mas como produções ativas, que “absorvem” as influências de seu meio ao mesmo tempo em que engendram percepções, ideias, emoções e saberes acerca daquilo que representam. Neste sentido, Alexandre Busko Valim afirma que a compreensão das narrativas midiáticas está sujeita a um circuito comunicacional, que “se constitui mediante a relação que os filmes [e as mídias em geral] mantêm com seu contexto e com outros meios, contato que dinamiza a veiculação de representações sociais e a sua compreensão pelos atores sociais” (VALIM, 2012, p. 294). Neste sentido, vale também frisar uma passagem famosa de Roger Chartier sobre o papel que as representações desempenham em meio a diferentes disputas de poder. Para ele, “As lutas de representações tem tanta importância como as lutas econômicas para compreender os mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, a sua concepção do mundo social, os valores que são os seus, e o seu domínio” (CHARTIER, 2002, p. 17)

Os argumentos de Hall vão ao encontro do que propõe Douglas Kellner sobre a Cultura da Mídia, que é o segundo conceito chave deste trabalho. Kellner afirma que “as situações locais, nacionais e globais dos nossos dias são articuladas entre si por meio dos textos da mídia; esta, em si mesma, é uma arena de lutas” (KELLNER, 2001, p. 32), em que grupos sociais antagônicos entram em disputa para promover seus próprios programas e ideologias, ainda que, muitas vezes, (re)produzindo discursos políticos conflitantes e de maneira contraditória. Não apenas o noticiário e os veículos de informação, mas também “o entretenimento e a ficção articulam conflitos, temores, esperanças e sonhos de indivíduos e grupos que enfrentam um mundo turbulento e incerto” (KELLNER, 2001, p. 32). Por isso – concluindo o pensamento do autor – “As lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia [...],

cujos textos devem repercutir as preocupações do povo, se quiserem ser populares e lucrativos” (KELLNER, 2001, p. 32). Além do mais, o argumento do autor se coaduna com o que propõe Valim sobre as relações entre cinema e sociedade. Para o autor, “o cinema não é apenas uma prática social, mas um gerador de práticas sociais” (VALIM, 2012, p. 285). Ou seja, além de documentar as nuances da sensibilidade humana em um determinado contexto histórico-social, as produções cinematográficas atuam como agentes que suscitam “certas transformações, vincula[m] representações ou propõe modelos” (VALIM, 2012, p. 285).

Sendo assim, investigar os meios pelos quais alguns filmes[, séries, músicas, histórias em quadrinhos, jogos e outras mídias] buscam induzir os indivíduos a se identificar com as ideologias, as posições e as representações sociais e políticas dominantes e quais as rejeições a essas tentativas de dominação (VALIM, 2012, p. 285)

Compreender a Cultura da Mídia como um campo de disputa em que as demandas, ideologias e projetos de diferentes grupos sociais entram em constante conflito é um passo fundamental para esta empreitada.

A terceira categoria teórica é a intermidialidade. Para estudar os textos da mídia e entender suas relações em meio às disputas políticas e sociais do tempo presente, é necessário ter em conta que produções que visam o entretenimento estão em constante diálogo com outras narrativas e suportes. Apesar de possuírem sua própria história, as histórias em quadrinhos sempre estiveram em contato com outras formas de comunicação, como a literatura, as revistas *pulp*, o cinema, o rádio, a televisão, a música, etc. Em seu artigo de 2007, chamado “*Intermidialidade*”, Claus Clüver estabelece três formas de interação entre mídias: 1) a combinação de mídias – quando várias linguagens são utilizadas simultaneamente em uma mesma produção; 2) as referências intermidiáticas – evocação ou citação de motivos, temas ou qualidades genéricas de uma outra mídia; e 3) a transposição midiática – adaptação de um texto “original” para outro suporte, respeitando a linguagem, os modelos de representação, as convenções estéticas e o público consumidor do novo formato. As situações de número dois e três são particularmente importantes a esta Dissertação, pois a maior parte das super-heroínas está presente em mais de um suporte midiático. Estas

adaptações contribuem para que os seus universos ficcionais se tornem ainda maiores e mais complexos.

Por fim, adiciono a categoria da feminilidade. Para Beauvoir, “A ideia de feminilidade impõe-se de fora a toda mulher, precisamente por que se define artificialmente pelos costumes e pelas modas” (BEAUVOIR, 1975, p. 452). A autora ressalta que

Hoje, graças às conquistas do feminismo, torna-se dia a dia mais normal encoraja-la [a mulher] a estudar, a praticar esporte; mas perdoam-lhe mais que ao menino o fato de malograr; tornam-lhe mais difícil o êxito, exigindo dela outro tipo de realização: querem, pelo menos, que ela seja *também* uma mulher, que não perca sua feminilidade. (BEAUVOIR, 1975, p. 23)

Os argumentos de Beauvoir se relacionam com o que afirma a pesquisadora Selma Oliveira, para quem os personagens de histórias em quadrinhos são como pequenos frankensteins: “construídos por partes. Eles são idealizados com base em certos atributos físicos ou psicológicos como cabelo, altura, ou temperamento, que não são simples características,” (OLIVEIRA, 2007, p. 141), mas sim sentidos que compõem redes de significação. Desta forma, “o processo de produção de um personagem de histórias em quadrinhos é, na verdade, o processo de produção de uma representação, enquadrado coletivamente na prática social” (OLIVEIRA, 2007, p. 141). Em outras palavras, o feminino que vemos retratado nas HQs de superaventura nada mais é do que produto de percepções, ideias e valores fortemente ancorados na realidade social – e o mesmo vale para narrativas que destoam dos padrões (ditos) “consagrados”, comercialmente aceitos nesta mídia.

A metodologia empregada consiste em analisar as representações de Jessica Jones nas HQs de “*Alias*” de acordo com os referenciais teóricos. As narrativas gráficas nada mais são do que textos imagéticos, que podem ser decodificados se pensadas em sua natureza discursiva e retórica. Para Stuart Hall, as representações podem ser analisadas ou pela semiótica ou por uma abordagem discursiva.

Uma diferença fundamental é que a abordagem semiótica se concentra em como a representação e a linguagem produzem sentido – o que tem sido chamado de poética –, enquanto a

abordagem discursiva se concentra mais nos *efeitos* e nas *consequências* da representação – isto é, sua “política”. Examina não apenas como a linguagem e a representação produzem sentido, mas como o conhecimento elaborado por determinado discurso, regula condutas, inventa ou constrói identidades e subjetividades e define o modo pelo qual certos objetos são representados, concebidos, experimentados e analisados” (HALL, 2016, p. 26 – 27)

Também me sirvo da crítica diagnóstica, proposta por Douglas Kellner. Para ele, os estudos culturais “podem usar seus métodos para investigar eventos, discursos e tendências sociais, tanto em nível amplo quanto restrito, examinando coisas que definem a época, como suas tendências políticas e seus eventos, além das características essenciais dos afãs do dia-a-dia” (KELLNER, 2001, p. 163.). Assim, a crítica diagnóstica faz uso da “história e [d]a teoria social para analisar textos culturais, [e] utilizar textos culturais para elucidar tendências, conflitos, possibilidades e anseios históricos” (KELLNER, 2001, p. 163). É importante ter em mente que o estudo da cultura pop deve considerar o máximo de referências culturais possíveis que influenciam direta ou indiretamente as narrativas-imagens estudadas. Desta forma, a análise deve ocorrer de maneira “circular”, “do contexto social (externo) para o contexto estrutural (interno) da obra analisada” (ECO, 1978, p. 183). Deve-se, assim,

elaborar a descrição dos dois contextos (ou de outros contextos introduzidos no jogo interpretativo) segundo critérios homogêneos; em focalizar homologias de estrutura entre o contexto estrutural da obra, o contexto histórico-social e eventualmente outros contextos para os quais o estudo se oriente. (ECO, 1978, p. 183)

No intuito de obter melhores resultados e tornar o trabalho mais objetivo, selecionamos dentre os arcos de história de “*Alias*” aqueles que consideramos mais adequados para o desenvolvimento dos objetivos da Dissertação. Destacamos os seguintes arcos narrativos: *Dangerous liaisons* (Conexões Perigosas): *Level B* (Nível B), *J. Jonah Jameson, Rebecca, please, come home!* (Rebecca, por favor, volte para casa!), *It's Raining Man* (Está chovendo homem), *The underneath* (Intimidade).

Para que o leitor compreenda de maneira mais elucidativa nossa linha de raciocínio, dividimos a dissertação em três capítulos. No primeiro, levantamos

algumas discussões sobre o impacto da ficção e como ela pode representar, ora explicitamente ora de maneira mais sutil, as tensões, medos e ansiedades coletivas de uma época. Tivemos a liberdade de utilizar exemplos que fogem ao nosso recorte principal. Como dito anteriormente, quadrinhos não estão isolados das outras mídias; logo, se a ficção presente em uma HQ pode dizer muito sobre o contexto social e cultural que a gestou, o mesmo podemos dizer das outras mídias, dos filmes, das séries de TV, da literatura, dos games, enfim. Também abordamos questões que consideramos importantes, como a noção de representação (uma de nossas ferramentas teóricas principais) e, por fim, a problemática da representatividade, um tema que vem sendo amplamente debatido tanto dentro quanto fora da academia. Não temos intenção de esgotar nenhum desses debates. Todos já foram amplamente realizados por outras autoras e outros autores.

No segundo capítulo, trataremos mais das histórias em quadrinhos, especificamente dos super-heróis e super-heroínas. Cerca de sessenta anos de história são condensados (e obviamente, resumidos) neste capítulo. Assim como no anterior, não pretendemos esgotar o tema, que já é amplamente trabalhado por historiadores, por outros pesquisadores e entusiastas. Traçaremos um panorama das primeiras super-heroínas que surgiram no mercado dos *comics* estadunidenses entre os anos da Grande Depressão e da Segunda Guerra Mundial. Em seguida, avançaremos a linha do tempo até os anos dois mil. Ao leitor que considerar tal movimento uma manobra arriscada do ponto de vista analítico, nos justificamo-nos com o argumento de que este capítulo é muito mais uma revisão, um apanhado de informações sobre a História das super-heroínas, do que um estudo apurado de cada uma das personagens que marcaram o mundo das HQs. Neste sentido, nos atentamo-nos mais às mudanças, aos processos e às transformações que ocorrem com estas personagens com o passar dos anos – o que não deixará de ser um debate contextual, pois permitirá ao leitor melhor entender o que há de relevante em Jessica Jones.

Por fim, o terceiro capítulo tratará da análise dessa personagem dentro do recorte temporal e documental já mencionado nesta introdução. Nosso argumento segue pela linha de que Jones é, em vários sentidos, uma “herdeira” do movimento “*Girl Power*”, quando muitas personagens fortes, como “*Buffy: a Caça Vampiros*” (1997 – 2003), “*Xena: A Princesa Guerreira*” (1995 – 2001) se

popularizaram no meio midiático. Mas Jessica consegue ir além em termos de desconstrução. Apesar de trazer uma grande inovação naquilo que concerne ao papel que personagens femininas desempenhavam no entretenimento dos anos 1990, o *“Girl Power”* possuía certas limitações. Uma delas é o fato de não conseguir abandonar padrões normativos de beleza feminina. Isto faz de *“Alias”* uma obra particularmente interessante de ser analisada. Jessica incorpora muitos dos atributos que estavam em voga nas heroínas dos anos 1990 (como força, inteligência e habilidades das mais diversas), mas sem cair nos clichês sexistas típicos dos quadrinhos de ação ou reforçar noções de beleza há muito enraizadas no imaginário popular.

CAPÍTULO 1: Heroínas, Representatividade e Cultura da Mídia

1.1 Pode a Ficção Inspirar a Realidade? Pensando as Relações entre Realidade e Ficção

A ficção se inspira na realidade, ou seria mais correto dizer o contrário? Escolhemos esta pergunta para iniciar as reflexões que terão espaço neste primeiro capítulo. Certamente, não é uma questão simples de ser respondida. Albert Camus, romancista, filósofo e dramaturgo franco-argelino, autor de obras como *“L’Étranger”* (“O Estrangeiro”) (1942), *“Le Mythe de Sisyphe”* (“O Mito de Sísifo”) (1942), *“Caligula”* (1941), *“La Peste”* (“A Peste”) (1947), disse certa vez que “a ficção é a mentira pela qual falamos a verdade”⁹. De fato, não são poucos os escritores que, independentemente da época ou país de origem, partilham pontos de vista relativamente próximos ao de Camus. Mary Jessamyn West, autora que viveu na primeira metade do século XX, e que era vinculada ao movimento protestante *Quaker*, afirmou em certo momento que “a ficção revela a verdade que a realidade obscurece”¹⁰. Para Lauren Groff, romancista estadunidense formada no Armherst College, “ficção é a habilidade de falar a verdade através de mentiras”¹¹.

Neil Gaiman, provavelmente um dos mais destacados produtores de quadrinhos, contos e histórias de fantasia das últimas décadas – e ganhador de mais de vinte prêmios, como Harvey Awards (1991 – 1993), Locus Awards (1991 – 2014), Eisner Awards (1991 – 2009), Bram Stoker Awards (2000 – 2004), Nebula Awards (2002 – 2004), British Fantasy Awards (2006 – 2010), World Fantasy Awards (1991), Mythopoeic Fantasy Award for Adult Literature (2006), entre outros – afirma que

A magia e o perigo da ficção são os seguintes: nos permitem ver através de outros olhos. Ela nos leva a lugares onde nunca estivemos, nos permite nos preocupar, rir e chorar por pessoas que, fora da história, não existem. Há pessoas

⁹ “Fiction is the lie through which we tell the truth”. Passagem retirada da página *Goodreads*. Disponível em: < <https://www.goodreads.com/quotes/tag/on-fiction> >. Acessado em 29/03/2020.

¹⁰ “Fiction reveals truth that reality obscures”. Passagem retirada da página *Goodreads*. Disponível em: < <https://www.goodreads.com/quotes/tag/on-fiction> >. Acessado em 29/03/2020.

¹¹ “In the end, fiction is the craft of telling truth through lies”. Passagem retirada da página *Goodreads*. Disponível em: < <https://www.goodreads.com/quotes/tag/on-fiction> >. Acessado em 29/03/2020.

que pensam que coisas que acontecem na ficção realmente não acontecem. Essas pessoas estão erradas.¹²

Alan Moore, outro nome importante da arte sequencial britânica, famoso por obras como “*V for Vendetta*” (“*V de Vingança*”) (1982 – 1989), “*Watchman*” (1986 – 1987), “*The Killing Joke*” (“*A Piada Mortal*”) (1988), pôs que “artistas usam mentiras para falar a verdade”¹³.

Afirmações como estas podem parecer estranhas a um observador leigo, pouco acostumado com este debate. Em nossa vivência cotidiana, somos levados a pensar que ficção e realidade se encontram em pontos diametralmente opostos da experiência humana. Afinal, o que o universo fantástico de Harry Potter, a jornada inesperada de Bilbo Bolseiro, os dilemas de Meredith Grey e dos residentes do hospital Grey Sloan Memorial Hospital, ou os casos excêntricos desvendados pela detetive Chloe e seu parceiro “infernai”, Lucifer Morningstar, teriam a ver com questões da atualidade?

Decerto, para a maior parte das pessoas, histórias como as mencionadas (Harry Potter, *The Hobbit*, *Greys’s Anatomy*, e *Lucifer*) são excelentes fontes de entretenimento e diversão. Os personagens nelas retratados e as tramas em que estão inseridos podem ser extremamente interessantes e render horas de discussão, especialmente com outros fãs dessas franquias. Qual personagem vai morrer no próximo filme/episódio? Será que o diretor vai seguir a narrativa do livro/quadrinho, ou optará por um desfecho original? E se a série for cancelada, como ficará a história? Lucifer e a detetive Chloe ficarão juntos? Haverá um novo Lord Voldemort? Se nada disso acontecer, será que Izzie Stevens voltará após dez anos longe de seus colegas?

Indagações como essas são comuns em *blogs*, páginas e grupos de redes sociais frequentados por consumidores destas séries televisivas e obras cinematográficas. De certa forma, elas nos mostram que, para uma parte

¹² “The magic and the danger of fiction is this: it allows us to see through other eyes. It takes us to places we have never been, allows us to care about, worry about, laugh with, and cry for people who do not, outside of the story, exist. There are people who think that things that happen in fiction do not really happen. These people are wrong”. Passagem retirada da página *Goodreads*. Disponível em: <<https://www.goodreads.com/quotes/1515229-the-magic-and-the-danger-of-fiction-is-this-it>>. Acessado em 29/03/2020

¹³ “Artists use lies to tell the truth. Yes, I created a lie. But because you believed it, you found something true about yourself”. Passagem retirada da página *Goodreads*. Disponível em: <<https://www.goodreads.com/quotes/tag/on-fiction>>. Acessado em 29/03/2020.

considerável do público consumidor, a ficção é interessante “por si mesma”. Mas, como sugerem as vozes mencionadas na página anterior, a arte pode ser muito mais – no sentido de ser mais próxima e engajada com o cotidiano dos cidadãos e cidadãos comuns – do que pensamos.

Na década de 1930, por exemplo, surgiram nos Estados Unidos os primeiros quadrinhos de ação e aventura. Dentre os personagens principais destes gêneros que conquistaram os leitores de jornais da época, estavam Tarzan (adaptado do *best-seller* “*Tarzan of The Apes*” (1918), de escritor Edgar Rice Burroughs) e Buck Rogers, de Philip Francis Nowlan (1928). Ambos os heróis eram originais da literatura *pulp*¹⁴, fazendo suas primeiras aparições no universo da arte sequencial no ano de 1929, em território estadunidense¹⁵. Nos anos subsequentes, vários outros heróis começaram a aparecer nas pranchas sabatinas e dominicais dos jornais norte-americanos: é o caso do policial durão “*Dick Tracy*” (1931), de Chester Gould, do guarda de fronteira “*King of the Royal Mounted*” (no Brasil, “O Rei da Política Montada”) (1935), de Stephen Slesinger, do herói espacial “*Flash Gordon*” (1934), de Alex Raymond, dos misteriosos “*Mandrake de Magician*” (“O Mágico Mandrake”) (1934) e “*The Phantom*” (“Fantasma”) (1936), de Lee Faulk, do habilidoso “*Secret Agent X-9*” (“Agente Secreto X-9”) (1934), de Dashiell Hammet, do desbravador “*Jungle Jim*” (“Jim das Selvas”) (1934), de Don More, do destemido e esperto “*Prince Valiant*” (“Príncipe Valente”), de Hal Foster, e muitos outros mais.

Em seu livro “*Super-History: Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to Present Day*”, Jeffrey K. Johnson identifica dois tipos de heróis que marcam as histórias em quadrinhos dessa década: os *New Deal Social Avengers* (“Vingadores Sociais do New Deal”¹⁶) e os vigilantes. O primeiro grupo se caracteriza por heróis que (em geral) representam figuras ligadas, real ou imaginariamente, ao poder público – o policial, o detetive, o guarda de fronteira, o patrulheiro estrelar, o xerife de velho oeste, o *cowboy* mocinho, etc. Já o segundo grupo corresponde aos justiceiros que atuam no limite (ou até mesmo

¹⁴ As revistas Pulp eram revistinhas feitas a partir de poupa de celulose, muito baratas devido seu material de produção e que fizeram grande sucesso nas décadas de 1920 e 1930. Mais informação em COLLARES, 2017.

¹⁵ Dois meses antes, Tarzan havia sido lançado na Grã-Bretanha, na revista “*Tit-Bits*”

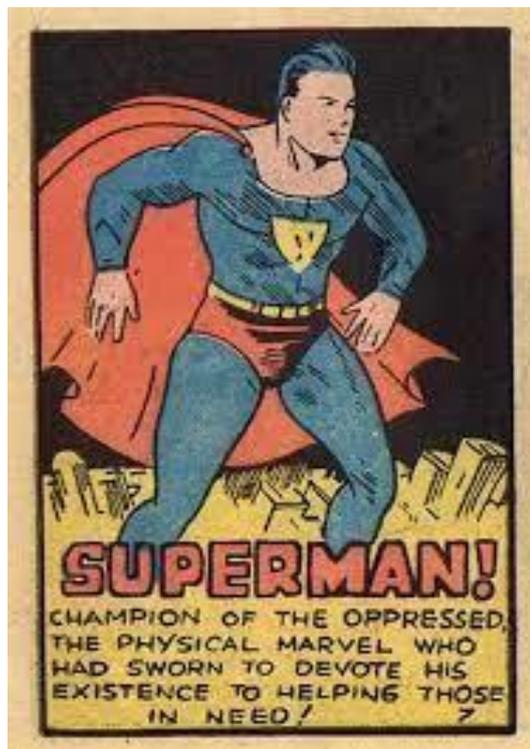
¹⁶ O nome faz referência justamente ao plano de desenvolvimento socioeconômico *New Deal* (Novo Ideal), de inspiração Keynesiana, implementado pelo presidente Franklin Delano Roosevelt no intuito de mitigar os efeitos da Crise de 1929.

fora) da legalidade, ocultando sua(s) identidade(s) com disfarces e máscaras. São heróis que encarnam um estilo “*robinhadiano*” de agir, como Zorro e Batman. Apesar de algumas diferenças, esses tipos de heróis, vingadores sociais e vigilantes, partem de um mesmo princípio comum, e suas aventuras podem ser resumidas à fórmula “1) proteger os fracos/necessitados/inocentes; 2) punir os bandidos; 3) preservar a ordem e o equilíbrio social” (ALBUQUERQUE, 2019, p. 64). Para Mauricio Albuquerque, a lógica por trás desses heróis pode ser encontrada no contexto social em que eles foram criados, servindo como uma espécie de resposta compensatória ao trauma gerado pela Grande Depressão.

Os heróis desta década, em particular, se caracterizam pelo elemento social: são pessoas com habilidades excepcionais que utilizam seus talentos únicos para combater os parasitas do sistema, os vigaristas, os políticos corruptos, os ladrões de banco, enfim, toda a sorte de oportunistas e malfeitores que corrompem a frágil ordem social, abusando dos fracos e necessitados (ALBUQUERQUE, 2019, p. 64)

Por esta lógica, não nos surpreende que o primeiro super-herói, *Superman* (1938), de Jerry Siegel e Joe Shuster, tenha sido apresentado em sua estreia como o “Campeão dos oprimidos, a maravilha física que jurou dedicar sua existência àqueles que precisam!” (FIGURA 1). Tampouco nos surpreende o fato de que estes mesmos heróis tenham transitado, deveras rapidamente, para outros campos de atuação. “Se a década de 1930 fora o período dos vigilantes mascarados e dos vingadores sociais” – citando Albuquerque novamente – “a década de 1940 se caracteriza como a época dos superpatriotas, heróis dotados de capacidades sobre-humanas e que combatem forças do mal de origem estrangeira (quase sempre em referências declaradas ao Japão e ao nazismo)” (ALBUQUERQUE, 2019, p. 134), em prol da liberdade e da democracia. O marco desta mudança no mercado editorial se dá, não por acaso, no mês de Março de 1941, com o lançamento da primeira edição do Capitão América, que traz em sua capa o super-herói desferindo um potente soco no ditador alemão Adolf Hitler (FIGURA 2) – uma evidência importante que nos mostra a rejeição dos EUA aos valores promulgados pelo regime nazista, antes

mesmo dos Estados Unidos declararem guerra às potências do Eixo¹⁷.



(Figura 1: Superman em sua primeira aparição nos quadrinhos. Disponível em: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51qrMmEcLGL_SX327_BO1,204,203,200_.jpg>; <<https://i.pinimg.com/originals/f1/8a/3b/f18a3b4a24ace04a4b138d8e51c17325.png>>. Acessado em 17/03/2020.)

¹⁷ Para uma análise mais apurada desta edição em particular e do surgimento do Capitão América nos quadrinhos, ver RIBEIRO, 2018; ou FILHO, 2018.



(Figura 2: Capa da primeira edição de Captain America, publicada em março de 1941. Imagem disponível em: <<https://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/3/a0/5991fa03329b7/clean.jpg>>. Acessado em 17/03/2020)

Mas não é necessário voltar algumas décadas no tempo para termos bons exemplos de produções culturais engajadas com seus universos contextuais. Na série-franquia “*Harry Potter*” (1997 – 2007), de J. K. Rowling, somos apresentados à história do jovem bruxo de 10 anos Harry James Potter. Criado pelos tios Petúnia e Valter Dursley devido à morte de seus pais em um suposto acidente, Harry passa parte de sua infância sem saber de seus poderes e aptidões mágicas, até o dia de seu aniversário de 11 anos, em que é visitado por Rúbeo Hagrid, que o leva para a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.

Harry toma conhecimento do que realmente acontecera com seus pais: Tiago e Lilian foram assassinados por um poderoso bruxo das trevas. Trata-se de Tom Servolo Riddle – autoproclamado Lord Voldemort, e posteriormente chamado de “aquele cujo nome não deve ser pronunciado” – que iniciara uma insurreição para dominar as pessoas não-dotadas de capacidades mágicas (chamados na série de “trouxas”, ou “nascidos trouxas”).

O primeiro livro da franquia “*Harry Potter and the Philosopher’s Stone*”

(*“Harry Potter e a Pedra Filosofal”*) (1997) gira em torno do suposto retorno do vilão, que se apodera do corpo do professor Quirino Quirrell para obter a Pedra Filosofal, um artefato de grandes poderes, capaz de produzir um elixir que expande sobremaneira o tempo de vida de uma pessoa. O vilão trama roubar o objeto maravilhoso e utilizar seu poder para recuperar sua forma física, não precisando mais de um hospedeiro, mas suas intenções acabam sendo frustradas por Harry e seus amigos Ronald (“Rony”) Wesley e Hermione Granger.

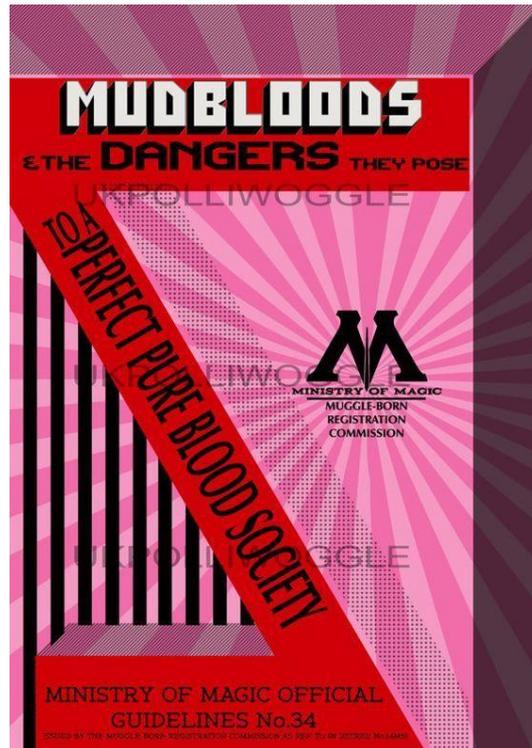
No segundo livro, *“Harry Potter and the Chamber of Secrets”* (*“Harry Potter e a Câmara Secreta”*) (1998), é aprofundada a questão dos “sanguess-puros” *versus* “sanguess-ruins”. O primeiro termo designa os bruxos não miscigenados, aqueles oriundos de famílias com longas linhagens mágicas e que nunca se casaram com “trouxas”. Já o segundo é um termo pejorativo para os bruxos mestiços, que não veem problemas no fato dos bruxos e “trouxas” conviverem e se relacionarem de maneira harmoniosa e pacífica. Do terceiro ao sexto livro, a série trata da segunda ascensão de Lord Voldemort. O vilão consegue cooptar centenas de outros bruxos (nomeados como “Comensais da Morte”) em favor de sua causa, que advoga pela supremacia dos “sanguess-puros”.

Não é necessário um grande esforço de reflexão para se notar as semelhanças existentes entre as motivações ideológicas de Lord Voldemort e os discursos disseminados pelos regimes totalitários que se instauraram na Europa durante a primeira metade do século XX, em especial pelos regimes fascista na Itália e Nazista na Alemanha. Para além dos mitos de pureza racial e da idealização de um tipo perfeito (o homem ariano/ o bruxo não-miscigenado), tanto o levante de Voldemort quando o Reich de Hitler construíram suas “filosofias” de base a partir da exclusão de um “outro”. No caso do nazismo, este outro era chamado de *untersch* “ (sub-humano), categoria que era utilizada amplamente para designar vários grupos sociais, como ciganos, eslavos, asiáticos, homossexuais, comunistas, poloneses, e, principalmente, judeus. Estes grupos tinham como contraposição os *übermenschen* (super-humanos), termo apropriado e distorcido da obra *“Also sprach Zarathustra”* (*“Assim falou Zarathustra”*, 1883), de Friedrich Nietzsche, que correspondia ao tipo humano

perfeito dentro dos ideais do NSDAP, o alemão ariano puro de feições nórdicas¹⁸.

Assim como o regime nazista, Voldemort sustentava seu projeto político quase que inteiramente na fabricação (e por lógica, na demonização) de um grupo humano eleito por ele como “o grande inimigo”. A existência deste inimigo no imaginário, seja dos membros do Reich ou seja lacaios do Lord das Trevas, tido como nojento, pérfido e perigoso para a existência do grupo dominante, é o que dá legitimidade às políticas de intolerância, exclusão, e até de extermínio, pregadas pelos dois grupos mencionados. Sem os judeus ou os “sangues ruins” a quem execrar, os movimentos totalitários, sejam eles reais sejam do mundo da fantasia, não teriam tanto apelo social, nem seriam capazes de produzir uma retórica tão poderosa. Ambos se utilizaram do medo, do ressentimento, do preconceito, e, sobretudo, do reacionarismo de um grupo dominante para justificar ações de extrema violência – além do mais, quando Voldemort passa a controlar o ministério da magia ele ordena que sejam produzidos materiais publicitários de caráter discriminatório, como o panfleto *“Mudbloods and the Dangers They Pose to a Peaceful Pure-Blood Society”* (*“Sangues ruins e os Perigos que eles oferecem a uma Sociedade Pacífica de Sangues-Puros”*) (FIGURA 3), algo que, não por acaso, lembra bastante o papel que a imprensa e a propaganda tiveram para que o NSDAP mantivesse sua hegemonia.

¹⁸ Um pouco mais sobre a relação entre a filosofia de Nietzsche e o Nazismo pode ser visto na matéria *Nietzsche, o homem que decretou a morte de Deus e influenciou indirectamente o nazismo*, produzida por Lucas Brandão para a página *comunidadeculturaearte*. Disponível em: < <https://www.comunidadeculturaearte.com/nietzsche-o-homem-que-decretou-a-morte-de-deus-e-influenciou-indirectamente-o-nazismo/> >. Acessado em 29/03/2020



(Figura 3: “Sangues ruins e os Perigos que eles oferecem a uma Sociedade Pacífica de Sangues-Puros”. Imagem disponível em: <https://i.pinimg.com/564x/91/e3/b8/91e3b851b632f418d5f2a18c9472ee9f.jpg>. Acessado em 17/03/2020)

Os dois exemplos mencionados anteriormente (os heróis dos quadrinhos produzidos durante a Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial, e a fantasia contemporânea de *Harry Potter*) nos permitem entender como produções de ficção podem estar muito próximas da realidade social, política, cultural, intelectual e científica de uma época em particular, se soubermos lê-las e interpretá-las de maneira mais detida. Há muitos mais exemplos possíveis que atestam a favor de tal premissa, espalhados em praticamente todas as mídias existentes. A série de TV “*The X-Files*” (“Arquivo X”), de Chris Carter, um dos programas de maior sucesso do grupo *Fox Entertainment* durante os anos 1990 e início dos anos 2000, representa de maneira autêntica e cativante a paranoia da população estadunidense com relação à existência de seres extraterrestres e as várias teorias de conspiração que se disseminaram nos anos próximos à virada do milênio¹⁹. Vários casos da série “*Law and Order: Special Victims Unit*”

¹⁹ Para entender um pouco sobre o impacto cultural e televisivo da série Arquivo-X, ver as seguintes matéria: < <https://www.ign.com/articles/2018/01/05/the-x-files-could-only-have-become-popular-in-the-90s>>; < <http://www.bbc.com/culture/story/20160224-how-the-x-files-changed-television>>; < <https://www.vox.com/culture/2018/10/23/17989508/x-files-25th>>

(“*Lei e Ordem: Unidade de Vítimas Especiais*”) foram inspirados em casos reais²⁰ – apesar de ser apresentado no início de cada programa que “The following story is fictional and does not depict any actual person or event” (“A História a seguir é fictícia e não corresponde a nenhuma pessoa ou evento real”). Até *Grey’s Anatomy*, uma série que trata do dia a dia dos residentes do hospital fictício de Seattle Grey, tem episódios inspirados em casos singulares da medicina moderna²¹.

Portanto, sim, podemos dizer, com base nos exemplos mencionados, que a realidade pode inspirar a criação de obras fantásticas e ficcionais, que apesar de não retratarem a realidade de maneira exata, *ipsis litteris*, “bebem” diretamente dela, tecem críticas, ironizam, evidenciam elementos (e omitem outros), permitindo formular paralelos entre os universos interno e externo de uma obra. Mas será que poderíamos dizer o contrário, que a ficção também inspira a realidade?

Em 1894, o engenheiro naval Simon Lake fez seu primeiro submarino, o *Argonaut Jr*, atendendo a um pedido da marinha estadunidense que solicitava a construção de um novo tipo de barco torpedeiro. A invenção tinha cerca de 4,3 metros de comprimento por 1,2 de largura. Diferente dos submarinos modernos, *Argonaut Jr* tinha três rodas para não atolar no fundo do mar e sua couraça externa era feita de madeira. O protótipo serviu de base para que Lake construísse o *Argonaut No 1*, com 11 metros de comprimento – quase três vezes maior do que a versão anterior, em 1897, sendo o primeiro submarino a funcionar plenamente em mar aberto. O sucesso do experimento motivou Lake a construir uma versão ainda maior, o *Argonaut No 2*, com 18 metros de comprimento, e passados alguns anos o submarino se tornou uma das armas principais da Marinha dos Estados Unidos e viria a ser amplamente utilizado durante a Primeira Guerra Mundial²².

[anniversary-monsters-of-the-week-excerpt-todd-vanderwerff](#)>. Links acessados em 29/03/2020.

²⁰ Mais informações em: < <https://www.distractify.com/entertainment/2019/01/17/JUjbwUdtJ/law-and-order-svu-based-on-true-headlines>>. Acessado em 31/03/2010.

²¹ Mais informações em: < <https://www.tvinsider.com/gallery/greys-anatomy-real-life-cases/>>. Acessado em 31/03/2020.

²² Informações retiradas das seguintes matérias: < <https://www.britannica.com/biography/Simon-Lake>>; < <http://www.usgennet.org/usa/nj/county/atlantic/Simon%20Lake.htm>>; < <https://americanhistory.si.edu/subs/history/subsbeforenucl/early/argonaut.html>>. Links acessados em 29/03/2020.

No que concerne ao nosso debate, é importante salientar a inspiração literária que levou Lake a realizar sua invenção. Quando criança, o engenheiro e inventor teve contato com a obra *“Twenty Thousand Leagues under the Sea”* (*“Vinte Mil Léguas Submarinas”*), uma, dentre outras obras de ficção científica de Jules Verne, publicada em 1869, que foi uma de suas referências para a construção dos submarinos *Argonaut*, baseados em parte na nave *Nautilus*, do Capitão Nemo – personagem central do livro. O sucesso de Lake foi tão noticiado na época que o próprio Verne enviou um telegrama ao engenheiro dando-lhe os parabéns por ter conseguido realizar tal empreitada²³.

Outro exemplo pertinente pode ser encontrado na segunda metade do século XX. Em 1969, Jack Higson Cover Jr, pesquisador da NASA, iniciou o projeto de uma arma de eletrochoques capaz de paralisar uma pessoa e causar forte dor sem pôr em risco a vida do atingido. Cinco anos depois, o dispositivo estava pronto e recebeu o nome de *TASER*. A palavra é a uma abreviação de *“Thomas Swift and His Electric Riffle”* (em português, *“Thomas Swift e seu Rifle Elétrico”*), com as letras “S” e “A” trocadas de lugar. O motivo que levou Higson a escolher esta abreviatura está relacionado, assim como no caso citado anteriormente, a uma obra ficcional. *“Thomas Swift and His Electric Riffle”* é o nome de um romance da série *“Thomas Swift”*, que era feita por escritores anônimos que assinavam com o pseudônimo de *Victor Appleton*. O livro em questão trata de um episódio – dos mais de 100 que foram produzidos no total – em que o herói, Tom, constrói um rifle elétrico e vai testar sua invenção caçando elefantes no continente africano. No mais, a arma de choque não letal de Higson foi um verdadeiro sucesso, levou à criação da *TASER International* (hoje, *Axon Company*) e hoje é parte integrante do equipamento policial em vários países do mundo.

Esses foram alguns exemplos, dentre os muitos que poderíamos mencionar aqui, de produções ficcionais que não apenas absorveram elementos de suas respectivas épocas, como também serviram de inspiração para pessoas criativas que conseguiram, a partir delas, criar coisas novas, utilizando a ficção como referência. Mas antes de falarmos de histórias em quadrinhos e super-

²³ Telegrama disponível em: <http://www.simonlake.com/html/jules_verne.html>. Acessado em 31/03/2020.

heroínas, ainda precisamos refletir sobre outras noções importantes para esta dissertação.

1.2 Representação: Uma Categoria Importante para os Estudos de Gênero e Cultura Pop

Dos anos 1990 até o presente momento, o conceito de representação tem ocupado espaço de destaque nas pesquisas em História. No cenário acadêmico brasileiro, podemos dizer que se trata de uma das categorias teóricas mais utilizadas no campo das humanidades, tendo utilidade não apenas na História, mas também nas artes, na literatura, na comunicação, na educação e na sociologia. Em um artigo publicado sobre o tema, Francismar Alex Lopes de Carvalho afirma que

A consolidação de vários programas de pós-graduação em história nas universidades brasileiras, inclusive com a constituição de linhas de pesquisa nas quais se integram projetos relacionados à história das representações, fomentou a confecção de dissertações e teses nas quais conceitos como o de “representações coletivas”, ou mesmo a tensão “entre práticas e representações”, aparecem com frequência (CARVALHO, 2005, p. 143)

De maneiras gerais, a noção de representação ganha importância e peso na produção de conhecimento histórico graças aos trabalhos de Roger Chartier – no Brasil, dois trabalhos, em particular, possuem fundamental importância: “*O Mundo como Representação*” (1991) e “*História Cultural: Entre Práticas e Representações*” (1990). Estas obras abriram caminho não apenas para a tradução de outros livros desse historiador (como os títulos que lidam com a história da leitura, por exemplo) como contribuíram substancialmente para sua fama no Brasil. Em um levantamento de dados realizado algumas décadas atrás, foi constatado que de 100 teses e dissertações produzidas entre os anos de 1994 e 1997, “o nome de Roger Chartier estava presente entre 20 e 30 referências bibliográficas desses trabalhos: de fato, um dos historiadores estrangeiros mais citados” (CARVALHO, 2005, p. 144)

Em ambos os textos, Chartier explica o porquê da noção de representação ser tão importante para o contexto intelectual do fim de século XX. O

deslocamento do olhar dos historiadores para o campo das representações coletivas-sociais, atentando para a maneira como os grupos humanos representam a si mesmos (e aos seus adversários) e os embates promovidos e articulados por meio destas representações, permitiria uma profunda renovação na maneira como o conhecimento histórico é produzido e na forma como são pensadas as relações socioculturais de uma época, sem, assim, cair no relativismo radical defendido pelos pensadores (ditos) “pós-modernistas” – termo por vezes utilizado de maneira depreciativa por historiadores que clamavam por um “retorno” à objetividade e ao empirismo como resposta aos paradigmas relativistas que ganhavam força nas décadas de 1970 e 1980.

O projeto intelectual de Chartier foi alvo de desconfiança, e até de ceticismo por parte de historiadores renomados da academia brasileira. Pesquisadores como Ciro Flamarion Cardoso e Ronaldo Vainfas (*apud* CARVALHO, 2005, p. 144) observaram com certa suspeita as críticas de Chartier à “tirania do social”, mas podemos atribuir boa parte dessas críticas ao motivo de que, na época, apenas os dois textos supracitados haviam sido publicados no Brasil, tornando difícil a realização de uma crítica consistente acerca das propostas do historiador francês.

Para Roger Chartier, “o conceito de representação foi e é um precioso apoio para que se pudessem assinalar e articular [...] as diversas relações que os indivíduos ou os grupos mantêm com o mundo social” (CHARTIER, 2011, p. 20). Argumenta o intelectual que “As representações mentais sempre distorcem, ocultam ou manipulam” (CHARTIER, 2011, p. 15) algo do objeto ao qual se reportam. Desta forma, percebemos que Chartier dá particular ênfase ao campo do social, como ilustra a seguinte frase: “As lutas de representações são assim entendidas como uma construção do mundo social por meio dos processos de adesão ou rechaço que produzem” (CHARTIER, 2011, p. 22).

Além de Chartier, outro teórico da representação também se popularizou no cenário acadêmico nacional, ainda que só recentemente sua obra maior acerca do tema tenha sido traduzida e disponibilizada em língua portuguesa: Stuart Hall. Nascido em Kingston, na Jamaica, em 1932, e emigrado para o Reino Unido em 1951, Stuart Hall – hoje já falecido – é considerado um dos pais fundadores dos chamados “*British Cultural Studies*” (“Estudos Culturais Britânicos”), ou Escola de Birmingham dos Estudos Culturais. Para este autor,

as representações são importantes para o estudo das sociedades humanas, pois elas conectam linguagem e significado à cultura: “Representar *envolve* o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos [ideias, sentimentos, valores, percepções, etc]” (HALL, 2016, p. 31). Entretanto – ressalta – “esse é um processo longe de ser simples e direto” (HALL, 2016, p. 31).

Para Stuart Hall, nos concebemos e nos orientamos no mundo a partir das representações que criamos para dar sentido a ele. Podemos representar sentimentos, como o amor, utilizando a forma de um coração; ideias como a de perigo, por meio de símbolos como um crânio (geralmente usado para indicar que algum lugar ou substância oferece risco à vida) ou o símbolo de material infectante; crenças religiosas (cruz, crescente, pentagrama, estrela de Davi); ideologias políticas (foice e martelo, suástica, estrela vermelha, tucano, pomba); nacionalidades (bandeiras, armas e selos nacionais). Assim, somos capazes de entender estes símbolos e nos comunicar a partir deles, pois, sendo membros de uma mesma cultura, possuímos mapas conceituais semelhantes – ou seja, partilhamos de uma mesma linguagem comum e de um mesmo léxico de imagens, signos e símbolos, que possibilitam a comunicação. “Uma vez que nós julgamos o mundo de maneira relativamente similar, podemos construir uma cultura de sentidos partilhada, e então” – pontua Hall – “criar um mundo social que habitamos juntos” (HALL, 2016, p. 34).

Essa forma de pensar o papel que as representações desempenham em nossas relações com o mundo social corresponde ao que Hall intitula como *abordagem construtivista*. Esta forma de pensar a relação entre linguagem, representação e cultura surge em contraponto a outras duas abordagens, a *reflexiva* e a *intencional*.

Dentro da abordagem reflexiva, “o sentido é pensado como repousando no objeto, pessoa, ideia ou evento no mundo real, e a linguagem funciona como um espelho, para *refletir* o sentido verdadeiro como ele já existe no mundo” (HALL, 2016, p. 47). De tal forma, toda representação seria um produto de natureza mimética, uma imitação imperfeita de algo (pré)existente no mundo real. Esta abordagem é problemática por uma série de fatores. De certa maneira, ela negligencia a importância da relação linguagem-cultura no estudo de representações sociais/culturais. Além do mais, somos capazes de conceber

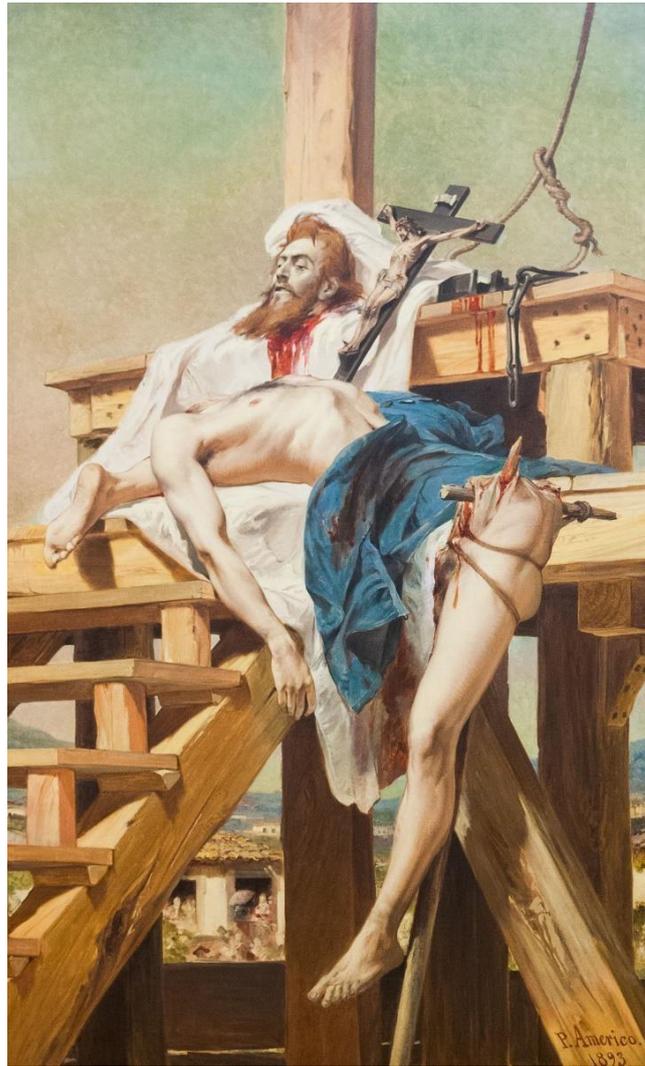
muitas coisas que existem única e exclusivamente em nossa imaginação, não possuindo equivalentes no mundo real. Seres folclóricos, personagens de ficção e fantasia, heróis de mitologias antigas. Podemos criar representações bastante convincentes para eles, ainda que saibamos que jamais os encontraremos ao longo da vida.

A segunda abordagem segue por um caminho diametralmente oposto ao da anterior. A abordagem intencional defende “que é o interlocutor, o autor, quem impõe seu único sentido no mundo, pela linguagem. As palavras significam o que o autor pretende que signifiquem” (HALL, 2016, p. 48). Esta perspectiva é interessante para pensarmos muitas coisas. Ao observar uma pintura – pensemos, por exemplo, em pinturas que tratam de temas nacionais, como os quadros *“Independência ou Morte”* (1888) e *“Tiradentes Esquartejado”* (1893) (FIGURAS 4 e 5), de Pedro Américo – não estamos diante de uma simples cópia, ou de um retrato fidedigno, do objeto representado, seja ele o Imperador Dom Pedro I proclamando a independência do Brasil às margens do rio Ipiranga, seja a morte trágica de Tiradentes, transformado em mártir republicano²⁴. Dentro da abordagem intencional, obras como estas, como outras várias que poderiam ser mencionadas, falam sobre seus autores tanto quanto (ou até mais) dizem daquilo que representam. Nesse sentido, toda representação produzida acerca de algo passa, inevitavelmente, pelo “filtro” do emissor, impregnando-se dos valores, preferências estéticas e percepções de mundo de quem cria o conteúdo em questão. Trata-se de uma perspectiva interessante e válida para uma série de situações; “uma vez que todos nós, como indivíduos, realmente usamos a linguagem para convencer ou comunicar coisas que são especiais ou únicas para nós, para o nosso modo de ver o mundo” (HALL, 2016, p. 48).

²⁴ Para um estudo mais detalhado destas obras, ver o livro CARVALHO, 1990.



(FIGURA 4: Pintura “Independência ou Morte” (1888), de Pedro Américo. Museu do Ipiranga/USP-São Paulo/SP. Disponível em: <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/stj/wp-content/uploads/2015/03/43_PedroAmerico-1024x572.jpg>. Acessado em 17/03/2020.)



(FIGURA 5: “*Tiradentes Esquartejado*” (1893), de Pedro Américo. Museu Mariano Procópio/Juiz de Fora/MG. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4f/Tiradentes_escuartejado_%28Tiradentes_supliciado%29_by_Pedro_Am%C3%A9rico_1893.jpg/1200px-Tiradentes_escuartejado_%28Tiradentes_supliciado%29_by_Pedro_Am%C3%A9rico_1893.jpg>. Acessado em 17/03/2020.)

Mas assim como a abordagem reflexiva, a abordagem intencional também possui falhas. Como afirma Hall, “Cada um de nós não pode ser a única fonte de significados na linguagem, uma vez que isso significaria que poderíamos nos expressar em linguagens inteiramente particulares” (HALL, 2016, p. 48). Para que uma representação seja reconhecida de maneira semelhante tanto pelo agente emissor quanto pelo receptor, é necessário que haja um elo comunicacional entre eles; é preciso que ambos falem a mesma “língua”, entendam os mesmos códigos, estejam familiarizados com um mesmo repertório de signos. Justamente por isso, a “linguagem nunca pode ser um jogo inteiramente privado” (HALL, 2016, p. 48). Mesmo idiomas criados para

universos ficcionais, como o *Klingon*, de “*Star Trek*”, o élfico de Tolkien, ou o alto valiriano, de “*As Crônicas de Fogo e Gelo*”, de George R. R. Martin, possuem uma lógica própria, dotada de regras, códigos e convenções de linguagem que permitem que essas línguas, mesmo que não sejam faladas correntemente em nenhum país do globo terrestre, sejam identificáveis para os fãs dessas franquias.

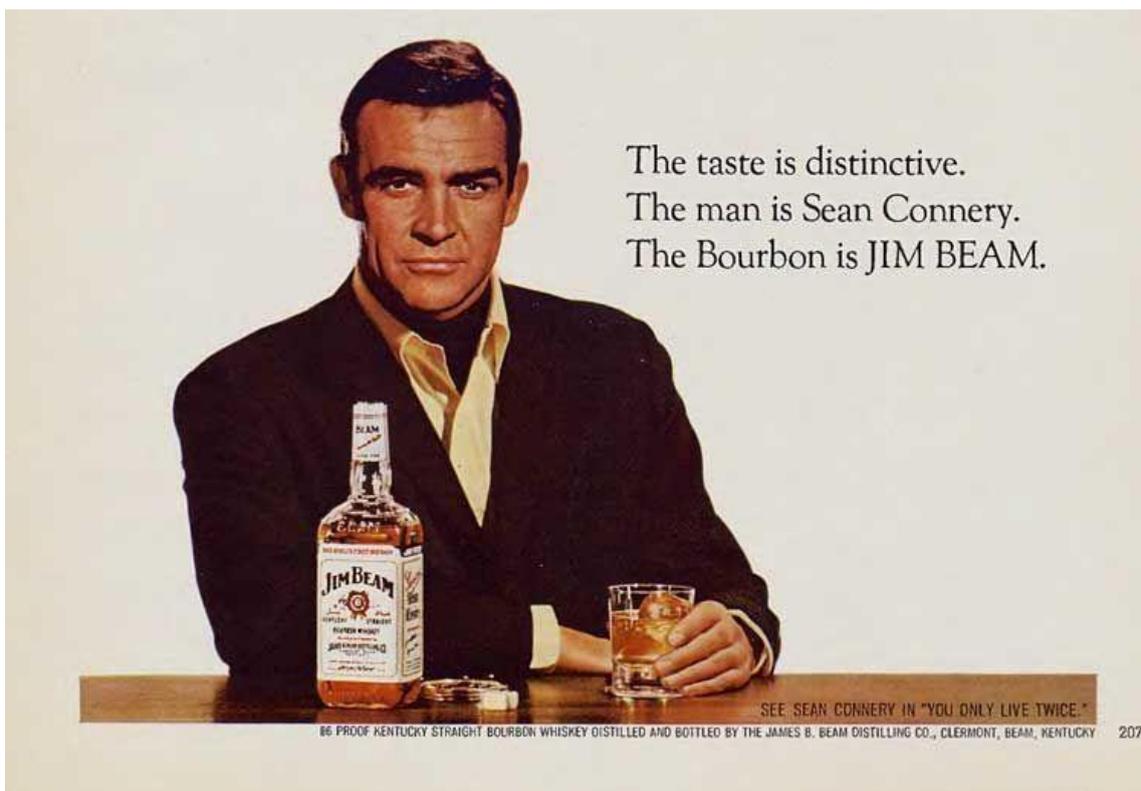
Isto nos leva à terceira abordagem, já mencionada anteriormente neste capítulo, para pensarmos como funcionam as representações: a abordagem construtivista. “Ela atesta que nem as coisas nelas mesmas, nem os usuários individuais podem fixar os significados na linguagem” (HALL, 2016, p. 48). Nós, utilizando os sistemas representacionais que nos rodeiam, *construímos* o sentido. Na lógica deste enfoque, “não devemos confundir o mundo *material*, onde as coisas e pessoas existem, com as práticas e processos *simbólicos* pelos quais representação, sentido e linguagem operam” (HALL, 2016, p. 48 – grifo no original). Diferente do que é disseminado no senso comum, os pensadores que seguem a linha do construtivismo não negam a existência do mundo material; para eles

São os atores sociais que usam os sistemas conceituais, o linguístico e outros sistemas representacionais de sua cultura para construir sentido, para fazer com que o mundo seja compreensível e para comunicar sobre esse mundo, inteligivelmente, para outros. [...] A representação é uma prática, um tipo de “trabalho”, que usa objetos materiais e efeitos. O *sentido* depende não da qualidade material do signo, mas de sua *função simbólica*.” (HALL, 2016, p. 49)

Agora que conseguimos compreender um pouco acerca do conceito de representação e as diferentes utilizações do termo, vejamos como tais noções se aplicam a exemplos do cotidiano. Em virtude do tipo de enfoque escolhido para desenvolver a presente pesquisa, os exercícios a seguir se voltam mais à abordagem construtivista de Stuart Hall, pois, em nosso entendimento, ela é mais apropriada tanto para o estudo dos artefatos da cultura pop quanto das peças publicitárias que veremos agora.

Observemos a Figura 6. Vemos nela um homem de meia idade, trajado com roupas elegantes (paletó, camisa social e gola role), debruçado numa bancada enquanto degusta uma bebida alcoólica. O homem olha fixamente para

a câmera (no caso, para a pessoa que observa a imagem) com uma expressão ambígua; um misto de seriedade com um ar de confiança e poder. Em sua frente, está a garrafa com a bebida que ele está consumindo, cujo rótulo está quase que completamente virado para o observador, permitindo visualizar o *brand* (marca) do produto. Do lado direito da imagem, estão as frases de impacto que criam a “narrativa” da propaganda: “The taste is distinctive. The man is Sean Connery. The Bourbon is JIM BEAM” (“O sabor é distinto. O homem é Sean Connery. O Bourbon é JIM BEAM”). Aqui, já podemos perceber como operam as representações criadas pela propaganda com relação a três coisas em especial: 1) o produto apresentado; 2) o sujeito que cede sua imagem para a peça publicitária; e 3) o enaltecimento de um determinado tipo de masculinidade, atrelada ao consumo de certas bebidas alcoólicas.



(FIGURA 6: Propaganda do Whiskey Bourbon JIM BEAM, de 1967, tendo o ator Sean Connery como garoto propaganda. Disponível em: <
<https://i.pinimg.com/originals/80/89/05/808905f91f1e8a596718aee87a534d35.jpg>>.
Acessado em 17/03/2020.)

Como mostrado nas frases, o homem da imagem é o ator escocês Sean Connery, artista que fez grande sucesso na década de 1960 por suas atuações

nos filmes da franquia *007*, adaptados dos livros de Ian Fleming, como “*Dr No*” (1962), “*From Russia with Love*” (1963), “*Goldfinger*” (1964), “*Thunderball*” (1965), “*You only live twice*” (1967), entre outros mais. O anúncio também é dessa época, feito para a edição do mês de junho de 1967 da revista *Playboy* – certamente o mais famoso periódico de conteúdo sexual-erótico voltado ao público masculino. Já o produto em questão é um *whiskey bourbon* da marca Jim Beam, que iniciou suas atividades como uma empresa familiar em 1795 e esteve em funcionamento até o ano de 2014, quando foi comprada pela companhia Suntory Holdings²⁵.

Podemos explorar vários elementos desta peça de *marketing*: por que escolher Sean Connery como garoto propaganda desta bebida? Por que em um periódico direcionado aos homens? Por que não uma mulher, uma atriz famosa da época, ao invés deste ator em especial? Será que a mensagem transmitida teria o mesmo efeito se o modelo escolhido não tivesse as mesmas características? E principalmente, que valor está sendo construído acerca dos objetos, pessoas e situações ali representados?

Primeiramente, é preciso considerar o que o nome artístico “Sean Connery” representava na década de 1960. Apesar de já atuar desde a década anterior (1950), foi nos anos de 1960 que a carreira de Connery ganhou projeção internacional, graças, em grande parte, aos filmes de *007*. Mais do que isso, suas atuações, consideradas por vários apreciadores da franquia como a melhor já realizada do personagem James Bond, fizeram com que fosse construído um certo imaginário em torno de figura de Connery, que se tornou o modelo de galã hollywoodiano. Em outras palavras, é como se ator e personagem tivessem se “mesclado” no imaginário midiático. As qualidades do personagem James Bond – homem alto, elegante, e com senso de humor sarcástico, mas ao mesmo tempo exímio agente secreto, capaz de realizar operações de sabotagem, espionagem e desarticular grandes organizações criminosas agindo (quase) sempre sozinho – não ficaram restritas ao personagem ficcional criado por Fleming, mas foram, num processo associativo, “transportadas” para o mundo

²⁵ Informações retiradas das páginas: < <https://web.archive.org/web/20160401211249/http://www.jimbeam.com/en-us/make-history/beams-history>>; < <https://web.archive.org/web/20160404223831/http://www.beamsuntory.com/about>>. Acessados em 29/03/2020.

real, precisamente para o ator que “deu vida” ao personagem na cultura popular.

É justamente desta simbiose, da criação de uma fronteira tênue entre a realidade e a ficção, que a indústria da publicidade se aproveita para construir narrativas que potencializem seus produtos, agregando a eles determinados valores, que nem sempre precisam ser racionais. Provavelmente, o *Whiskey Bourbon Jim Beam* é apenas uma bebida alcóolica destilada como muitas outras disponíveis no mercado, mas a propaganda, da maneira como é construída, o faz o produto parecer algo muito maior, algo que o leitor homem (público alvo tanto do anúncio quando da revista *Playboy*) precisa adquirir. Aqui, Connery é apresentado implicitamente como um modelo masculino ideal, homem de sucesso, bonito, elegante e de gosto refinado. Logo, se o leitor deseja ser (também) um homem de sucesso, sugere-se que faça como o ator, beba *Whiskey Bourbon Jim Beam*.

O fato de o ator corresponder aos padrões de beleza da época também contribui para a construção efetiva da mensagem. Em nossa cultura, somos levados a crer que a beleza física está automaticamente vinculada ao sucesso nos campos social e profissional. Provavelmente, a estética é um dos elementos com maior potencial para a construção de valores socioculturais. A soma desses elementos (homem bonito e famoso, roupas elegantes, gosto refinado), acaba, por fim, enaltecendo o produto apresentado. Algo que não aconteceria da mesma maneira se o ator escolhido para a peça não tivesse os mesmos requisitos (se fosse baixo, obeso, calvo, utilizasse roupas mais simples, etc).

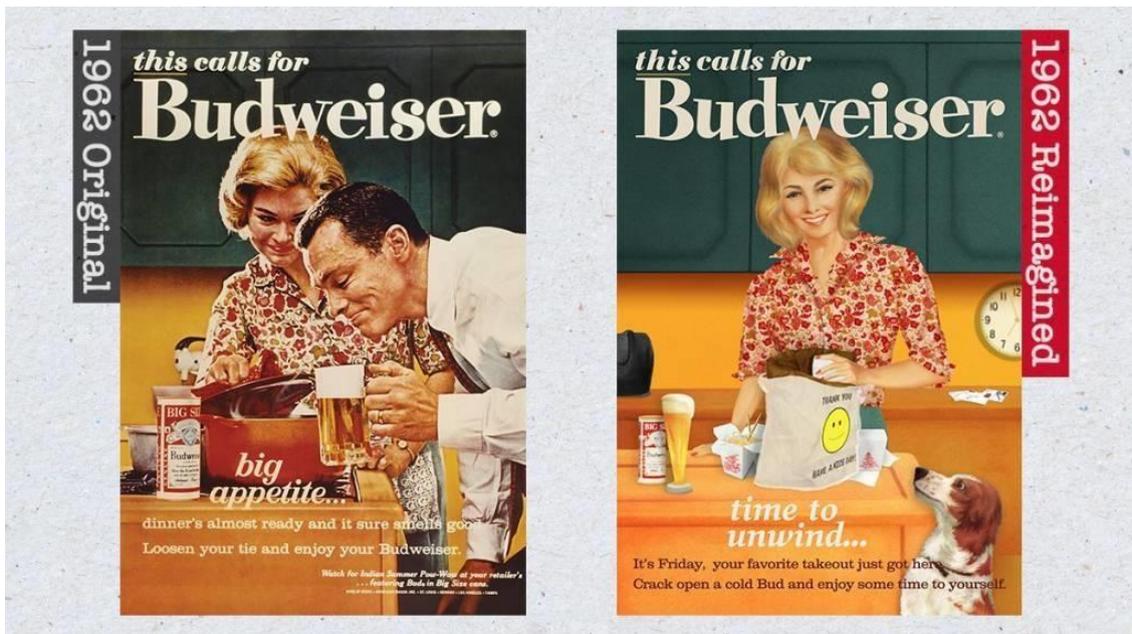
Por fim, há de se considerar a questão do gênero. Logicamente, não existe nenhuma barreira que impeça uma mulher de consumir o produto acima apresentado, tratando-se de uma simples bebida destilada. Logo, em termos racionais, não haveria nenhum problema se a pessoa escolhida como protagonista da peça fosse uma mulher, talvez uma atriz famosa dos anos 1960, alguém como Katherine Hepburn, Anne Bancroft, ou alguma outra de prestígio equivalente. Certo? Por lógica sim, mas há outras variáveis em curso.

O argumento procederia se não fosse o fato da indústria da mídia raramente utilizar critérios e justificativas racionais para o consumo de seus produtos. Na maior parte dos casos, a publicidade se ancora em fatores emocionais, buscando ativar gatilhos mentais que criem associações positivas com o produto apresentado – o que precisa estar de acordo com a mensagem

transmitida e o público alvo a quem o produto é direcionado. Nesta situação em particular, percebemos que o discurso emitido se alimenta de um imaginário masculinista, fundamentado em elementos como o sucesso, a elegância, o bom gosto, que juntos (sintetizados na figura de Sean Connery) constroem uma ideia de virilidade. Se considerarmos os papéis sociais que eram esperados de homens e mulheres no contexto pós Segunda Guerra Mundial (ainda influentes mesmo passados vinte anos do conflito), seria um contrassenso para os produtores de *marketing* escolher uma atriz para figurar em uma propaganda de uma bebida alcoólica voltada ao público masculino.

Isso não significa que mulheres não possam atuar em propagandas de bebida ou semelhantes. Longe disso! Veremos a seguir alguns exemplos que vão na direção oposta deste que acabamos de analisar. Queremos dizer, encerrando nossa leitura sobre a peça supracitada, que a mensagem presente no anúncio só fora possível de ser produzida porque comunicador e receptor partilha(va)m de valores semelhantes. Em outras palavras, eles pertenciam a uma mesma cultura; possuíam pensamentos em comum acerca do papel social masculino, do que é um homem de sucesso, da aura que permeia a figura de Sean Connery, e todo o tipo de construtos socioculturais (a grande maioria deles evocados tacitamente) que permitiam, nas referências daquela época, que a mensagem fosse transmitida com eficiência. A propaganda – e isto não vale apenas para a década de 1960 – não precisa explicar cada uma das ideias, princípios e juízos evocados em sua narrativa. Ela utiliza daquilo que é comum ao receptor, o que já foi naturalizado ao longo dos anos, que foi estabelecido como “verdade” no senso comum e que faz parte de sua bagagem cultural; aquilo que pertence ao seu universo de referências e pode ser expresso numa linguagem comum.

Vejamos agora uma propaganda da cerveja estadunidense Budweiser de 1962, e sua releitura realizada no ano de 2019 pela mesma empresa (FIGURA 7). Vemos nela uma cena que retrata um episódio cotidiano das famílias norte-americanas dos anos 1960. A mulher, esposa, prepara um apetitoso jantar para seu marido que acaba de chegar em casa após um longo dia de trabalho. O homem aprecia o aroma do saboroso jantar enquanto segura na mão esquerda uma grande caneca de cerveja.



(FIGURA 7: Peças de propaganda de cerveja Budweiser. À esquerda, a peça original de 1962. À direita, uma releitura de 2019. Disponíveis em: <https://abrilxame.files.wordpress.com/2019/03/budweiser-international-womens-day-sexist-1950s-ads-3a.jpg?quality=70&strip=info&w=1024&h=576> . Acessado em 17/03/2020.)

Três frases de peso chamam atenção na figura: a primeira, “this calls for BUDWEISER” (“Isso pede por BUDWEISER”); a segunda, “great appetite” (“grande apetite”), e a terceira “dinner’s almost ready and it sure smells good. Loosen your tie and enjoy your Budweiser” (“o jantar está quase pronto e com certeza cheira bem. Afrouxe sua gravata e aproveite sua Budweiser”). A primeira frase se refere à situação retratada, atribuindo um valor positivo ao jantar em família com a afirmação “isso pede Budweiser”. Não apenas o acontecimento passa a ser ainda melhor com a inserção do produto apresentado, como ocorre, também, uma tentativa de naturalização do consumo do artigo em momentos felizes do dia a dia. A segunda frase diz respeito a uma característica do produto, a Budweiser vendida em formato *Big Size Can* – o que podemos traduzir sem grandes problemas para a expressão brasileira “latão”, geralmente utilizado para as cervejas vendidas em latas com cerca de 473 mls. A frase faz um certo jogo de linguagem com a imagem, produzindo uma dupla conotação ao correlacionar o tamanho da lata com o tamanho da fome do homem, por isso “grande apetite”. A terceira frase, por fim, é a que faz o maior apelo ao consumidor: “o jantar está quase pronto e com certeza cheira bem. Afrouxe sua gravata e aprecie sua

Budweiser”. Os papéis sociais de gênero vigentes da época são representados de maneira bastante evidente: o homem exerce a função de marido provedor, enquanto a esposa, guardiã do lar, prepara o alimento da família – não deixando de lado o cuidado com a aparência, algo que podemos perceber pelo penteado bem trabalhado da mulher.

Terminada nossa leitura da peça original, direcionemos nosso olhar para a adaptação desta propaganda realizada no ano de 2019. A releitura possui a mesma paleta de cores, passa-se no mesmo ambiente doméstico e mantém a personagem feminina da obra original, porém sem a presença do marido, substituído por um cão. Duas das três frases mencionadas foram modificadas. Ao invés de “big appetite”, está a frase “time to unwind” (“hora de relaxar”), o que muda bastante a intenção do discurso proferido. A terceira frase, que assim como no exemplo anterior é a que constrói a narrativa da propaganda, é a seguinte: “It’s Friday, your favorite takeout just got here. Crack open a cold Bud and enjoy some time to yourself” (“É sexta-feira, seu lanche favorito acabou de chegar. Abra uma Bud gelada e aproveite algum tempo para você mesma”).

Apesar de a personagem feminina ser, aparentemente, a mesma, podemos notar uma mudança radical no tom do discurso produzido. Quase sessenta anos separam o material original de sua releitura, e, grosso modo, ambos possuem a mesma intenção: promover o consumo da cerveja Budweiser. Ambos se reportam a situações do dia a dia, algo que ocorre de maneira intencional, pois gerar familiaridade e conexão emocional com o produto é uma estratégia recorrente no mundo da publicidade. Porém a mensagem é construída de maneira diferente. No primeiro caso, a atenção se foca no homem – como demonstram as frases citadas logo acima, de forma que a mulher é jogada para uma posição secundária, ficando, ainda que não deixando de ser uma parte importante da composição geral, como personagem coadjuvante, alguém que está ali apenas para completar a narrativa que tem o homem como protagonista. Obviamente, assim como no caso que analisamos anteriormente com Sean Connery, o motivo que leva a tal escolha por parte dos artistas e publicitários responsáveis pela obra se dá, logicamente, pelo público consumidor do produto naquela época – ou pelo menos pela impressão que os responsáveis pela propaganda tinham de qual devia ser esse público.

Já na releitura de 2019, o homem não está presente e a atenção toda se

foca na mulher. Ao invés de estar cozinhando para o marido (o texto que acompanha a imagem da releitura sequer o menciona, logo podemos concluir que ele não existe neste universo atualizado), a garota encomenda sua própria comida, o que lhe confere mais tempo para o lazer e diversão. Temos aqui uma alusão à mulher moderna. Aparentemente solteira, mãe de um pet, desfrutando do seu tempo livre após um longo dia de trabalho (algo que na imagem anterior estava ligado ao elemento masculino) na companhia de uma Budweiser. Todas as frases corroboram para a fabricação de um outro tipo de discurso, que valoriza a mulher independente, dona de si, que não necessita de um homem para estar bem.

E, evidentemente, reiterando o argumento central deste subcapítulo, a força da mensagem publicitária está justamente no fato dela evocar ideias e representações sociais já enraizadas no imaginário coletivo, ora das pessoas da década de 1960 ora das pessoas da segunda década dos anos 2000. Em outras palavras – finalizando nossa discussão sobre o conceito de representação construcionista de Stuart Hall – tão importante quanto a(s) imagem(ns) em si são os *backgrounds* culturais, os “panos de fundo” que dão base para as representações (não apenas de gênero, mas também de classe, de raça, e até representações do passado) produzidas pela mídia de massa e pela indústria cultural. Entender o funcionamento dessas relações é um passo fundamental para prosseguir com nosso estudo.

1.3 Por que devemos estudar as Mídias e o Entretenimento? Reflexões sobre Representatividade

Eu só quero que vocês saibam que a Marvel sempre foi e sempre será um reflexo do mundo que vemos da nossa janela. Esse mundo pode mudar e evoluir, mas uma coisa que nunca irá mudar é o jeito que contamos nossas histórias de heroísmo. Essas histórias têm espaço para todos, independentemente da sua raça, seu gênero, sua religião ou da cor da sua pele. As únicas coisas que não têm espaço aqui são o ódio e a intolerância. Esse homem do seu lado, ele é seu irmão. Aquela mulher ali, ela é sua irmã. E aquela criança passando... Quem sabe? Ela pode ter poderes proporcionais ao de uma aranha. Somos todos parte de uma grande família: a família humana²⁶

²⁶ Informação retirada de: <<https://www.istoedinheiro.com.br/a-presenca-e-as-lico-es-de-stan-lee/>>. Acessado em 30/03/2020. Para ver o discurso original de Stan Lee, ver:

(LEE, 2017, video)

Um ano antes de falecer, Stan Lee²⁷, provavelmente o nome mais conhecido quando se trata de histórias em quadrinhos e super-heróis, deixou registrado um vídeo em que faz um empolgante discurso sobre o que é a Marvel Comics. Acima, temos um trecho de sua fala, que foi divulgada no canal oficial da empresa *Marvel Entertainment*²⁸ com o título “*A Message from Stan Lee*” (“Uma mensagem de Stan Lee”).

As palavras do estimado escritor, produtor e quadrinista deixam claro seu posicionamento sobre qual o propósito das histórias de Super-Herois: refletir as coisas que vemos, sentimos, presenciamos e vivenciamos no mundo real. A mensagem deixada por Lee, uma das falas mais emocionantes feitas em seus últimos anos de vida, é de tolerância e de inclusão, como mostram os trechos em que o autor diz que “Essas histórias têm espaço para todos” e que “Somos todos parte de uma grande família”. Em uma matéria produzida para a página *Mercadizar* (*mercadizar.com*), Isabella Botelho alega que havia um contexto para que Stan Lee fizesse essa fala, que “foi um tipo de resposta aos fãs que protestavam contra o crescente espaço dado a temas como inclusão e diversidade nos quadrinhos da editora”²⁹ (BOTELHO, 2020).

Isso nos leva ao último debate deste capítulo. Aqui, seremos bem mais breves do que nos subcapítulos anteriores, pois a discussão que faremos agora não é tão teórica ou bibliográfica quanto as anteriores. Portanto, os argumentos que se seguem daqui até o segundo capítulo consistem em opiniões, reflexões e posicionamentos nossos – ainda que nos apropriando de falas de outras pessoas – sobre o tópico que discutiremos agora.

Afinal, por que devemos estudar mídias e cultura pop? Até o momento, entendemos que 1) ficção e realidade dialogam e se entrecruzam de diversas maneiras; 2) nossa realidade social, política, econômica, enfim, pode servir de inspiração para a produção de obras ficcionais, e o mesmo pode ocorrer em sentido inverso, de maneira que a ficção pode servir como modelo para ações e

<<https://www.youtube.com/watch?v=sjobevGAYHQ>>. Acessado em 30/03/2020.

²⁷ Dentre os personagens criados por Stan Lee, estão Hulk, Homem Aranha, o Quarteto Fantástico, Doutor Estranho, Pantera Negra, os X-Men, entre muitos outros.

²⁸ Link do canal: <<https://www.youtube.com/watch?v=sjobevGAYHQ>>. Acessado em 30/03/2020.

²⁹ Matéria disponível em: <<https://mercadizar.com/entretenimento/representatividade-nos-quadrinhos/>>. Acessado em 31/03/2020.

criações da vida real; 3) a ficção (assim como a publicidade e os meios de comunicação como um todo) opera por meio de representações que não devem ser entendidas como simples simulacros de nosso mundo; são construtos semânticos arraigados no imaginário e na *práxis* social – ou seja, que podem (re)produzir valores, preconceitos e juízos acerca daquilo que representam; e 4) tão importante quanto estudar as representações de grupos sociais em um determinado contexto histórico, é entender a cultura dominante da época, para assim captar os discursos que permeiam a confecção de uma obra, seja ela um filme, um quadrinho, um romance, uma série de TV, uma propaganda, seja qualquer outro material que seja de interesse do(a) pesquisador(a).

Mas no que isso nos ajuda a entender as histórias em quadrinhos, e especificamente as histórias de Jessica Jones? Ora, a cultura pop nos permite conceber coisas que seriam mais difíceis (ou talvez impossíveis) de ser obtidas com fontes de maior prestígio. No caso da História, as fontes (ditas) “oficiais”, segundo os antigos paradigmas do positivismo e do historicismo rankeano, privilegia(va)m o campo da política, dando maior ênfase a grandes líderes e generais, deixando pouco espaço para explorar a dimensão cultural. A cultura de massa nos permite ir além. Por ser um meio voltado ao grande público e com vistas ao lucro, uma história em quadrinhos (por exemplo) pode nos dizer muito mais sobre 1) como determinados grupos sociais são vistos (enaltecidos ou depreciados) pela maioria das pessoas; 2) quais são os medos e temores coletivos de uma época em particular; 3) que modelos de conduta estão sendo disseminados pela população; 4) que valores ético-morais circulam na sociedade; 5) quem são os inimigos públicos de maior destaque; e, principalmente, 6) que noções de “bem” e “mal” – ambos escritos com aspas – estão sendo consumidas pelo grande público.

Como afirma Iuri Reblin, “enquanto bens culturais, os super-heróis e as super-heroínas são fornecedores e fornecedoras de sentido. Traduzem um conjunto de valores que são expressos em suas falas e em suas ações”³⁰ (REBLIN, 2016). Não apenas as histórias de superaventura, mas também a fantasia de época, a ficção científica – e por que não dizer as séries de investigação policial, os filmes de terror, as releituras de contos infantis, os

³³ Fonte: < <http://minasnerds.com.br/2016/11/08/mulher-maravilha-e-icone-feminista-sim-entenda/>>. Acessado em 31/03/2020.

desenhos animados, e tudo mais que caracteriza o universo pop – vêm ocupando cada vez mais o lugar de referência que antes era próprio “[d]as sagas bíblicas, [d]os mitos, [...] [d]as histórias e [d]os causos que nossos avós, nossas avós, partilharam, no sentido de fornecer exemplos de atitudes” (REBLIN, 2016)³¹ e princípios basilares, importantes para o aperfeiçoamento moral e para a construção do senso de coletividade. Assim, “os super-heróis e as super-heroínas hoje têm se tornado modelos de comportamento e expressão de nossos ideais e visões da realidade”³² (REBLIN, 2016). “Seu papel” – conclui Reblin – “consiste em ser simultaneamente uma válvula de escape e um símbolo ora mais, ora menos difuso que pode orientar nosso caminhar”³³ (REBLIN, 2016).

Isto nos leva diretamente ao tópico da representatividade, entendida por nós como a qualidade daquilo que é capaz de representar respeitosamente e satisfazer os anseios de determinado grupo de se sentir devidamente representado numa narrativa ficcional, sem incorrer em estereótipos e clichês. Se os heróis e heroínas da cultura pop são capazes de inspirar pessoas, construindo valores e visões de mundo reais, é de suma importância que grupos desfavorecidos da sociedade (como mulheres, negros, imigrantes, pessoas com deficiências, entre outros) tenham modelos em quem se inspirar.

Frequentemente, fãs mais antigos de certas franquias de super-heróis costumam rejeitar mudanças em seus personagens favoritos, especialmente aquelas que atendem a uma agenda tida (depreciativamente) como “politicamente correta”. Uma infinidade de casos ocorreu nos últimos anos, em que é possível perceber a reação, em grande parte negativa, do público “tradicional” com relação ao novo Thor e o novo Homem de Ferro (já que agora, na nova versão, ambos são mulheres), ou mesmo com relação à sexualidade de personagens antigos (vide Alan Scott, umas das identidades secretas do Lanterna Verde, e Wolverine na edição #10 da revista *X-Treme X-Men*, ambos representados em cenas homoafetivas). Por um lado, isto nos mostra que existe

³¹ Fonte: < <http://minasnerds.com.br/2016/11/08/mulher-maravilha-e-icone-feminista-sim-entenda/>>. Acessado em 31/03/2020.

³² Fonte: < <http://minasnerds.com.br/2016/11/08/mulher-maravilha-e-icone-feminista-sim-entenda/>>. Acessado em 31/03/2020.

³³ Fonte: < <http://minasnerds.com.br/2016/11/08/mulher-maravilha-e-icone-feminista-sim-entenda/>>. Acessado em 31/03/2020.

um grande conservadorismo, senão até reacionarismo, por parte de uma parcela substancial dos consumidores de quadrinhos. Por outro lado, é inegável que o universo das HQs, tanto em sua dimensão editorial quanto ficcional, é um campo de disputa em que diferentes discursos buscam se validar e cooptar adeptos.

No que diz respeito às super-heroínas, devemos atentar para a pluralidade. Se existem muitas mulheres e formas de o ser, nada mais justo que existam muitos tipos de super-heroínas, dos mais variados tipos, biótipos, etnias, nacionalidades; oriundas de todas as classes sociais; de beleza inigualável, ou de beleza incomum; bem humoradas, mal humoradas; proativas, depressivas; brancas, negras, latinas, asiáticas, aborígenes; heterossexuais, homossexuais; cisgêneras, transgêneras, com *looks* deslumbrantes, ou com roupas casuais; com penteados invejáveis, ou pouco se preocupando com a aparência; enfim, modelos que possam contemplar e, ao mesmo tempo, inspirar positivamente as mulheres. Como afirma Natania Nogueira em uma passagem que ilustra muito bem nossa linha de raciocínio, “Uma menina pode se identificar com a Mulher Maravilha por várias razões: por ela ser mais forte que os homens, por ela ser mais inteligente ou por ela ser mais bonita” (NOGUEIRA, 2008, p. 6). “Uma personagem de papel pode” – conclui a autora – “vir a ser o modelo, um mito, que irá guiar as ações de uma criança, que se tornará um adulto e que irá reproduzir de alguma forma estes valores (NOGUEIRA, 2008, p. 6).

Com base em tudo isso, podemos agora direcionar nosso olhar para a história das super-heroínas e perceber como elas surgiram e evoluíram com o passar dos anos, até chegar ao exemplo que concerne a este trabalho, que é Jessica Jones.

CAPÍTULO 2: Super-heroínas na Cultura Midiática do Século XX

2.1 Havia (Super)Heroínas antes da Mulher Maravilha?

Após discutir brevemente algumas questões sobre representação e representatividade, podemos, agora, falar um pouco sobre a história das super-heroínas e a evolução destas personagens ao longo do século XX. Logo de início, uma questão de grande importância se coloca a nossa frente: quem foi a primeira super-heroína? Em uma situação hipotética, se esta pergunta fosse feita a uma, ou mais de uma, pessoa aleatória, é provável que a resposta mais recorrente fosse: a Mulher Maravilha. E nesta situação imaginária, nosso(a) entrevistado(a) fictício(a) estaria equivocado(a). Dada sua popularidade, é compreensível que a *Wonder Woman* seja tida na imaginação popular como a primeira personagem de uma das categorias mais importantes da cultura pop contemporânea.

Não há por que discordar da importância que sua existência teve para que novas heroínas com superpoderes surgissem nas HQs produzidas após Dezembro de 1941 quando, na edição nº 8 da série *All Star Comics*, ocorreu a primeira aparição da Mulher Maravilha nos quadrinhos. Quando se trata dela, estamos falando da super-heroína por excelência; o modelo “primordial” que deu origem a todas as outras que viriam a surgir posteriormente. Mas quando lidamos com arte e cultura, nada surge do zero, e neste sentido nossa amazona enfermeira não haveria de ser uma exceção. Vamos ver agora algumas heroínas (supers ou não) que se arriscavam a lutar contra as forças do mal antes de Diana Prince fazer estrear em 1941.

Em 1938, na edição nº 46 de revista britânica “*Wags*”, Sheena “*The Queen of the Jungles*” (“A Rainha da Selva”) apareceu pela primeira vez no mundo dos quadrinhos. Sheena é uma garota loira, de corpo atlético e, como será comum nas HQs desta temática, de grande sensualidade (FIGURA 8). Filha do Doutor Cardwell Rivington, que levara sua filha com ele durante uma expedição no continente africano, ela perde seu pai durante uma viagem de exploração e é adotada por um médico-feiticeiro nativo chamado Koba, que ensina a menina a sobreviver numa África selvagem. Segundo Jess Nevins, na “*Encyclopedia of Golden Age Superheroes*” (“Enciclopédia dos Super-heróis da Era de Ouro”).

Assistida pelo grande caçador branco Bob Reynolds, Sheena luta contra tudo, incluindo, mas não se limitando a: nativos e animais hostis, gigantes, um super-macaco, o Terror Verde, tigres dente-de-sabre, cultistas do vodu, homens-gorilas, macacos-do-diabo, cultos de sangue, rainhas diabólicas, dinossauros, exércitos de formigas, homens-leões, raças perdidas, pássaros-leopardo, homens das cavernas, deuses serpentes, macacos-vampiros, etc ³⁴.

Nessa época, histórias de aventura na selva haviam se tornado bastante populares, tanto nos quadrinhos quanto na literatura *pulp*, graças ao sucesso da obra “*Tarzan of the Apes*” (“*Tarzan dos Macacos*”) (1912), de Edgar Rice Burroughs – que também havia sido adaptada para uma releitura em arte sequencial em formato *comic strip* (tiras de jornal de tiragem sabatina/dominical), pela pena da Harold (Hal) Foster.

Will Eisner e Jerry Iger foram responsáveis por essa obra, que possivelmente foi inspirada no romance vitoriano “*She: A History of Adventure*” (“*Ela: Uma História de Aventura*”), de H. Ridder Hagar, uma das primeiras produções literárias modernas a explorar a mística dos “mundos perdidos”; histórias geralmente escritas por autores britânicos e ambientadas em alguma das colônias de exploração da Grã-Bretanha, repletas de elementos colonialistas e que esboçam bem o “exotismo” da cultura e fauna africanas, sul-americanas e asiáticas no imaginário inglês.

³⁴ No original: “Assisted by the great white hunter Bob Reynolds, Sheena fights everything under the sun, including but not limited to: hostile natives, hostile animals, giants, a super-ape, the Green Terror, sabre-tooth tigers, voodoo cultists, gorilla-men, devil-apes, blood cults, devil queens, dinosaurs, army ants, lion men, lost races, leopard-birds, cavemen, serpent gods, vampire-apes, etc”.



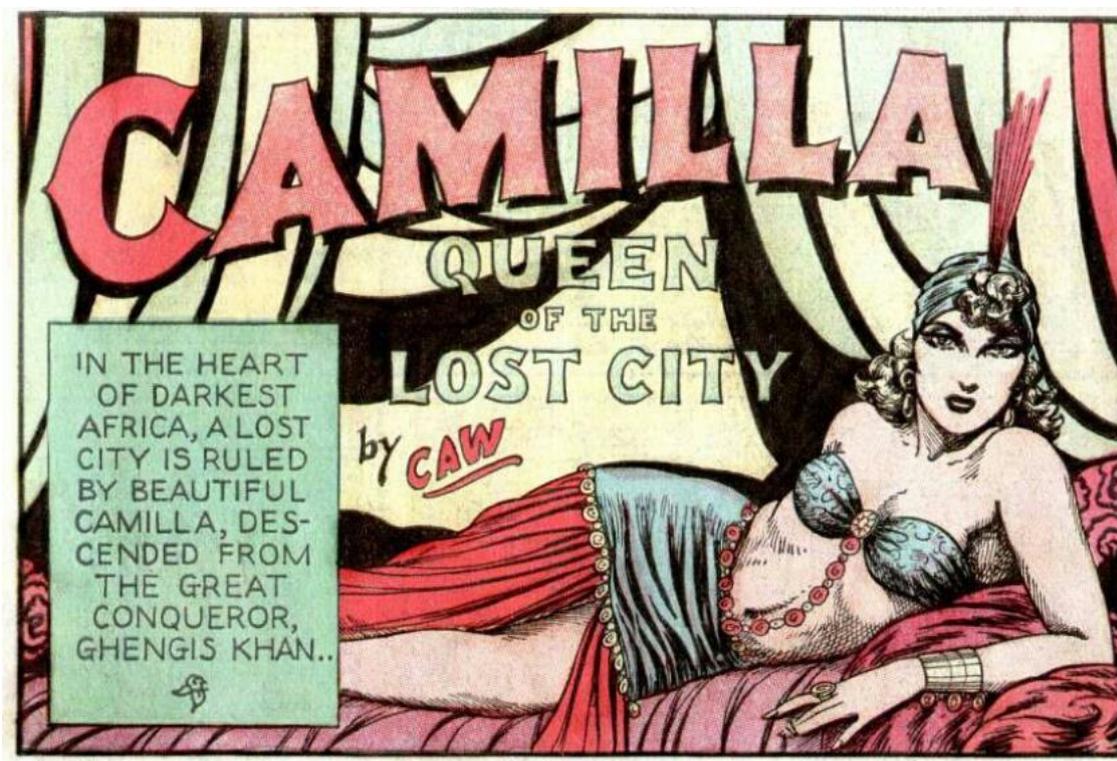
(FIGURA 8: Exemplos de capas dos quadrinhos de Sheena. O primeiro, à esquerda, de Janeiro de 1950, e o segundo, à direita, de Janeiro de 1949. Disponíveis em: <
<https://comicvine.gamespot.com/sheena-queen-of-the-jungle-9/4000-262470/> ;
<https://comicvine.gamespot.com/sheena-queen-of-the-jungle-5/4000-262465/> >.
 Acessados em 08/04/2021)

Sheena não é a única personagem feminina cujas aventuras se passam na África. Na primeira edição da série “*Jungle Comics*”, lançada em Janeiro de 1940, ocorre a estreia de “*Camilla: Queen of the Lost Empire*” (“Camilla: Rainha do Império Perdido”). Aqui, somos apresentados à história da rainha (Camilla) (FIGURA 9), uma soberana despótica que governa uma cidade localizada nos confins do continente africano, fundada há quase um milênio quando vikings, perdidos durante as cruzadas, estabeleceram-se naquela região. Elementos míticos fazem parte desse universo no qual se passa a história de *Camilla*. O povo da cidade perdida idolatra o deus Thor e realiza sacrifícios humanos por eletrocussão para acalmar a ira do deus durante o festival do trovão e em todos os dias da estação chuvosa³⁵. Além disso, eles também conhecem os segredos da vida (quase) eterna, bebendo água advinda de uma fonte de enxofre

³⁵ Informações retiradas da página:
 <[https://pdsh.fandom.com/wiki/Camilla_\(Fiction_House_1\)](https://pdsh.fandom.com/wiki/Camilla_(Fiction_House_1))>. Acessado em 07/06/2021.

misturada a um pó misterioso, fórmula que permite que uma pessoa possa viver até seiscentos anos.

Um ponto importante de ser destacado é que essa série teve uma longevidade considerável para o seu tempo. Em uma época em que o mercado de quadrinhos (em especial de heróis e super-heróis) era extremamente acirrado e competitivo, de maneira que muitos personagens acabavam tendo pouquíssimas aparições antes de fracassarem completamente no mercado editorial, *Camilla*, foi produzida em regime quase ininterrupto desde seu lançamento (1940) até Janeiro de 1949, totalizando 71 aparições nesse período do tempo (e 115 no total, segundo o levantamento da página *Comic Vine*³⁶).



(FIGURA 9: Uma das representações de Camilla, permeada por elementos orientalizantes que contribuem para a aura sensual e “exótica” da personagem. Disponível em: < <https://dorisvsutherland.files.wordpress.com/2020/09/25-1-1-1.jpg?w=840&h=573> >. Acessado em 08/04/2021)

Um mês após o lançamento de “*Camilla*”, outra personagem do tipo “rainha da selva” tem sua estreia, também na série *Jungle Comics*. “*Fantomah: Mystery Woman of the Jungle*” (“*A Mulher Misteriosa da Selva*”), criada por

³⁶ Informações retiradas de: < <https://comicvine.gamespot.com/camilla/4005-47985/> >. Acessado em 07/06/2021.

Fletcher Hanks, se assemelha bastante as duas heroínas que acabamos de mencionar. Seu diferencial está no fato de que, ao contrário das anteriores Fantomah possui superpoderes: pode voar, tem super força e habilidades mágicas, pode levitar objetos, transformá-los em coisas diferentes e até transformar seres humanos. Quando vai enfrentar seus inimigos, seu rosto muda e assume uma forma amedrontadora, semelhante a uma caveira e sua pele adquire coloração azulada (FIGURA 10).

Fora estes detalhes, as histórias de Fantomah não diferem muito das de Sheena em termos de proposta narrativa. A heroína salva os animais e as pessoas de selva de forças estrangeiras-invasoras, como exploradores gananciosos e cientistas malucos. Subentende-se aqui uma certa crítica à sociedade industrial moderna, uma vez que o bem é representado na figura da mulher selvagem com poderes sobrenaturais (algo próximo a uma deusa ou uma divindade) enquanto os vilões, majoritariamente homens ocidentais, quase sempre possuem intenções exploratórias no continente africano, movidos pela cobiça e pela ganância.



(FIGURA 10: Transformação de Fantomah. Disponível em: < <https://static.wikia.nocookie.net/superheroes/images/4/45/Fantomah.jpg/revision/latest?cb=20170804135714> >. Acessado em 08/04/2021)

Já em Março de 1940 é a vez de Peggy Allen estreiar, na segunda edição da revista “*Thrilling Comics*”. Peggy é uma detetive brilhante e exímia atiradora, mas o fato de ser mulher a impede de exercer o cargo oficialmente. Para combater o crime e os malfeitores, ela se veste dos pés à cabeça de vermelho e esta vestimenta se torna o seu uniforme de heroína (FIGURA 11) tornando-se “*The Woman in Red*” – nome que designa seu alter ego heroico e que também

é o título da série. É importante notarmos que Peggy se enquadra numa categoria de heróis que já era bastante popular desde a década de 1930: a dos vigilantes, tópico que abordamos brevemente no capítulo anterior.



(FIGURA 11: “The Woman in Red”, em ação. Disponíveis em: <
<https://mondomoda.com.br/2020/07/13/as-primeiras-super-heroinas-das-hqs-parte-2/> ;
<https://www.writeups.org/wp-content/uploads/Woman-in-red-Golden-Age-Better-Comics-h1.jpg> ;
https://lh3.googleusercontent.com/proxy/ks9VuJtRo_mPVOKtwZIn6PUOT2MmTdgeticAzQRvtwzEOS-qidBUhkqIKHe2YWFWNw9gfWFhic-SLjcfq9hgQi_I3dlbqFa3Rw >.
Acessados em 08/04/2021)

Como dito, os vigilantes se popularizam nas HQs como uma espécie de reação aos efeitos da Grande Depressão. Eles “nascem” nas mesmas circunstâncias e buscam sanar os mesmos problemas que os vingadores sociais, personagens cujo papel principal consiste em “corrigir problemas reais da sociedade norte americana (ou de outra sociedade, fictícia ou não, mas que serve como analogia para os EUA)” (ALBUQUERQUE, 2019, p. 64), como roubo a bancos, a corrupção do sistema, a violência nas ruas, o tráfico de bebidas alcoólicas, e que geralmente lembram, ainda que vagamente, figuras ligadas ao poder público. Como aponta Mauricio Albuquerque

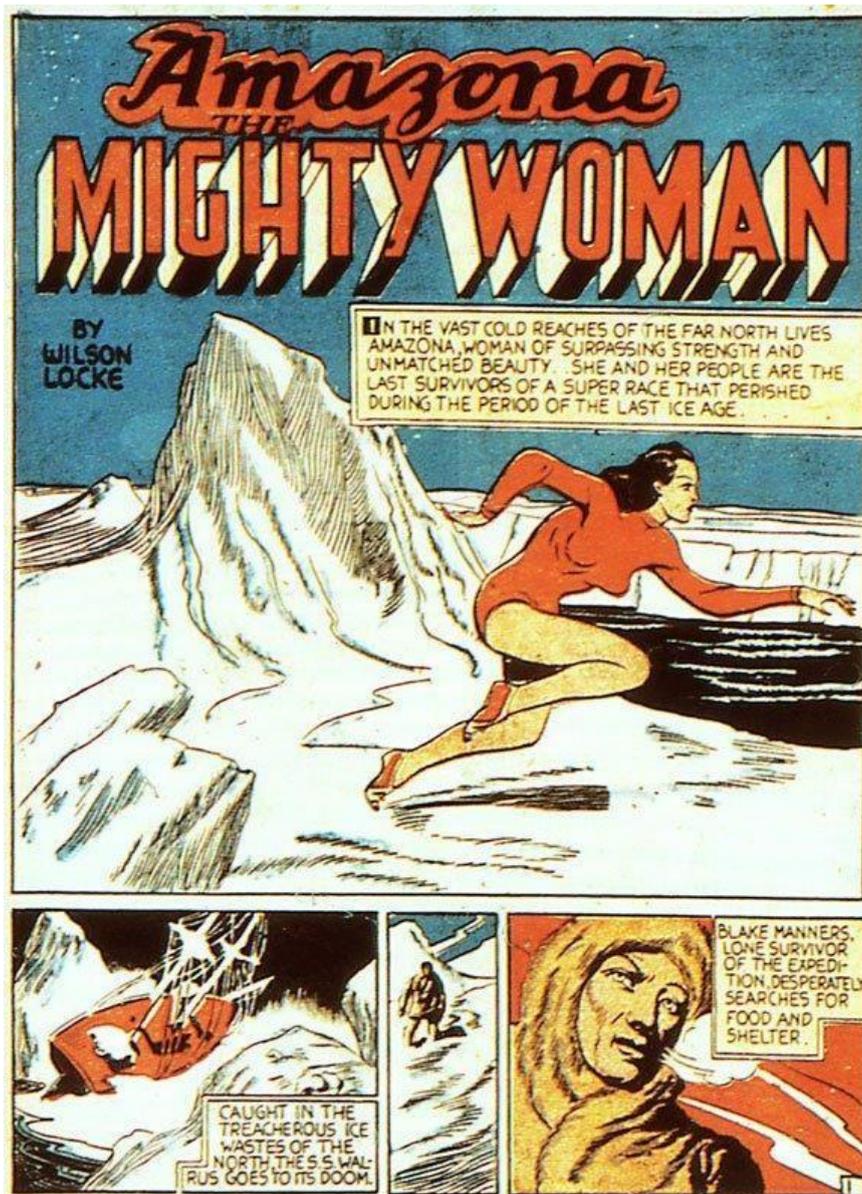
É o caso dos quadrinhos protagonizados por policiais, detetives (como o famoso Dick Tracy (1931) de Chester Gould), guardas de fronteira (como o Rei da Polícia Montada), xerifes, cowboys, ou mesmo patrulheiros estelares (como Flash Gordon e Buck Rogers) (ALBUQUERQUE, 2019, p. 64)

Os vigilantes se diferenciam dos vingadores sociais pela maneira como atuam, geralmente utilizando máscaras, disfarces, ocultando sua identidade para, assim, atingir seus objetivos. Trata-se de um tipo de personagem bem mais dúbio e ambivalente se comparado ao grupo que mencionamos antes. Se por

um lado a supressão da identidade do herói lhe garante alguma vantagem na luta contra o crime, por outro isso acarreta na desconfiança por parte dos órgãos públicos. Afinal, um combatente do crime, ainda que movido pelas “causas justas”, em proteção da sociedade, não seria também um criminoso ao realizar atividades desse tipo sem autorização do Estado?

Trazendo a discussão para a personagem Peggy Allen, é interessante notar que o modelo do herói vigilante se mescla de alguma maneira com a própria mística feminina. Se em torno da figura da mulher paira uma atmosfera de mistério e incerteza que pode ser detectada na longa duração, não surpreende que tão logo os heróis mascarados tenham surgido no mundo das HQs os quadrinhos tenham percebido a possibilidade de unir modelos míticos-atemporais às tendências da época.

E este parece ser o caso da nossa próxima heroína. “*Amazona: The Mighty Woman*” estreia em Março de 1940 na revista “*Planet Comics #3*”. Criada por Wilson Locke, Alex Blum e Dan Zolnerowich, Amazona vive no ártico e pertence a um povo antigo que foi levado quase à extinção após a era do gelo. Poucos de sua “raça” ainda vivem. Ela é descoberta por um explorador chamado Blake Manners, que encontra o misterioso e desconhecido povoado de Amazona após se perder durante uma expedição de pesquisa. A garota se apaixona pelo explorador – clichê que não surpreende e que ainda será recorrente nos quadrinhos nas décadas seguintes – e decide acompanhá-lo de volta à América. No novo mundo, ela se disfarça bem entre as demais pessoas, pois seu aspecto físico não diverge em nada das mulheres comuns (FIGURA 12). Mas tão logo que uma situação de perigo se apresenta, ela demonstra suas capacidades extraordinárias: durante uma festa em que ela e Blake estavam saindo, *gangsters* invadem o recinto e tentam roubar as pessoas que lá estavam. Amazona, que tem super força, super resistência física e super agilidade (além da capacidade de sobreviver em temperaturas baixíssimas, que nenhum ser humano seria capaz de suportar) enfrenta os bandidos e salva o dia.



(FIGURA 12: Primeira aparição de “Amazona: The Mighty Woman”. Disponível em: < http://2.bp.blogspot.com/_XKZzywxP6P4/SMg-0tVpwOI/AAAAAAAAACcU/KcZ1FPJSXSQ/s1600/Amazona01-PC03.jpg >. Acessado em 08/04/2021)

Podemos destacar aqui alguns elementos que nos soam como prelúdios do que, mais tarde, se tornaria o padrão das super-heroínas. Primeiramente, os poderes de Amazona, como força, resistência e agilidade além do normal também serão encontrados na Mulher Maravilha. Ambas também possuem uma origem fora do comum: uma é filha de Zeus e Hipólita, rainha das amazonas, a outra pertence a um povo antigo, primordial, que pertence a uma época em que a terra era um ambiente inóspito e muito mais perigoso do que no século XX. Apesar desta última não ter uma origem divina (Diana Prince é uma semideusa

e Amazona não), chama atenção que a natureza de seus poderes seja explicada, em termos narrativos, pelo pertencimento a um grupo específico; afinal, fazer parte de uma “raça” que habitava a terra a doze mil anos e que consegue realizar proezas impensáveis para os meros mortais é tão diferente de descender de deuses antigos?

Não quero com isso afirmar que a personagem tratada neste parágrafo tenha servido de base para a *Wonder Woman* ou algo do tipo. Segundo a página *Comic Vine*, ela totaliza apenas seis aparições no mundo das HQs, sendo uma única em Março de 1940 e as outras cinco em relançamentos nostálgicos já no século XXI³⁷.

É difícil que uma heroína com tão poucas tiragens tenha tido algum impacto no quadro geral de surgimento e desenvolvimento das super-heroínas. Mas é possível dizer, a partir dos poucos exemplos que tratamos até agora, que um imaginário de mulheres superpoderosas já dava sinais de seu nascimento. Vemos isso a partir das características comuns que estão presentes nestas personagens (força, velocidade, origem misteriosa ou sobrenatural, ou mesmo capacidades de disfarce e dissimulação, comuns entre heroínas espãs). Certamente não são atributos inéditos. Ora são transposições de habilidades/particularidades que já eram correntes em histórias protagonizadas por homens, ora coisas que poderiam ser encontradas em mulheres da literatura (*pulp* ou tradicional) ou das mitologias antigas e medievais. De todo modo, não podemos diminuir a importância disso tudo estar migrando para os quadrinhos protagonizados por mulheres – por mais que cenas problemáticas de mulheres raptadas por vilões e dependentes de um homem salvador fossem recorrentes nesta mídia.

A seguir, em Junho de 1940, vemos “*The Invisible Scarlet O’Neil*” (“*A Invisível Scarlet O’Neil*”), produzida e desenhada por Russell Stamm. Scarlet era uma personagem secundária nas histórias do policial durão “*Dick Tracey*”, de Chester Gould, geralmente retratada como assistente. Após anos no papel de coadjuvante, ela ganha sua própria *comic strip* (tira em quadrinhos), o que a diferencia bastante da maioria das heroínas de quadrinhos da época, cujas histórias circulavam em formato *comic book*.

³⁷ Informações retiradas de: < <https://comicvine.gamespot.com/amazona/4005-65286/issues-cover/> >. Acessado em 07/06/2021.

Trata-se de uma das primeiras heroínas com poder de invisibilidade. Filha de um cientista que tentava desenvolver um raio capaz de deixar qualquer coisa imperceptível a olho nu, Scarlet, quando criança, encosta com o dedo no raio e, de repente, desaparece, com roupas e tudo. Por sorte, descobre que ao apertar um nervo em seu pulso esquerdo ela pode voltar ao normal e isto acaba servindo como “botão” para ativar seu superpoder. Ao contrário de outro(a)s personagens desta época que combatiam nazistas, infiltrados japoneses, ou mesmo ladrões da banca, políticos corruptos e outros vilões “tradicionais” das décadas 1930 e 1940, vilões que correspondiam aos medos coletivos do período da Grande Depressão e da Segunda Guerra Mundial, mesmo que os EUA ainda não tivessem entrado efetivamente no conflito, as aventuras de Scarlet são mais leves e direcionadas a um público mais infantil. Segundo o historiador de quadrinhos Don Markstein

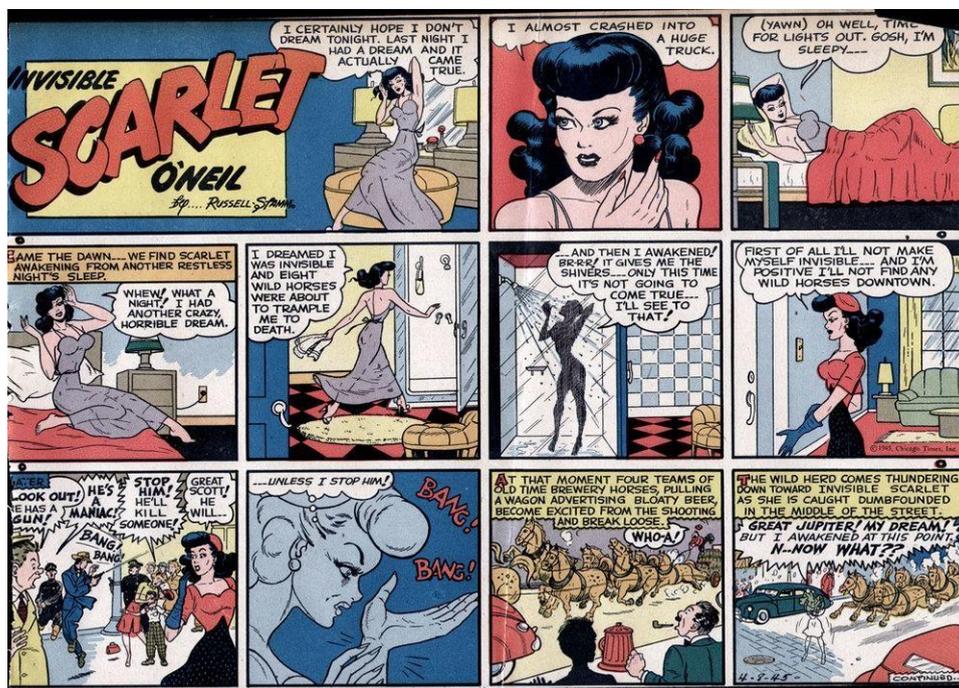
Russell Stamm, o cartunista que a criou, era um ex-assistente em Dick Tracy, de Chester Gould, mas escolheu uma abordagem menos severa para sua própria tira. A arte era mais arredondada e de aparência "amigável", e as histórias menos assustadoras. Em vez de atirar em assassinos cruéis, as aventuras típicas de Scarlet, especialmente perto do início, envolviam ajudar crianças em apuros. Ela enfrentou alguns inimigos perigosos, mas sua tira era menos uma história em quadrinhos cheia de ação do que uma referência a eles³⁸

Outro aspecto que podemos mencionar sobre *O'Neil* é sua tiragem. Foi produzida ininterruptamente entre 1940 e 1954 e com o título *Stainless Steel* entre 1954 e 1956. Soma-se a isso também 33 aparições na revista “*Famous Funnies*” (uma das mais famosas da época e, certamente, a mais popular no gênero humor) entre 1940 e 1949, oito na revista “*Black Cat Comics*” entre 1949 e 1950 e mais 15 outras em revistas menores em períodos variados³⁹. Uma

³⁸ No original: “Russell Stamm, the cartoonist who created her, was a former assistant on Chester Gould's Dick Tracy, but chose a less severe approach for his own strip. The art was more rounded and "friendly" looking, and the stories less hair-raising. Instead of shooting it out with vicious killers, Scarlet's typical adventure, especially near the beginning, involved helping children in trouble. She did take on some dangerous foes, but her strip was less an action-packed comic than a send-up of them”. Link para acesso: < <http://www.toonopedia.com/scarleto.htm> >. Acessado em 07/06/2021.

³⁹ Informações retiradas de: < <https://comicvine.gamespot.com/invisible-scarlet-oneil/4005-61051/issues-cover/> >. Acessado em 07/06/2021.

presença significativa para uma personagem pouco conhecida nos dias atuais (FIGURA 13).

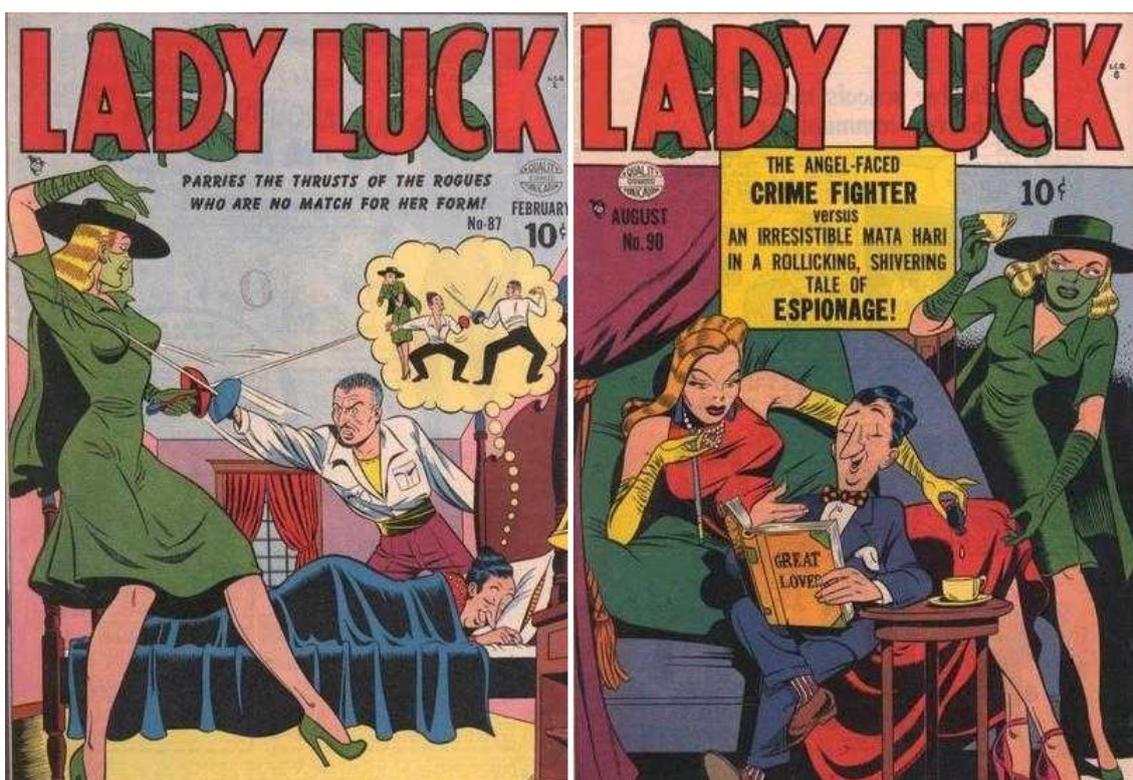


(FIGURA 13: Tiras de “The Invisible Scarlet O’Neil”. Disponível em: < https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5a7e1b57017db2560eabc2e1/1518225991237-VEXLA4MWU805JV2N6NBD/ke17ZwdGBTodd18pDm48kLzu3NW6APm2iF-0-QHwwcEUqsxRUqgbr1mOJYKfIPR7LoDQ9mXPOjoJogv81S2l8N_N4V1vUb5AoI1bLZ_hVYxCRW4BPu10St3TBAUQYVKc9rfoOaITLpjbRmksaagH3QVMc-S1UedQEKrfA3PCeLrTr1B9lwUJ9A4DXqybL2E3/image-asset.jpeg?format=1000w >. Acessado em 08/04/2021)

Continuando nossa lista, em Junho de 1940 é a vez de Lady Luck estreiar. A personagem é umas das criações de Will Eisner (apesar dele próprio nunca ter desenhado alguma de suas aventuras), fazendo parte do universo de “The Spirit” – uma das obras mais importantes deste autor. Lady Luck é o alter ego de Brenda Banks, uma socialite irlandesa-americana filha de um dono de minas, que se cansa da vida luxuosa e cheia de frivolidades da alta sociedade e decide agir para tornar seu país um lugar melhor (FIGURA 14).

Ela aprende artes marciais e passa a utilizar uma roupa verde, com chapéu, capa e um fino véu que cobre parte de seu rosto. Munida deste disfarce, ela combate criminosos, assaltantes, corruptos, desvenda tramas de espionagem, entre outras coisas que eram comuns nos quadrinhos de ação produzidos durante a Grande Depressão. Um ponto importante é que Lady Luck

não possui superpoderes; suas armas contra os malfeitores são a coragem, a inteligência e a habilidade em luta corpo-a-corpo – algo que não era raro na época, mesmo que os heróis/heroínas com poderes sobre-humanos já estivessem se popularizando desde 1938. Assim como O’Neil, a heroína nasceu nas tiras de jornais, migrando posteriormente para o formato encadernado, totalizando 126 aparições segundo o levantamento da *Comic Vine*⁴⁰.



(FIGURA 14: Capas das Edições 87 e 80 de “Lady Luck”. Disponíveis em: < <https://comicvine.gamespot.com/lady-luck-87/4000-155045/> ; <https://comicvine.gamespot.com/lady-luck-90/4000-155048/> >. Acessado em 08/04/2021)

Uma personagem que podemos citar para somar à discussão, apesar dela não ser exatamente uma heroína e sua presença na produção sequencial ter sido bem pequena, é “Marga: The Panther Woman” (“A Mulher Pantera”). Como acontecia com muitos personagens da “Era de Ouro”, suas origens não são muito claras. Em sua estreia é dito que ela foi vítima de uma experiência genética, na qual um cientista injetou DNA de pantera em seu corpo, fazendo

⁴⁰ Informações retiradas de: < <https://comicvine.gamespot.com/lady-luck/4005-35407/> >. Acessado em 07/06/2021.

com que seu cabelo escurecesse e ela passasse a adquirir habilidades felinas (como destreza e agilidade além do comum, além de unhas grandes e resistentes e um instinto “animalesco”).

Em um *reboot*, a história de Marga é alterada. De vítima de um cientista inescrupuloso, ela passa a ser uma mulher que foi criada na selva em meio às panteras. Esta modificação retira o tom de ficção científica da primeira proposta e transforma a história em algo mais próximo da tradição popularizada por “*Tarzan*”, do homem (ou neste caso, da mulher) branco(a) ocidental que cresce em um ambiente selvagem e se torna parte deste, conciliando sua humanidade com o meio que o(a) criou. Nas suas pouquíssimas aventuras, Marga demonstra se sentir mais confortável em meio aos animais do que com os humanos, uma característica típica das *rainhas da selva*, um modelo de personagem feminino que era bastante popular nesta época (FIGURA 15).



(FIGURA 15: “Marga: The Panther Woman”. Disponível em: <
<https://i.pinimg.com/564x/0a/c9/77/0ac9779be96a408c6969dc912e2af357.jpg>>.
Disponível em 08/04/2021)

Nossa próxima heroína é “*Black Widow*” (“Viúva Negra”) (FIGURA 16). Apesar do nome idêntico e também pertencer à família Marvel (ou *Timely Comics*, para utilizar o nome que a empresa tinha na época⁴¹) não há conexão entre esta personagem e a Viúva Negra do grupo *Avengers* (Vingadores), que estamos acostumados a ver nos filmes do universo Marvel – esta última, cuja identidade secreta é Natasha Romanoff, surgirá apenas em 1964, na edição 52

⁴¹ Para maiores informações sobre a *Timely Comics*, ver (RIBEIRO, 2010).

da revista "Tales of Suspense".



(FIGURA 16: Viúva Negra e o Diabo. Disponível em: <

https://lh3.googleusercontent.com/proxy/AQnIPJnvRUfWgpBtB9P3z6ohy28ktxh95B4p679VPyp94sP8wisek3cTno13V0nK3iy3FxxM4YMfhBQY9q1bPSj4dk_7lfTkApC0jRHnKVbaJ6qm0q0 >. Acessado em 08/04/2021)

Black Widow aparece pela primeira vez em Agosto de 1940, na 4ª edição da revista *Mystic Comics*, criada por George Kapitan (escritor/roteirista) e Harry Sahle (desenhista). Claire Voyant é uma médium capaz de se comunicar com os mortos. Ela trabalha para a família Waglers, e um belo dia Claire é possuída pelo próprio Satã, que amaldiçoa os Waglers. James, um membro desta família, quase morre em um acidente de carro (provocado pela maldição) e decide matar Claire em uma mistura de medo e vingança irracional. A alma da garota vai para o inferno. Lá ela é recebida por Satã que lhe dá seu uniforme e a capacidade de matar uma pessoa apenas tocando com o dedo em sua testa. Claire retorna à terra e se vinga de seu assassino. A seguir ela volta para o inferno e o Diabo lhe diz que está cansado de esperar que almas más morram naturalmente, e talvez até se arrependam no meio do caminho, fazendo à (futura) heroína uma

proposta: “No mundo superior estão as criaturas mortais cujos corações estão enegrecidos pela maldade e corrupção. Você, a Viúva Negra, vai trazer suas almas malignas para mim!”⁴²

Algo que chama atenção nesta personagem é sua total falta de piedade para com os malfeitores. Claire não hesita em tirar a vida dos criminosos e não demonstra nenhum tipo de remorso em enviar suas almas para o inferno, para que sofram por toda a eternidade. Ao mesmo tempo, ela se compadece e é muito afetiva com as pessoas que foram vítimas daqueles, usando seus poderes para curá-las quando necessário. A Viúva Negra pode se teletransportar livremente da terra para o inferno e (por já ter morrido antes) ela possui uma espécie de imortalidade, de maneira que tiros, facadas e golpes físicos não surtem efeito. Ainda, ela pode controlar mentes, possui super força, super resistência, capacidade de ficar invisível, consegue alterar sua aparência, além da habilidade de cura já mencionada.

Outros elementos importantes que devemos destacar desta personagem são: 1) a combinação uniforme + super poderes – algo que é fundamental no imaginário da superaventura neste período em particular; e 2) a natureza contraditória de seus poderes e as circunstância que a levaram a recebê-los. Para os padrões da década de 1930 e 1940, é bastante incomum uma personagem (ainda mais uma heroína) receber seus poderes do Diabo. Não bastando, o heroísmo de Claire pode ser tido como ambivalente: ao matar os criminosos a jovem não está apenas “limpando” a sociedade dos inimigos da ordem pública, mas, também, prestando serviço ao próprio Satanás.

Contudo, por mais que essa estrutura de enredo seja um tanto chocante para sua época, o atrativo da Viúva Negra está justamente nesta ambiguidade. Aquela que combate o mal na terra, que pune os malfeitores sem piedade e é benevolente com os humilhados, é, também, uma funcionária de Satã. Pois se o mal que assola os cidadãos e cidadãs comuns é pérfido, inescrupuloso e cruel, por que motivos a vingadora do povo haveria de ser piedosa? E quem melhor para cumprir com essa tarefa do que uma super-heroína forjada pelo próprio

⁴² No original: “On the upper world are mortal creatures whose hearts are blackened with wickedness and corruption. You, the Black Widow, will bring their evil souls to me!”. Retirado de: <
<http://www.oocities.org/ratmmjess/gaguide.html#:~:text=Magar%20the%20Mystic%2C%20Major%20Liberty,%2C%20Moon%20Man%2C%20Barney%20Mullen>. >. Acessado em 07/06/2021.

Diabo.

A seguir, em Abril de 1941, assistimos ao lançamento de “*Miss Fury*”. Inicialmente lançada como “*The Black Fury*” em uma tira dominical distribuída pelo *Bell Syndicate*, a heroína tem como identidade secreta a socialite Marla Drake, que, não possuindo poderes inatos, veste um super traje de gato e sai para combater o crime. Uma característica que diferencia esta personagem das que mencionamos até então, é que suas habilidades provêm de uma roupa especial. No mundo da superaventura não é raro que os uniformes sirvam mais como um “disfarce”, ou como uma peça de distinção, para os heróis/heroínas, sendo poucos aquele(a)s que dependem diretamente deles para combater o mal⁴³.

Outro ponto que vale ser salientado sobre *Miss Fury*, é que, ao contrário de todas as heroínas que citamos neste capítulo até então, ela foi criada por uma mulher. Tarpé Mills (pseudônimo utilizado por June Mills para que seu gênero não fosse identificado) foi a primeira cartunista a produzir um quadrinho de ação protagonizado por uma mulher: “Originalmente uma ilustradora de moda, Mills começou a fazer quadrinhos em 1938. Ela escreveu histórias para alguns dos títulos mais populares da época”⁴⁴. Mills trabalhou arduamente para construir uma carreira no ramo da arte sequencial. “Para quebrar que a indústria de HQs dominada pelos homens, ela adotou o pseudônimo de ‘Tarpé Mills’, acreditando que o nome era ambíguo o suficiente para mascarar seu gênero”⁴⁵.

Além do sucesso e do legado que Mills deixou para nós no que concerne

⁴³ É o caso – para citar os exemplos mais famosos – de Bruce Wayne (o Batman de Bob Kane), um magnata (semelhante a *Miss Fury* neste aspecto) que, após perder os pais num assalto quando ainda era criança, decide lutar contra o crime e fazer de sua cidade natal, Gotham, um lugar melhor. Bruce tem suas próprias habilidades (assim como Marla Drake), é astuto, inteligente, domina técnicas de combate corpo-a-corpo, sabe elaborar planos engenhosos para vencer as dificuldades, mas é o seu traje, junto das ferramentas (ganchos, bumerangues, bombas de fumaça, redes de captura, explosivos, armas de choque, além da resistência e da capa, que lhe dá capacidade de voo), que garantem vantagem crucial contra os inimigos – sem isso, o homem morcego não seria mais do que um *Dick Tracey*, com a diferença de que este atua dentro da legalidade e conta com colegas policiais e investigadores, além de ampla experiência no ramo, na hora de deter os malfeitores.

⁴⁴ No original: “Originally a fashion illustrator, Mills began making comics in 1938. She penned stories for some of the era’s most popular titles, creating dashing, brave male heroes for the funny pages”. Retirado de: < <https://hellogiggles.com/reviews-coverage/june-tarpe-mills-miss-fury-comics/> >. Acessado em 07/06/2021.

⁴⁵ No original: ““To break into the male-dominated comics industry, she adopted the nom de plume “Tarpé Mills,” believing the name was ambiguous enough to mask her gender”. Retirado de: < <https://hellogiggles.com/reviews-coverage/june-tarpe-mills-miss-fury-comics/> >. Acessado em 07/06/2021.

a presença de mulheres na indústria dos *comics*⁴⁶, sua heroína também esteve (literalmente) na guerra⁴⁷. Quatro aviões bombardeiros B17 e B24 americanos tinham estampados em seus narizes o nome “*Miss Fury*” em homenagem à personagem, que se tornou um dos mascotes das forças aliadas – um feito e tanto, enquanto Super-homem, Batman, Shazam, Lanterna Verde e companhia combatiam o nazismo apenas na ficção (FIGURA 17).



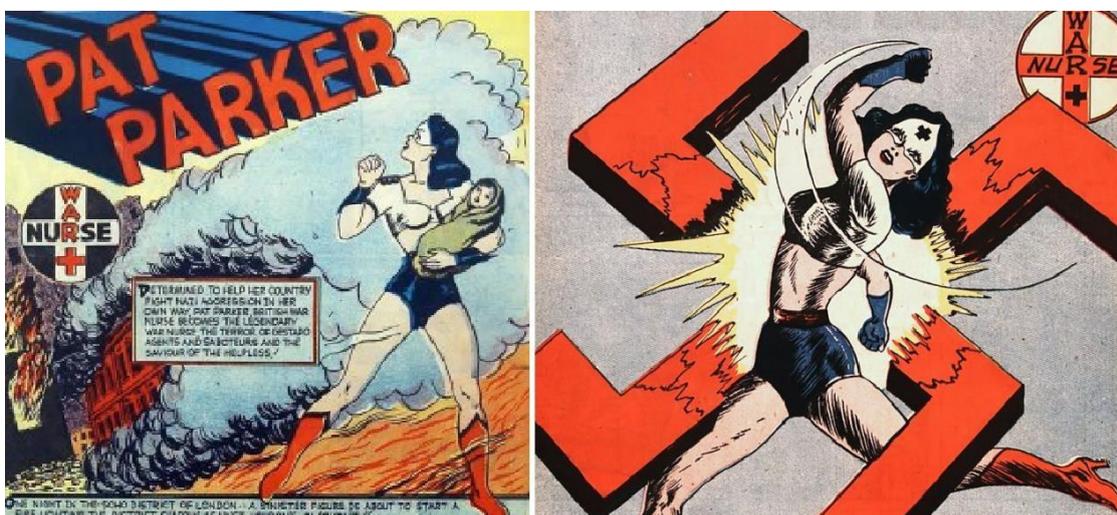
(FIGURA 17: À esquerda, capa da terceira edição de “*Miss Fury*”, de 1943. À direita, fotografia de tirada durante a Segunda Guerra Mundial (data imprecisa) em que pilotos americanos posam em frente a uma aeronave batizada com o nome da personagem. Disponíveis em: < <https://www.einerd.com.br/wp-content/uploads/2019/03/01-miss-fury.jpg> ; <https://live-production.wcms.abc-cdn.net.au/51daed43fc6f46389497910e543b413f?src> >. Acessado em 08/04/2021)

Em Maio de 1941, na edição nº 13 da revista “*Speed Comics*”, “nasce” Pat Parker, uma jovem enfermeira de guerra (este é, inclusive, seu codinome na trama, “*war nurse*”) de Doville, uma calma vila de Londres. Após ver sua cidade natal ser bombardeada pelos nazistas, ela decide utilizar suas habilidades (humanas, pois ela não possui superpoderes) para desarticular complôs e planos das potências do eixo para invadir a Grã-Bretanha. Ela ajuda a “*Royal Air Force*” (“Força Área Real”) a impedir que a *Luftwaffe* (Força Aérea Alemã) tome posse da ilha e decide se alistar no exército britânico como enfermeira para fazer a

⁴⁶ Honrada postumamente com o prêmio *Eisner Award*, nomeada dentre 16 outro(a)s autore(a)s para estar no *Eisner Hall of Fame* em 2018 e novamente em 2019.

⁴⁷ Ver: < <https://www.tarpemills.com/miss-fury> >. Acessado em 07/06/2021.

diferença no conflito. É notável que, se comparado com as outras personagens que mencionamos até aqui, Parker se destaca por dois elementos que são centrais em suas aventuras: o patriotismo e a luta contra as forças do eixo (FIGURA 18).



(FIGURA 18: “Pat Parker” em ação. Disponíveis em: < <https://mondomoda.files.wordpress.com/2020/08/1941-pat-parker-war-nurse-revista-speed-comics-harvey-3-40-domino-publico1.jpg?w=300;> <https://mondomoda.files.wordpress.com/2020/08/1941-pat-parker-war-nurse-revista-speed-comics-harvey-3-40-domino-publico.jpg?w=640> >. Acessado em 08/04/2021)

Não é um grande mistério que os quadrinhos produzidos entre os anos finais da década de 1930 e a primeira metade da década de 1940 possuíam um forte apelo ideológico. Mesmo antes dos EUA entrarem efetivamente no conflito mundial (o que só ocorrerá após o ataque à base de Pearl Harbor, em 07 de Dezembro de 1941), já existiam histórias de super-heróis lutando contra Hitler, ou contra o exército japonês. A primeira edição do Capitão América, as primeiras aventuras do “*Shinning Knight*” (Cavaleiro Brilhante) (1941), de Craig Flessel e uma breve história do Superman, publicada em 1939 na revista “*Look*”, em que o herói kryptoniano derrota Hitler e Stalin e leva os ditadores para serem julgados pela Liga das Nações, são bons exemplos disso⁴⁸.

Este período também pode ser considerado como um momento de transição entre os modelos heroicos que adquiriram popularidade durante a Grande Depressão e perfis que ganharão destaque no contexto da guerra. “Se

⁴⁸ Para mais informações sobre este assunto, ver LOPES FILHO, 2018.

a década de 1930 fora o período dos vigilantes mascarados e dos vingadores sociais” – afirma Albuquerque – “a década de 1940 se caracteriza como a época dos superpatriotas” (ALBUQUERQUE, 2019, p. 134) heróis com capacidades (em geral) sobre-humanas e que lutam contra forças do mal de origem estrangeira, que quase sempre são representações diretas ao Japão e ao nazismo, buscando defender os valores da liberdade e da democracia de governos autoritários.

Não devemos entender a transição como uma mudança abrupta. Esta metamorfose fora um produto de evolução cultural e ocorrera ao longo de vários meses, senão anos (JOHNSON, 2012, p. 34). Aliás, muitos heróis que nascem nos quadrinhos como vigilantes e caçadores de criminosos (como Batman e Arqueiro Verde) também passam a combater nazistas. Há também os casos em que os personagens atuam em ambos os “frontes” de batalha: “defendem os cidadãos comuns dos bandidos e do sistema corrupto no âmbito doméstico e também lutam contra as forças do eixo, libertando a Europa da tirania ou” – concluir o autor – “desvendando algum plano maléfico de infiltração, protegendo os EUA de espões nazistas” (ALBUQUERQUE, 2019, p. 134).

Isto ajuda a reforçar a ideia de que os artefatos da cultura pop, além de serem excelentes fontes históricas para o estudo do imaginário e da sensibilidade de uma época, possuem também uma dimensão visionária; são capazes de antecipar tendências (culturais, sociais ou políticas) e permitem compreender os rumos que a sociedade está tomando. Neste caso em particular, é perceptível que havia uma grande ansiedade coletiva (não só no campo das relações internacionais, mas compartilhada também pelos dirigentes dos meios de comunicação) em função do avanço dos regimes totalitários no velho continente. Os produtores sequenciais estavam atentos a tudo isso, “e logo perceberam que os rumos preocupantes da política internacional poderiam fornecer matéria para histórias mais ousadas e politicamente engajadas” (ALBUQUERQUE, 2019, p. 135)

Considerando esses fatores, Pat Parker é uma típica heroína do início da década de 1940 e marca bem este momento de mudança nos padrões de heróis e heroínas das HQs de ação. Em outubro de 1942, da edição nº 26 da “*Speed Comics*”, Parker ganha sua própria equipe para combater a Alemanha nazista. O time “*Girl Commandos*” é composto do Ellen Billings (amiga da personagem

principal), Tanya (uma fotógrafa oficial da União Soviética), e Penelope Kirk (uma operadora de rádio dos EUA). Mais tarde o grupo ganha uma integrante chinesa, Mei-Ling, que se junta a elas para vingar sua família que foi morta em um ataque do exército japonês. É interessante notarmos que, apesar da revista ser norte-americana, a pessoa que lidera a equipe internacional “*Girl Commandos*” é britânica. Um verdadeiro ponto fora da curva tratando-se do contexto de patriotismo exacerbado, em que os EUA tentavam se mostrar para o resto do globo como os detentores da democracia e dos valores liberais modernos, em oposição aos regimes tirânicos que se estabeleciam na Europa (FIGURA 19).

Também é importante observarmos a estética da personagem. De botas longas, shorts curtos de cintura alta, top, cabelos pretos volumosos, e as vezes utilizando máscara, seu *look* lembra um pouco o da Mulher Maravilha. Seria Pat sua precursora? Em parte, sim, mas de maneira indireta. Como veremos adiante, era um padrão bastante difundido entre as (super) heroínas.



(FIGURA 19: “*Girl Commandos*”. Disponível em: < https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/scale_small/6/69951/1464971-girl_commandos_3.jpg ; <https://mondomodaf.files.wordpress.com/2020/08/1942-pat-parker-e-o-girl-commandos-40-dominio-publico1.jpg> >. Acessado em 08/04/2021.

Prosseguindo com as heroínas patrióticas, chega agora a vez de “*Miss Victory*”, de Charles Quinlan, que aparece pela primeira vez em agosto de 1941, na primeira edição da revista *Captain Fearless*. Joan Wayne, uma profissional de taquigrafia, decide que deve fazer mais pelo seu país do que apenas transcrever audiências no departamento do governo que ela trabalha.

Ela veste seu uniforme de super-heroína e combate nazistas e políticos corruptos; segundo a *Encyclopedia of Golden Age Superheroes*, “seus oponentes vão de criminosos comuns à alemães [nazistas], macacos falantes e *femmes fatales* asiáticas⁴⁹(FIGURAS 20 e 21). Assim como *Miss Fury*, Wayne foi uma das poucas heroínas da época que foram, em algum momento, desenhadas por cartunistas mulheres. Nina Albright redesenhou seu uniforme na edição nº 17, deixando a personagem com um visual mais sensual e decotado. Na versão de 1940, não é explicado a origem de seus poderes. Ela consegue sobreviver a explosões, se libertar de amarras, e derrubar paredes; sua força e resistência superam, e muito, aqueles de uma pessoa comum.

⁴⁹ No original: "her opponents range from ordinary criminals to Germans to pretend talking apes to Japanese Yellow Peril femmes fatal". Retirado de: <
<http://jessnevins.com/encyclopedia/missvictory.html> >; Acessado em 07/06/2021.



(FIGURA 21: *Miss Victory* socando um oficial nazista, cena quase idêntica à da primeira capa do Capitão América. Data imprecisa. Disponível em: < https://pbs.twimg.com/media/Dy_k62_XqAAmb14.jpg >. Acessado em 09/04/2021)

Em 1984, *Miss Victory* recebe uma releitura pela pena de Black Bill e Mark Heike na HQ *Femforce Special*, da Empresa AC Comics (FIGURA 22). Na nova versão Wayne é uma pesquisadora do Departamento de Defesa do Governo dos Estados Unidos, que em 1940 desenvolveu a fórmula V-47, um soro feito para aumentar a força e estamina das tropas aliadas antes dos EUA entrarem de vez na guerra.

Entretanto, a solução só funciona em Wayne e daí surgem os seus superpoderes – inclusive a capacidade de voar pequenas distâncias, algo que não existia na versão original. Outro efeito da substância é que ela impede Joan de envelhecer, o que permite que sua bela aparência e traços joviais sejam preservados não importando quantos anos se passem. Agora uma supermulher, Wayne deixa seu antigo emprego e vira uma agente do governo.



(FIGURA 22: Capas das edições 7 (1987) e 12 (1988) de “FemForce”. Disponíveis em: < <https://comicvine.gamespot.com/femforce-7-the-good-the-bad-and-the-paranormal/4000-27584/> > ; < <https://comicvine.gamespot.com/femforce-12-the-egg-and-i/4000-97145/> >. Acessados em 09/04/2021)

A próxima heroína nacional norte-americana é Pat Patriot, também conhecida como “A Joana d’Arc da América”. Nascida em agosto de 1941 na 2ª edição da “*Daredevil Comics*”, Pat é uma criação de Charles Biro; sua identidade verdadeira é a operária de fábrica Patrícia Patrios, que após ser demitida de seu emprego acaba tentando a vida como atriz, interpretando uma versão feminina do Tio Sam. Por acaso ela descobre uma operação de contrabando (seu chefe estava vendendo motores de avião para os países do Eixo) e consegue deter o complô. Após o evento um repórter fica sabendo da história e entende errado o seu nome, chamando-a de “Pat Patriot”. Ela decide utilizar a alcunha como codinome em sua nova missão de proteger os EUA de espões e sabotadores nazistas.

O que chama atenção nesta personagem, mais até do que o fato de ser uma heroína patriota como as duas outras que mencionamos há pouco, são as referências históricas e culturais presentes em suas narrativas. Temos elementos que remetem ao Tio Sam (figura própria do imaginário estadunidense,

que vinha sendo usado desde o século XIX e se popularizado fortemente nos cartazes de propaganda da Primeira Guerra Mundial), à mártir francesa Joana d'Arc (que libertou a França da ocupação inglesa no século XV), entre outras com grande poder simbólico.

Na imagem abaixo (FIGURA 23), vemos a representação de um jantar de gala com uma encenação teatral acontecendo no centro do salão. Na peça, Pat (encarnando uma versão feminina e cavaleiresca do *Uncle Sam*), derrota uma soldada da *Wehrmacht* em uma luta de espadas, enquanto uma arma (uma pistola *Luger*, que compunha o armamento principal dos exércitos de Hitler) é erguida contra a heroína. Trata-se de uma armadilha montada pela própria Pat para chamar a atenção de sabotadores alemães que estavam presentes no jantar. É notável que existem duas batalhas sendo travadas na imagem: uma fictícia (Pat *versus* a soldada) e uma “real” (a sociedade americana *versus* as forças insidiosas do nazismo que tentam se infiltrar e obter vantagem na guerra). O uso da espada e do escudo de cavaleiro (este último com as cores e estrelas da bandeira dos EUA estampadas, muito parecido com aquele que o Capitão América utiliza em sua primeira aparição), assim como a cartola do ícone cultural dos Estados Unidos, ajudam a reforçar o tom épico do conflito, balizado por recortes nacionais.

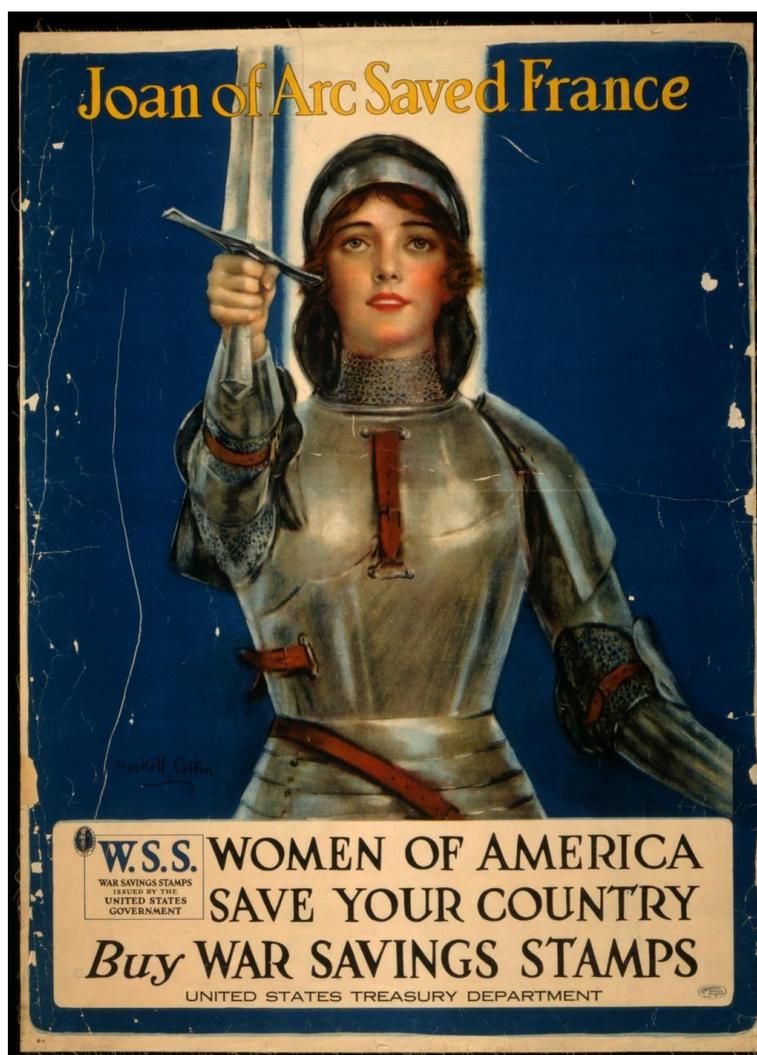


(FIGURA 23: Página inicial de uma das aventuras de *Pat Patriot*. Disponível em: < <http://3.bp.blogspot.com/tHVfHpnv17g/TUbgCopQmvl/AAAAAAAAOP8/hyoqQTOPaZ/s1600/Daredevil010-021.jpg> >. Acessado em 09/04/2021)

É interessante que uma personagem presente na história e no imaginário europeu tenha sido uma das inspirações para uma HQ norte-americana. Mas observando em perspectiva, é possível considerar que o uso da mártir francesa para a criação de uma heroína de quadrinhos do novo mundo não fosse algo tão destoante se considerarmos suas apropriações neste país. Em um pôster publicado pelo Departamento do Tesouro dos Estados Unidos em 1918 (FIGURA 24), a imagem de Joana d'Arc é evocada para convocar as mulheres

a comprarem selos de poupança do governo. Na imagem, contemplamos a santa francesa vestida com armadura, empunhando espada de gume duplo erguida para cima. O visor do elmo está levantado de maneira que podemos ver seu rosto de traços joviais, o que traz uma certa aura de pureza virginal à figura. Joana olha para cima e um fecho de luz celestial radia de suas costas.

O artista emprega frases de efeito que dão ao material o tom mobilizador que é necessário para cumprir com sua função. Na parte de cima: “Joana d’Arc Salvou a França”. E na de baixo: “Mulheres da América Salvem seu País Comprem Selos de Poupança”. Podemos observar que a última frase é escrita com letras maiúsculas e o termo “buy” (“comprar”) está destacada em itálico. Assim, a mulher estadunidense é convocada a salvar a nação, da mesma maneira que Joana d’Arc fez com a França, não pegando em armas necessariamente – ao contrário da mártir francesa, que de fato o fez – mas comprando selos de poupança. O pôster tenta, num jogo de comparações, estimular nas mulheres a ideia de que sua contribuição era fundamental para o andamento da guerra e a vitória dos aliados, ajudando a aumentar a receita do exército e do governo.



(FIGURA 24: Pôster de 1918, produzido pelo Departamento do Tesouro dos Estados Unidos para arrecadar fundos durante a Primeira Guerra Mundial. Disponível em: < <https://dl.wdl.org/4591.png> >. Acessado em 09/04/2021)

Outra mescla relevante de referências pode ser vista na imagem abaixo (FIGURA 25). Pat aparece à frente do povo americano (todos trabalhadores, a observar por suas roupas), com uma tocha nas mãos e um semblante mais fechado, indicando determinação e devoção à sua causa. Os seguidores levantam seus chapéus, erguem os punhos, firmes em seguir a heroína. Na caixa de texto ao centro da imagem, é dito o seguinte: “O espírito de 1941, assim como aquele de 76 – encarnou em uma jovem garota que se ergue em meio às massas para guiar seu povo, livrando nosso país de seus inimigos”⁵⁰. A data mencionada é a da declaração de independência dos Estados Unidos (1776) e a tocha

⁵⁰ No original: < “The spirit of 1941, similar to that of '76 – is embodied in a young girl who rises above the ranks to lead her people in ridding our country of its enemies >. Acessado em 07/06/2021.

erguida por Pat é a mesma da estátua da liberdade.

O fato da personagem pertencer à classe trabalhadora dá ainda mais poder à sua imagem patriótica; a “Joana d’Arc da América” não é uma alienígena, uma semideusa, tampouco um fruto de experiências genéticas ou científicas quaisquer que sejam. É uma cidadã comum que trabalhava nas fábricas e que, agora, decidiu fazer algo diferente por seu país; algo que a maioria das pessoas, na necessidade de sobreviver e prover sustento familiar, não podiam fazer.

Em uma leitura mais aprofundada, captando alguns aspectos imaginais e iconográficos da cena apresentada no quadrinho, podemos encontrar uma breve “inspiração” em “*A Liberdade Guiando o Povo*”, de Delacroix. Pat Patriot, assim como a alegoria da liberdade representada na pintura, une e conduz o povo em direção à vitória. A bandeira tricolor é substituída pela tocha (símbolo do iluminismo que expressa o progresso), ao invés do mosquete a mão nua (indicando que a luta de Pat pela América é feita com as próprias mãos, o que reforça, também, o elemento do trabalho, pois os trabalhadores ao fundo também não impunham armas nem ferramentas). O barrete frígio dá lugar à cabeça descoberta, com corte e penteado típico das atrizes da época (a heroína do povo não pode ser desleixada com o visual – se possível, deve estar na moda) e a roupa rasgada, com seios à mostra, é trocada por uma mini saia, camisa e botas de salto (tudo combinando com a bandeira dos EUA).



(FIGURA 25: Página inicial de uma das aventuras de *Pat Patriot*. Disponível em: < https://lh3.googleusercontent.com/proxy/rAe6N6CiExxzMcWiZLeFzucvsv3PW-WUozRvy6VPDpSJAjRc7AwRe5ccrwe2FkJn4J2Z5U8GCM1Hs1eh6AZX0TGzsW_Lxu_bZW7zG4DQanMfwMEjT3q >. Acessado em 09/04/2021)

Outra heroína patriota que não poderia ficar de fora desta lista é *Miss America*, que estreou na primeira edição da série “*Military Comics*”, em Agosto de 1941. Joan Dale é uma jornalista nova-iorquina que teve um sonho no qual a estátua da liberdade aparece para ela, lhe dá superpoderes e a instruiu a lutar contra o mal. Ao acordar Joan, percebe que, milagrosamente, os poderes foram dados a ela e não se tratava apenas de um sonho, mas sim de um sinal divino: um chamado para uma missão que não poderia ser negada.

Miss America tem pleno controle sobre a matéria, pode transformar as roupas de uma pessoa e tornar objetos em seres vivos; pode metamorfosear seres vivos naquilo que ela quiser, tem retrocognição (é capaz de olhar para os restos de um prédio destruído e vislumbrar quem o demoliu), pode alterar o

tamanho das coisas, consegue levitar coisas – inclusive ela própria, realizar tele transporte, além de força, velocidade e resistência além do comum. Assim como as anteriores, a bandeira dos EUA está estampada em seu uniforme, precisamente na saia (FIGURA 26).



(FIGURA 26: À esquerda, Miss America em ação, à direita, a personagem posando para uma das campanhas de arrecadação de fundos para tropas americanas na Segunda Guerra Mundial. Disponível em: < <http://fichapersonajedc.blogspot.com/2009/09/miss-america.html> ; <https://i.pinimg.com/originals/63/a3/db/63a3dbed6e869a1b046c926cb99e65db.jpg> >. Acessados em 09/04/2021)

Este breve panorama sobre as heroínas (supers ou não) que antecederam a Mulher Maravilha está longe de ser uma lista completa. Certamente existem muitas outras que poderiam ser mencionadas e outras tantas que não ficaram famosas a ponto de serem lembradas pelas *fanbases* de HQs. Algumas delas se tornaram mais conhecidas por releituras recentes, por atualizações em suas histórias e características, algo que é extremamente comum neste meio. A análise destas personagens nos permite entender muitos aspectos relevantes sobre a “arqueologia” das super-heroínas.

Os pontos que mais chamam nossa atenção são os seguintes: 1) a Mulher Maravilha não é a primeira personagem mulher com superpoderes nos quadrinhos de ação – um número considerável de personagens femininas já possuía força, agilidade e resistência fora do comum, além de outras habilidades como voo ou transformar objetos; 2) também não é a primeira heroína a ser utilizada dentro do imaginário propagandista de combate ao eixo– vimos

anteriormente uma boa quantidade de heroínas lutava contra nazistas e japoneses, não sendo esta, então, uma característica específica de *Wonder Woman*; 3) mesmo a profissão de Diana (enfermeira de guerra) não era uma novidade no mercado de HQs – Pat Parker já possuía esta característica antes dela; e 4) elementos estéticos da Mulher Maravilha (como algumas peças de roupas e corte de cabelo, especialmente) eram bastante difundidos na época de sua criação, o que nos leva a crer a personagem, além de ser um marco no que concerne às representações das mulheres no gênero superaventura, também é fruto de seu meio, criada a partir de elementos pré-existentes e respeitando certas “fórmulas” que, possivelmente, vinham dando resultados positivos aos produtores deste tipo de material; e 5) Diana também não é a primeira heroína cujos poderes se explicam por motivos sobrenaturais ou divinos. E vale mencionar também que havia um número considerável de heroínas que utilizavam uniformes com as cores da bandeira dos Estados Unidos, alguns anos antes do surgimento do Capitão América.

2.2 Da Mística Feminina ao Girl Power: Panorama das Mudanças das Super-heroínas no Século XX

Agora que tratamos das super-heroínas que antecederam a Mulher Maravilha, cabe, antes realizarmos nosso estudo de caso com Jessica Jones, falar brevemente sobre as transformações que estas personagens sofreram até os anos 2000. A ideia é traçar um panorama das mudanças que acometeram tal categoria ficcional e que, direta ou indiretamente, pavimentaram o caminho para o surgimento de Jessica Jones. Apesar do recorte que apresentaremos a seguir ser muito lacunar e seletivo, não deixa de ser um movimento interessante para enriquecer a análise que faremos no último capítulo, pois isso nos permitirá entender Jones em sentido diacrônico – ou seja, dentro dos processos históricos, sociais e culturais complexos que propiciaram suas (re)criações. Como a década de 1930 já foi explorada e já tratamos do contexto da Segunda Guerra Mundial, saltaremos, agora, para um período bastante conturbado da história das HQs nos EUA: a década de 1950.

O dia 8 de Maio de 1945 é considerado, popularmente, como o momento de término do grande conflito mundial que havia se iniciado seis anos atrás. É o

dia em que a Alemanha de Hitler – a causadora incontestável da guerra – promulgou sua capitulação. Nem todos os *fronts* haviam se encerrado. A batalha pelo controle do pacífico, disputada aguerridamente pelos EUA e pelo Japão, durou até o mês de agosto; a rendição Japonesa ocorreu no dia 14 deste mês, motivada em parte pelos ataques nucleares realizados pelos Estados Unidos nas cidades de Hiroshima e Nagasaki e pela possibilidade de que o Exército Vermelho se juntasse às forças aliadas na luta contra o Japão. Algo que já estava acontecendo indiretamente pela via terrestre, pois naquele mesmo mês a URSS já havia iniciado a Operação Tempestade de Agosto, que tirou do Império Japonês o controle sobre a Manchúria, região rica em recursos minerais que eram vitais para a permanência nipônica na guerra.

Com a Europa destruída, dois países despontaram como lideranças globais no contexto pós-guerra: os EUA, representando a democracia liberal e o modelo capitalista, e a União Soviética, governada desde 1917 no modelo socialista com pretensões internacionais. O atrito entre as superpotências era claro e previsível mesmo antes do nazi-fascismo ser derrotado (HOBBSAWM, 1994, p. 226). Ao espaço de tempo compreendido entre os anos de 1945 e 1991 costuma-se dar o nome de Guerra Fria, marcado pela rivalidade entre essas forças políticas antagônicas, que buscavam expandir seu poder e atuação sobre outros países (HOBBSAWM, 1994, p. 223). No caso americano, foi estabelecida a Doutrina Truman e o Plano Marshall, que tinham por objetivo fornecer apoio econômico aos países da Europa ocidental para que pudessem se reerguer estruturalmente. Tratava-se, também, de uma estratégia para evitar que Reino Unido, França, Itália, Holanda, Bélgica, Suíça, Dinamarca, a República Federal de Alemanha, e outras nações da porção ocidental do velho continente fossem “atraídos” para a esfera de influência soviética. A resposta do bloco oriental foi a implementação do Pacto de Varsóvia, que objetivava a recuperação dos países à leste da cortina de ferro, aumentando, por consequência, o poder do Kremlin sobre eles.

Conforme Selma Oliveira, “uma das maiores consequências dessa megarrivalidade, além da corrida armamentista, foi o clima anticomunista que começou a estabelecer-se nos Estados Unidos por volta de 1947” (OLIVEIRA, 2007, p. 88). No campo da política interna, a adoção da Doutrina Truman levou a um clima de ansiedade e medo constante de que o comunismo poderia se

infiltrar na sociedade estadunidense e corromper as instituições, a moral e os valores basilares deste país. Ainda segundo a autora, “várias leis surgiram para impedir a difusão das chamadas “doutrinas vermelhas”. “Uma delas, a lei Mac Carran-Nixon, de 1950, intensificou o movimento anticomunista ao exigir o registro de todas as organizações e simpatizantes da ideologia comunista” (OLIVEIRA, 2007, p. 88). A lei serviu de base – argumenta – para que o senador republicano Joseph McCarthy organizasse as primeiras comissões responsáveis por investigar “atividades antiamericanas”. “Durante o período macarthista, artistas, cientistas, sindicalistas, políticos e jornalistas, foram alvo de perseguições, que se prolongaram até 1960” (OLIVEIRA, 2007, p. 88), até que tais comissões foram encerradas. Foi decerto o período da história dos Estados Unidos em que o país esteve mais perto de ser gerido por um sistema autoritário, algo análogo a uma ditadura.

Na esfera cultural os efeitos deste clima de tensão e paranoia foram sentidos com força. “O movimento conservador que se alastrou pela sociedade norte-americana propagava o fortalecimento das instituições pela retomada do ‘espírito empreendedor americano’ e a volta” – afirma Oliveira – “dos ‘verdadeiros valores cristãos” (OLIVEIRA, 2007, p. 88). Os homens deveriam retornar aos postos de trabalho, enquanto as mulheres foram despachadas de volta aos lares e ao trabalho doméstico. Era necessário recuperar alguns princípios que haviam sido deixados de lado durante a Grande Depressão e a Segunda Guerra, especialmente em relação à mão-de-obra feminina, considerada uma força reserva. A indústria cultural ecoou em boa parte os ideais e a moral exaltados no discurso político e um novo conjunto de “valores femininos”, muito mais rígidos e opressivos, começou a se instaurar na sociedade americana. O lar se tornaria o paraíso das mães e das esposas.

Nascia, à luz do macarthismo, uma concepção particular de “feminilidade”, propagada a exaustão pelos meios de comunicação. Amor, casamento e o bem-estar da casa “passaram a ser os dois grandes temas a serem explorados” (OLIVEIRA, 2007, p. 88-89). As revistas femininas, periódicos que tiveram grande circulação na época, deram praticidade à difusão dos novos modelos de conduta ideal. “As leitoras começaram a ter acesso a conselhos, receitas, figurinos, correio sentimental, enfim, tudo o que pudesse orientá-las ou” – novamente nas palavras da Selma Oliveira – “prepará-las para uma saudável

vida doméstica” (OLIVEIRA, 2007, p. 89). O público feminino era exposto constantemente a propagandas de cosméticos, roupas e eletrodomésticos. Anúncios de revistas, jornais, rádio e televisão apresentavam novos penteados, produtos de beleza, lingerie, sutiãs com enchimento, cintas modeladoras, enfim, um verdadeiro “arsenal” para transformar mulheres comuns em verdadeiras princesas modernas.

Mais uma vez trazendo o ponto de vista da Selma Oliveira, a “cultura de massa elevou a dona de casa dos subúrbios à condição de sonho das mulheres norte-americanas. Uma dona de casa invejada pelo mundo inteiro, pois seu lar – conclui a autora – “era repleto de novidades tecnológicas que facilitavam as tarefas domésticas” (OLIVEIRA, 2007, p. 89). Linda, livre do trabalho fora de casa, com boa saúde e dedicada somente ao casamento. A maternidade era elogiada em contraponto à carreira profissional. Segundo Betty Friedan

Milhões de mulheres moldavam sua vida à imagem daquelas bonitas fotos de esposa suburbana beijando o marido diante do janelão da casa, descarregando um carro cheio de crianças no pátio da escola e sorrindo ao passar o novo espalhador de cera no chão de uma cozinha impecável (FRIEDAN, 1971, p. 20)

Nas rodas de conversas em eventos sociais, os assuntos principais eram a educação das crianças, receitas de domingo, moda, penteados e produtos capilares, as fofocas do mundo das celebridades e a decoração do lar. “Muitas lamentavam que a geração anterior não pudesse ter-se beneficiado das mesmas comodidades de que elas usufruíam” (OLIVEIRA, 2007, p. 89). Essas mulheres se ressentiam por suas mães terem sido obrigadas a deixar a calma da vida doméstica para trabalhar em fábricas, restaurantes, lavanderias e escritórios.

Na perspectiva da Friedan, havia mais mulheres cursando o ensino superior do que na maioria dos países do ocidente, mas poucas chegavam a adquirir o diploma; quando não interrompiam os estudos por que haviam encontrado o amor de suas vidas, elas já estavam lá em busca de um futuro marido. Além do mais, “60% das mulheres abandonavam seus cursos superiores por medo que o excesso de cultura as impedisse de conseguir um bom partido” (FRIEDAN, 1991, p. 19). Citando Friedan mais uma vez

Uma jovem recusou uma vaga de ciências na John Hopkins para

trabalhar no escritório de uma imobiliária. Sua ambição era a de toda jovem americana – casar, ter quatro filhos e viver numa bonita casa, num bairro agradável (1971, p. 19)

O modelo feminino que rapidamente se instalou na sociedade dos EUA tinha como sua contraparte perfeita o modelo masculino do homem empreendedor e provedor. São representações sociais e de gênero que se complementam na mística familiar da década de 1950. Ao homem cabe o trabalho, o sustento, a vida pública e a racionalidade. À mulher o lar, o zelo, os filhos, a vida privada e a emoção. Opostos que precisavam um do outro para justificar sua existência numa época em que os traumas da guerra ainda estavam vivos na memória dos americanos, havia grande desejo de retornar aos tempos de prosperidade econômica dos *roaring twenties* (Loucos Anos 20) e a paranoia coletiva com relação ao comunismo e à degeneração dos valores tradicionais (nacionais e religiosos) faziam parte da vida cotidiana.

No que concerne à história das histórias em quadrinhos, os anos posteriores à Segunda Guerra Mundial são o início de um período conturbado. Falamos nos subcapítulos anteriores que a década de trinta se destaca pelo surgimento dos vingadores sociais e dos vigilantes, heróis que serviam como uma “resposta” à descrença dos cidadãos e cidadãs norte-americanas para com as instituições de seu país após a Crise de 1929; já na virada para a década seguinte, com a ascensão dos fascismos e a entrada dos EUA no conflito, é a vez dos superpatriotas adentrarem a cena. Ambos os tipos de personagens fizeram grande sucesso em suas respectivas épocas, e não devemos pensar que essa mudança foi feita de maneira abrupta – quadrinhos de detetives durões, de espionagem e de mocinhos defendendo civis contra bandidos “comuns” continuaram circulando na década de 1940, mesmo que à sombra dos quadrinhos de guerra. Isso viria a mudar após 1945.

Com o nazismo derrotado e a guerra no Pacífico encerrada com a rendição do Japão, as HQs de ação e (super)aventura rapidamente perderam apelo popular. Talvez por se tratar de um tipo de história que já se encontrava em ampla circulação desde 1929 (no caso dos quadrinhos de ação e aventura) e que já estava saturada no mercado editorial, ou, possivelmente, (no caso das narrativas de super-heróis) a queda inevitável do Eixo e a possibilidade da União Soviética despontar como uma potência global antagônica aos EUA – algo que

já poderia ser conjecturado antes da guerra, de fato, terminar – traziam à tona um leque novo de preocupações, medos e incertezas quanto ao futuro. E nesse sentido, é possível que as histórias de homens e mulheres superpoderoso(a)s, vestindo colantes e derrotando soldados de Hitler e de Hirohito (senão eles próprios) já não dialogassem tão bem com a sensibilidade do grande público, e não dessem respostas ou fornecessem sensações satisfatórias para os anseios coletivos da grande massa consumidora.

Conforme Selma Oliveira: “À medida que os gibis de aventura decaíram, com exceção das histórias do Super-Homem e de Batman, os gibis do gênero ficção científica e terror começaram a ser um grande sucesso de vendas” (OLIVEIRA, 2007, p. 92). Mas conforme estes gêneros passaram a ganhar mais espaço entre os leitores, eles também ganharam a atenção de políticos conservadores; “em meio ao clima de caça às bruxas promovido pelo senador McCarthy, do Partido Republicano, as histórias em quadrinhos foram taxadas de subversivas e imorais”. Tomando a frente na “cruzada contra as HQs”, estava o psiquiatra Fredric Wertham, que lançou em 1954 o livro *Seduction of the Innocent*. Wertham tinha por objetivo mostrar que os índices de delinquência juvenil e a presença de temas inapropriados nos quadrinhos (como sexo, violência, drogas, entre outros) estavam diretamente ligados. Os gêneros de horror e criminal foram os mais atacados, por apresentarem uma maior violência gráfica, como cenas de corpos mutilados, cabeças arrancadas, pessoas baleadas. Mas os super-heróis não ficaram de fora: Wertham afirmou que Batman e Robin seriam um casal homossexual, a Mulher Maravilha possuía menções a práticas de sadomasoquismo e incitava o lesbianismo, e Superman não passava de um fascista de valores antiamericanos.

Seduction of the Innocent teve um impacto gigantesco na indústria da arte sequencial e afetou diretamente este setor do entretenimento. Wertham chegou a apresentar sua tese para o Subcomitê do Senado sobre Delinquência Juvenil, fato que, por si só, já diz muito sobre a dimensão que este debate adquiriu na época. Ele chegou a alegar que uma pequena gangue do Brooklyn (conhecida como *Brooklyn Thrill Killers*), composta por quatro jovens de 15 a 18 anos que haviam cometido dois assassinatos e torturas no verão de 1954, o teriam feito inspirados no que viam nos quadrinhos, pois o cérebro do grupo, Jack Koslow, teria confessado ler esse tipo de material. William M. Gaines, proprietário da E.C,

uma das principais editoras de HQs dos gêneros demonizados por Wertham. A proporção que a polêmica adquiriu não época foi tamanha que que o psicólogo chegou a depor frente ao senado.

A opinião pública pressionou o quanto pôde, mas nenhuma resolução efetiva foi dada por parte do poder público sobre se a leitura de histórias sequenciais com conteúdo violento poderia ser um fator desencadeante de comportamentos violentos e/ou prejudiciais à ordem social. O que não impediu que os quadrinhos, não só de terror e crime, mas de vários outros tipos, sofressem uma queda radical em seu número de vendas. “A crise editorial que se instalou foi tamanha que as editoras resolveram unir-se em uma associação – a Comic Magazine Association of America (CMAA) [...] – e criaram – segundo Oliveira – “um gabinete de autocensura encarregado de estabelecer normas que assegurassem o ‘padrão moral’ das histórias em quadrinhos” (OLIVEIRA, 2007, p. 92). Foi no dia 23 de Outubro de 1954 em que foi definido o *Comics Code of Authority* (Código de Ética dos Quadrinhos), composto por 24 artigos que estabeleciam o que poderia ou não poderia ser apresentado em produtos desta natureza. Para os produtores de HQs criminais e de terror, dois trechos foram particularmente destrutivos para os negócios: 1) “todas as cenas de terror, excessivo derramamento de sangue, crimes hediondos, depravação, luxúria, sadismo, ou sadomasoquismo não serão permitidas”; e 2) “nenhuma revista de história em quadrinhos poderá usar a palavra horror ou terror no seu título”⁵¹. Segue abaixo algumas das normas estabelecidas pelo código

- [...] 1) Crimes nunca serão apresentados de tal maneira a criar simpatia pelo criminoso, para promover desconfiança das forças da lei e justiça, ou para inspirar outros com o desejo de imitar criminosos.
- 2) Nenhuma história apresentará explicitamente os detalhes únicos e métodos de um crime.
- 3) Policiais, juízes, oficiais do governo e instituições respeitadas nunca serão apresentadas de tal modo a criar desrespeito pela autoridade estabelecida.
- 4) Se um crime é retratado, será como uma atividade sórdida e desagradável.
- 5) Criminosos não serão apresentados de modo a parecerem glamorosos ou criarem o desejo para serem imitados.
- 6) Em todo caso o bem triunfará sobre o mal e o criminoso será punido por seus mau feitos.

⁵³ Retirado de: < <https://planetamarveldc.blogspot.com/2014/09/o-que-e-comics-code-authority.html> >. Acessado em 07/06/2021.

- 7) Cenas de violência excessiva serão proibidas. Cenas de tortura brutal, uso excessivo e desnecessário de faca e arma de fogo, agonia física, crimes sangrentos e horríveis serão eliminados.
- 8) Nenhum método único ou incomum de esconder armas será mostrado [...]⁵²

Agora, vejamos algumas das regras que se voltam mais às questões morais, de gênero e sexualidade

- [...] 1) Divórcio não será tratado humoristicamente e nem representado como desejável.
- 2) Relações de sexo ilícito não serão insinuadas ou retratadas. Cenas de amor violento assim como anormalidades sexuais são inaceitáveis.
 - 3) Respeito pelos pais, o código moral, e por comportamento honrado serão promovidos. Um entendimento simpático dos problemas do amor não é uma licença para distorção moral.
 - 4) O tratamento das histórias de romance/amor enfatizarão o valor do lar e da santidade do matrimônio.
 - 5) Paixão ou interesse romântico nunca será tratado de tal forma que estimule as emoções mais baixas e básicas.
 - 6) Sedução e estupro nunca serão mostradas ou sugeridas.
 - 7) Perversão sexual ou qualquer suposição à mesma é estritamente proibida. [...]⁵³

Fica nítido para o leitor moderno que, como um todo, o *Comic Code of Authority* dá particular importância em preservar a imagem de instituições públicas, evitar qualquer tipo de conteúdo que possa estimular algum comportamento negativo nos leitores e, principalmente, defender os valores tradicionais da família americana. “Um dos resultados imediatos da implantação do código foi a criação de um selo que, impresso no canto superior das revistas, distinguia o ‘bom gibi’” (OLIVEIRA, 2007, p. 94). A medida tinha por objetivo informar a pais, educadores, políticos e, principalmente, para os envolvidos na “cruzada contra os quadrinhos” que “todas as revistas que trouxessem o selo estampado em suas capas estariam livres de qualquer indução negativa (OLIVEIRA, 2007, p. 94).

No que concerne às heroínas de HQs, o período macarthista acarretou no apagamento das tradicionais namoradas e vilãs maquiavélicas, que faziam par com os mocinhos e com os bandidos, respectivamente. No caso das primeiras,

⁵² Retirado de: < <https://planetamarveldc.blogspot.com/2014/09/o-que-e-comics-code-authority.html> >. Acessado em 07/06/2021.

⁵³ Retirado de: < <https://planetamarveldc.blogspot.com/2014/09/o-que-e-comics-code-authority.html> >. Acessado em 07/06/2021.

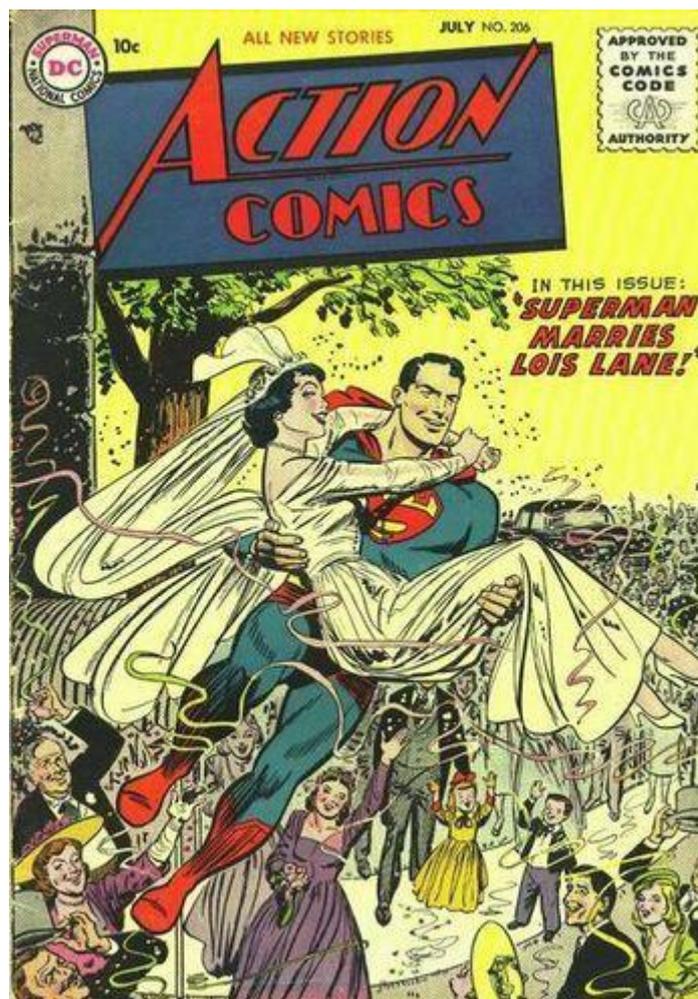
elas foram substituídas em grande parte por parceiros adolescentes. “Mas se as namoradas de Flash Gordon, Mandrake, Fantasma, Dick Tracy e outros eram frágeis e dóceis, por que suprimi-las dos enredos?” (OLIVEIRA, 2007, p. 95). Eis uma questão importante de ser pensada. Mesmo que estas personagens sempre precisassem da ajuda de seus companheiros nas situações de perigo, e às vezes os colocassem em situações de desvantagem nas aventuras, elas eram, geralmente, mulheres solteiras. Em um momento que a família era a instituição mais importante e a principal expectativa para o sexo feminino era a maternidade, “não seria possível manter em cena personagens que, apesar da aura infantil, não eram mães. A aventura era incompatível com a maternidade. O reino da mulher era o lar e não o mundo e suas paisagens exóticas” (OLIVEIRA, 2007, p. 95). A esposa-mãe passou a ser o modelo de personagem feminino preferencial nas HQs. Também não fazia sentido manter grande espaço para as vilãs, especialmente aquelas sensuais, o que poderia ferir as diretrizes do *Comic Code*.

Com tantas restrições, os produtores sequenciais que não foram a falência tiveram que criar estratégias para manter os lucros e preservar seus negócios. Uma delas foi reviver os quadrinhos infantis, do tipo que se popularizou nas tiras veiculadas nos sábados e domingos nas primeiras décadas do século XX, como *Buster Brown*, *Little Nemo* e *The Captain and the Kids*. Estes personagens não haviam de fato desaparecido do mercado, apenas foram empurrados do *mainstream* quando as histórias de aventura e super-heróis passaram a conquistar o grande público.

É neste contexto em que se popularizam algumas personagens femininas famosas, como *Little Dot* (Brotoeja), *Little Lulu* (Luluzinha), *Little Lotta* (Brotoeja) e *Little Audrey* (Tininha) – todas envoltas numa fórmula já conhecida há meio século: crianças curiosas e travessas que vivem pequenas aventuras em seus bairros com um grupo de amigos da vizinhança. São quadrinhos com um apelo mais cotidiano, que contam situações do dia-a-dia suburbano vividas do ponto de vista das crianças, mas que não deixam de reproduzir o tom moralizante que era próprio da década de 1950. Traquinagens aqui e peripécias acolá, as personagens sempre acabam cumprindo com o papel pedagógico que era esperado do(a)s personagens de quadrinhos deste período em particular. “Os quadrinhos infantis encaixavam-se totalmente nos artigos do Código e foram

muito bem aceitos pelos pais, assustados com os efeitos danosos das HQs na formação moral dos Filhos. Eram histórias que divertiam e, ao mesmo tempo” – atesta Oliveira – “difundiam valores como o desprendimento e a amizade” (2007, p. 97). É notório também a infantilização da mulher nos quadrinhos desta época.

Um exemplo que sintetiza muito bem todos estes elementos que abordamos até aqui é a capa da edição #206 de revista “*Action Comics*” (FIGURA 27). Nela vemos o casamento de Superman com Louis Lane, seu par romântico tradicional no universo DC. O homem de aço, trajando seu uniforme de super-herói, alça voo em frente aos convidados (uma situação fictícia para captar a atenção do leitor, pois dificilmente colocaria sua identidade secreta em risco desta maneira), levando nos braços sua amada Louis. É perceptível a felicidade de todas as pessoas presentes na cena. Homens, mulheres e crianças comemoram, atirando confetes e serpentinas nos recém-casados.



(FIGURA 27: Capa da Edição nº 206 da revista *Action Comics* [1955]. Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/e/e2/Action_Comics_Vol_1_206.jp>

Neste episódio imaginário, feito especificamente para a capa da HQ, a junção de um alienígena superpoderoso com uma terráquea não parece ser um problema. Pelo contrário, a noiva é, claramente, a pessoa, dentre as representadas, que esboça mais felicidade, jogada aos braços do amado como se aquilo fosse a grande realização de sua vida. Considerando o contexto cultural e moral da época, a mensagem transmitida para o(a) leitor(a) é bastante óbvia: Louis venceu, tornou-se uma mulher, agora ela é a esposa de um super-herói. O que mais ela pode querer? E não há por que pensarmos que a narrativa presente nesta capa é uma história inocente, discursivamente falando, ou sem qualquer vínculo, ainda que involuntário, com os paradigmas sociais daquele tempo. Trata-se de uma representação direta dos valores, expectativas e dos anseios que a sociedade estadunidense da década de 1950 cultivava e propagava sobre o feminino.

A mística feminina permaneceu intacta até a década de 1960, afetando não só as representações das mulheres nos quadrinhos como também no cinema e na cultura em geral. Mas ela entra em declínio, junto com boa parte do conservadorismo extremo que acometeu os EUA durante o período do macarthismo. À luz da corrida armamentista, dos fracassos no Vietnã e na tentativa de invasão da Baía em Porcos (Cuba) da corrida espacial, dos conflitos raciais e estudantis, e, especialmente, da articulação de movimentos sociais que haviam sido sufocados em virtude da paranoia anticomunista, “a década de 1960 testemunhou o questionamento de valores impostos durante a onda conservadora do pós-guerra” (OLIVEIRA, 2007, p. 103).

Este período é marcado, também, pela segunda onda feminista, em que tiveram grande importância autoras como Betty Friedan, Simone de Beauvoir e Kate Millet. A luta pela igualdade de gênero havia se renovado desde então, trazendo novas pautas como família, sexualidade, o acesso e as condições no mercado de trabalho, e o direito ao uso de contraceptivos. Mas ainda estes debates estivessem a pleno vapor, havia forças que tencionavam na direção oposta, atualizando os sistemas de opressão dos anos anteriores para formas ainda mais insidiosas de controle. No momento em que “a mítica feminina de heroína doméstica entrou em colapso e não foi possível manter as mulheres

satisfeitas e realizadas somente com o trabalho de casa” – afirma Oliveira – “tornou-se necessário construir outro mecanismo para controlá-las” (2007, p. 104). Surge então o mito da beleza.

O mito da beleza conseguiu ser ainda mais eficiente do que a mística feminina, sendo rapidamente apropriado e difundido pela cultura de massa (OLIVEIRA, 2007, p. 105). Sua eficiência estava em estabelecer padrões de feminilidade: se a heroína doméstica se baseava na renúncia à vida pública e devoção completa ao lar e ao casamento (ou seja, em padrões comportamentais, sendo a beleza um elemento particular, inserido numa equação mais complexa), no novo paradigma da década de 1960 “a beleza representa a própria feminilidade, ou seja, a mulher é tão ou mais feminina quanto mais bonita”. A velhice também devia ser combatida, pois a mulher bela é a mulher jovem. Mulheres ideais, portanto, “são aquelas que conseguem manter-se belas e jovens por um maior período de tempo; estas estarão aptas pela cultura de massa a serem reconhecidas como mulheres bem-sucedidas” (OLIVEIRA, 2007, p. 107)

No que concerne às representações das mulheres nas HQs, é perceptível que os anos 1960 são marcados por uma leve flexibilização daquilo que pregava o *Comics Code of Authority*. Uma personagem que podemos citar que é demonstrativa desse argumento é Zatanna, que aparece pela primeira vez na edição 4# de “*Hawkman*” (1964) (FIGURA 28). Zatanna utiliza roupas de mágico e pode realizar vários truques pronunciando palavras ao contrário. Ele possui telecinese, pode controlar as mentes das pessoas por telepatia, é capaz de realizar projeção astral, se curar de ferimentos, tele transporte, entre outras habilidades. Lembremos que magia, feitiçaria e tudo o que pudesse ser associado a práticas místicas e/ou ocultistas, ou que soar afrontoso aos valores da família cristã, era terminantemente proibido pelo código. Neste sentido, as aventuras de uma mágica de poderes sobrenaturais era algo consideravelmente provocativo para o contexto pós-guerra.

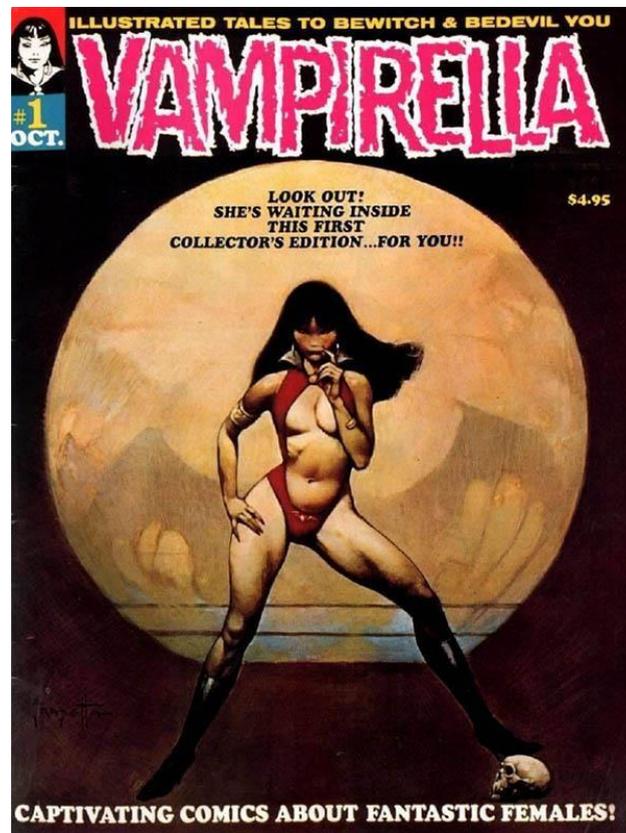


(FIGURA 28: À esquerda Zatanna, na edição nº 4 de *Hawkman* [1964]. À direita, Batgirl, na edição 359 de *Detective Comics* [1967]. Disponíveis em: < [https://br.pinterest.com/pin/548665167077876566/?amp_client_id=CLIENT_ID\(\)&mw_eb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true](https://br.pinterest.com/pin/548665167077876566/?amp_client_id=CLIENT_ID()&mw_eb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true) ; https://dc.fandom.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_359 >. Acessados em 07/06/2021.)

Outra heroína interessante desta época é a Batgirl, que estreia oficialmente na edição #359 da “*Detective Comics*”. Sua identidade secreta é Barbara Gordon, filha de comissário de polícia James Gordon, uma bibliotecária que também é praticante de artes marciais e resolve adicionar emoção à sua pacata vida burocrática. Apesar de ser bastante coadjuvante nesta época, sua presença deve ser considerada pois, como vimos anteriormente, muitas dessas contrapartes femininas dos heróis tradicionais dos quadrinhos de ação deixaram de existir na década de 1950. O motivo, mulheres performando em narrativas de ação (especialmente se fossem solteiras) não combinavam como o modelo esposa-mãe que era desejado no anos pós Segunda Guerra. A estreia de Batgirl, assim como Zatanna, também representa um certo afrouxamento nas exigências do código, uma vez que aventuras com personagens femininas (mesmo que apenas acompanhando os homens) voltavam a circular no mercado editorial.

Outra personagem que também merece ser mencionada aqui é

Vampirella, que estreia em 1969 numa HQ que leva seu nome (FIGURA 29). Vinda do planeta Drakulon, habitado por seres de aspecto vampiresco que foram levados quase à extinção, ela viaja para a terra para salvar seu povo. Além da presença de temas sobrenaturais, como os vampiros, o apelo sexual da protagonista é algo a ser notado. Se na década passada seria inconcebível que uma vampira intergaláctica seminua estampasse as capas dos quadrinhos infanto-juvenis, assistiremos, a partir desse ponto, a uma reviravolta nas representações de mulheres. Não apenas a beleza passará a ser um fator obrigatório às mulheres, mas também a sensualidade, cada vez mais exagerada e objetificante.



(FIGURA 29: Capa da 1ª edição de Vampirella [1969]. Disponível em: < <https://booksincorporated.com/product/vampirella-magazine-issue-01/> >. Acessado em 07/06/2021.)

Também fazem parte dessa leva de heroínas a personagem Susan Storm, a Garota Invisível do Quarteto Fantástico, que surge em 1961 pela pena de Stan Lee, e as garotas dos X-Men, como Jean Grey, famosa por seus poderes telepáticos, que aparece pela primeira vez em 1963, na primeira edição da

revista “*Uncanny X-Men*”. Há de mencionar que os quadrinhos europeus também assistiram a um certo “boom” de produções que tinham mulheres como protagonistas. Como “*Barbarella*” (1962), de Jean-Claude Forest, “*Pravda la Survireuse*” (1968), de Pascal Thomas e Guy Peellaert e “*Diabolik*”, de Angela e Luciana Giussani. Essas heroínas, em contraste com as personagens norte-americanas, “eram donas de atributos e aptidões que, em algumas histórias, as igualavam a muitos heróis. As personagens femininas dos quadrinhos europeus não tinham superpoderes, mas eram belas, sensuais, e, acima de tudo, independentes” (OLIVEIRA, 2007, p. 112).

A década de 1970 acompanhará boa parte desta “evolução” no que concerne às representações de mulheres fortes e com notável protagonismo. Destaque aqui para “*Red Sonja*” (1973), criada por Roy Thomas a partir da personagem Red Sonya de Rogatino (FIGURA 30), de Robert E. Howard, “*Ms. Marvel*” (1977), de Gerry Conway e John Buscema e “*Black Orchid*” (1973), criada por Sheldon Mayer.



(FIGURA 30: Capa da 1ª edição de Red Sonja [1973]. Disponível em: <

<https://www.dynamite.com/images/TNRS1973CovABenes.jpg> >. Acessado em 07/06/2021.

Entretanto, conservadorismo e o culto ao ideal masculinista da década 1980 terão efeito significativo no mundo do entretenimento. Com o sucesso de franquias como Rambo, Conan o Bárbaro, Rocky, Mad Max, além dos filmes de Indiana Jones, James Bond, Stallone Cobra, entre outros que exaltam uma masculinidade viril (numa espécie de “recuperação” de algo que havia se perdido nos últimos 20 anos), sendo que muitas dessas mulheres passaram a ocupar posições secundárias, como coadjuvantes em histórias protagonizadas por homens suados e musculosos.

Mas este cenário cultural sofrerá uma transformação significativa na década seguinte. Com o surgimento do movimento *Girl Power*, ocorrerá um “boom” de personagens femininas fortes e empoderadas que se estabelecerão como uma tendência do mercado midiático da época, e que ainda encontra ressonância nos nossos dias. Vejamos isso com mais detalhes no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3 “Parta do Princípio”: Analisando *Alias*

Agora que realizamos um brevíssimo panorama das representações das super-heroínas e algumas de suas transformações ao longo das décadas, podemos, a partir daqui, falar de um contexto que dialoga muito mais fortemente com a personagem principal desta Dissertação, Jessica Jones. Inicialmente, uma pergunta precisa ser respondida: no que os anos 1990 importam para a construção desta heroína? Sendo que as HQs de “*Alias*” foram produzidas entre 2001 e 2004?

Apesar da distância cronológica que separa essas produções, é possível traçar um “fio” condutor entre as personagens nascidas na década de 1990 e aquela que analisaremos a seguir. Os anos 1990 são comumente lembrados como o período que marca o fim da Guerra Fria, com a dissolução da União Soviética. É também um momento caracterizado pelo avanço das democracias, do capitalismo, dos meios de comunicação de massa, e, por consequência, da globalização. A popularização dos computadores pessoais e da internet trouxe novas formas de acesso à informação e novas dinâmicas de trabalho. A preocupação com o aquecimento global e com questões climáticas ocupou espaço de destaque no debate público. Entre as questões que geraram grande preocupação nesse período destacam-se o terrorismo, os conflitos interétnicos (como aconteceu na antiga Iugoslávia e em Ruanda) e a ideia de que o neoliberalismo avançaria a passos largos e as multinacionais, por consequência, tornar-se-iam cada vez mais poderosas, passando a desempenhar o papel antes designado ao Estado.

Para o público infantil e infanto-juvenil, toda uma indústria de consumo foi criada; series, desenhos, quadrinhos, programas de TV, entre outras. Tratava-se de uma tendência que já vinha se desenvolvendo desde os anos 1980 e que teve sua escala aumentada nos anos subsequentes. Propagandas de *action figures*, carrinhos de controle remoto, *Barbies* e semelhantes de todos os tipos que se possa imaginar, jogos de tabuleiro, bichinhos eletrônicos, miniaturas de personagens famosos, de carros, gincanas, enfim. As crianças e adolescentes noventistas cresceram bombardeados por esse tipo de publicidade, por anúncios que iam desde brinquedos licenciados até chocolates, refrescos, gomas de mascar com figurinhas colecionáveis, etc.

No que concerne ao público feminino, um movimento cultural muito influenciado pela terceira onda feminista ganhou grandes proporções e seus efeitos foram sentidos tanto na sociedade quanto no entretenimento, com ecos ainda nos nossos dias. O *Girl Power*, popularizado por uma *fanzine* do grupo de punk rock feminino *Biquini Kill*, mas que também costuma ser associado ao *Riot grrrl*, um movimento punk feminista que se desenvolveu nos Estados Unidos nesta mesma época, foi um fenômeno com grande impacto na cultura e sociedade dos anos 1990. Ele pregava que mulheres poderiam ser independentes e autossuficientes em todas as esferas da vida pública e privada. Uma “atualização” das demandas que os movimentos feministas reivindicavam desde 1960, mas adaptadas para uma nova era.

Mas uma particularidade do *Girl Power*, se comparado às tendências feministas das décadas anteriores, foi o seu apelo midiático. Basta vermos a quantidade de mulheres protagonizando filmes, jogos e séries de ação; empunhando armas, lutando corpo a corpo com os inimigos, desvendando mistérios deste e de outros mundos. Contracenando em pé de igualdade, ou até superando seus parceiros masculinos. Uma das personagens mais emblemáticas dessa onda é *Buffy*, interpretada por Sarah Michelle Gellar, protagonista da série de TV “*Buffy: A Caça Vampiros*” (1997 - 2001), que protege a humanidade de monstros e seres demoníacos. Outra heroína representativa desta época, conhecida pela atuação de Lucy Lawless, é “*Xena: A Princesa Guerreira*” (1995 - 2001), uma ex-assassina que busca redenção por seu passado sangrento, numa trama ambientada na antiga Grécia, mas com inúmeras referências mitológicas.

Mulheres fortes e aventureiras também ganharam grande popularidade nos videogames. A mais famosa, provavelmente, foi a arqueóloga britânica Lara Croft, da franquia *Tomb Raider*, que desbrava tumbas e ruínas antigas em busca de artefatos valiosos, em aventuras fortemente inspiradas nas histórias de Indiana Jones. Só nos anos 1990, foram produzidos quatro jogos; em 2001, a série de games recebeu uma adaptação cinematográfica de grande orçamento, “*Lara Croft: Tomb Raider*”, tendo a atriz Angelina Jolie no papel da protagonista, e em 2003 foi lançada a continuação do primeiro filme, “*Lara Croft: Tomb Raider – O Berço da Vida*”.

Também podemos mencionar as personagens dos jogos da saga

“*Resident Evil*”, como Jill Valentine e Claire Redfield. Com suas habilidades – força, astúcia e inteligência, elas enfrentam zumbis, monstros produzidos para servir como armas biológicas, resolvem mistérios, desvendam os planos maquiavélicos da *Umbrella Corporation*. Empunham pistolas, espingardas, metralhadoras, e, apesar da pouca idade (a primeira com 23 e a segunda com 19 anos), conseguem sobreviver a um apocalipse de zumbis e criaturas monstruosas.

As Meninas Super-Poderosas (1998 - 2005), de Craig MacCracken, outra produção que rapidamente se tornou um fenômeno mundial, também merece destaque. Uma série animada que conta a história de três garotinhas criadas por acidente no laboratório do professor Utônio e que, diariamente, protegem a cidade de Townsville de monstros, bandidos e vilões. E não esqueçamos também de outra personagem famosa, Dana Scully, que dividia com Fox Mulder os casos sobrenaturais da série “*Arquivo-X*” (1993 – 2002/ 2016 – 2018). A recepção positiva da médica-agente especial fez, inclusive, que muitas garotas se interessassem pelas áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática, algo que foi “batizado” de “efeito Scully”⁵⁴.

Dito isso, podemos, agora, falar de nossas fontes de pesquisa. Seguindo a ordem de lançamento, começemos pelos quadrinhos de “*Alias*”. Como dito na introdução desta Dissertação, a série foi lançada em 2001 pela Marvel Comics⁵⁵ e foi a primeira da empresa a receber o selo MAX⁵⁶, que remete à presença de conteúdo adulto (drogas, nudez, linguagem vulgar, etc) explicitamente

⁵⁴ Para uma melhor compreensão do “efeito Scully”, ver as matérias presentes nos seguintes links: < https://www.sfu.ca/wwest/WWEST_blog/the-scully-effect.html >; < <https://www.abc.net.au/news/2020-08-19/x-files-and-scully-effect-real-world-phenomenon-women-in-stem/12562440> >; < <https://www.globalcitizen.org/en/content/xfiles-dana-scully-effect-women-stem/> >.

⁵⁵ A *Marvel Comics*, ou *Marvel WorldwideInc*, inicialmente *Marvel PublishingInc/Marvel ComicsGroup* é uma linha editorial de histórias em quadrinhos da companhia *Marvel Entertainment*. Comprada pela Walt Disney em 2009, a produtora lançou-se no mercado editorial inicialmente como *TimelyComics*, mudando para *Atlas Comicsem* meados dos anos 1950, adquirindo o alcinha “MARVEL” apenas em 1961, ano em que a companhia lançou “*O Quarteto Fantástico*” e outras histórias de Super Heróis criadas por Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko. Informações retiradas da página: < <http://www.worldcollectorsnet.com/features/comics/marvel-comics/> >. Acessado em 20/04/2021.

⁵⁶ Selo este que ganhou maior notoriedade pelo ‘resgate’ de histórias antigas, como o pistoleiro Rawride Kid que se tornaria, posteriormente, o primeiro personagem assumidamente gay a ter sua própria HQ. Fatos como esse fizeram com que o selo ganhasse mais destaque, propriamente, do que com series novas. O Selo Max durou pouco tempo e só foi destaque em vendas com a serie Justiceiro. Informações retiradas da página: < [https://en.wikipedia.org/wiki/Max_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Max_(comics)) >. Acessado em 20/04/2021.

apresentado. A trama se desenvolve ao longo de 28 edições. Brian Michael Bendis (o criador da série) e Michael Gaydos (desenhista) tinham por objetivo criar uma personagem que, mesmo dotada de poderes sobre-humanos, como super força e capacidade de voar, passasse pelos mesmos problemas das mulheres comuns, como o assédio, crises de existência e ter que lidar com pessoas que subestimam suas habilidades profissionais.

Os volumes não foram lançados em ordem narrativa; cada HQ trata de um fragmento de história específico, totalizando 7 arcos temáticos. Atualmente existem edições que compilam os quadrinhos reorganizando-os em uma narrativa linear, o que propõe uma experiência de leitura bem diferente da original, em que o consumidor era estimulado a “conectar” os pontos entre uma história e outra, sem saber com precisão qual a distância cronológica entre elas.

“*Alias*” começa com Jessica já aposentada de seu trabalho como super-heroína famosa, quando usava *collant* e uniforme. Antes de montar seu escritório de investigações, ela salvava o dia sob a identidade de Safira, mas não teve grande sucesso. Como uma heroína fora do padrão, Jones enfrenta situações que antes, como parte da família Avengers, ela jamais teria que suportar, como burocracia, fofocas, dificuldades com a polícia, entre outras⁵⁷. Subentende-se que mesmo os defensores superpoderosos precisam cumprir com certas expectativas sociais para serem vistos como tal. E isto é um ponto central da trajetória de Jessica. Ela não se comporta, não se veste, nem se expressa como uma super-heroína comum, o que faz com que sua vida e trabalho sejam consideravelmente mais difíceis. Mas, como veremos posteriormente, ela continua sendo uma super-heroína, salvando o dia e ajudando as pessoas necessitadas à sua própria maneira.

É importante apontar que os poderes de Jessica nunca são mostrados por completo. Para o leitor da HQ é perceptível que ela possui força fora do comum, mas nunca é vista levantando objetos extremamente pesados, como caminhões/ônibus, por exemplo, nem arrancando grades com as mãos. Jessica aparenta ter superforça, se comparada a um humano comum, mas não há nada

⁵⁷*Avengers* (“*Vingadores*”) é um time Super Heróis composto por vários personagens das franquias Marvel. Nas narrativas da série *The Avengers*, vários heróis – dentre eles, Capitão América, Hulk, Thor, Homem de Ferro, Viúva Negra, entre outro(a)s – atuam juntos para salvar a terra de ameaças intergalácticas. A série tivera sua estreia em setembro de 1963, criado em uma parceria entre Stan Lee e Jack Kirby.

que demonstre uma força igual a de Luke Cage⁵⁸ – outro personagem da série, por exemplo. Além da força, ela também pode voar, mas seu domínio sobre esta habilidade não é pleno, de forma que evita utilizá-lo e costuma dizer que apenas realiza grandes saltos. Em uma das ocasiões Jessica voa e cai no mar, sendo salva após quase se afogar por Thor que a questiona sobre o que ela estava fazendo tão longe da praia.

Após largar o *collant*, Jessica passa a trabalhar como detetive particular em sua própria empresa, chamada *Codinome Investigações*. Nesta nova ocupação ela acaba se envolvendo em quase todos os acontecimentos de suas histórias. Apesar de ter abandonado a vida de super-heroína “tradicional”, ela ainda salva o dia resolvendo seus casos, ajudando as pessoas comuns nas mais diversas situações.

A trama se mistura com sua vida pessoal conturbada, o que deixa um ar de curiosidade para os leitores, pois não é apresentado de início o que de fato aconteceu na vida da personagem para que ela tenha mudado tanto, tornando-se uma pessoa desesperançosa e até paranoica. Jessica se destaca também por seu humor sarcástico e carregado de ironias. Comumente não demonstra sentimentos na frente das pessoas e é vista em muitas cenas com cara de tédio. Os enredos contam com participações de diversos personagens de outras séries, como Matt Murdock (O Demolidor), Capitão América, Homem Formiga (com quem ela chega, inclusive, a ter um caso amoroso), Mulher Aranha e, também, em um episódio emblemático, a mutante Jean Grey.

Os arcos que compõem a série são os seguintes:

- Alias: “Dangerous liaisons” (Conexões Perigosas)
- Alias: “Level B” (Nível B)
- Alias: J. Jonah Jameson
- Alias: “Rebecca, please, come home!” (Rebecca, por favor, volte para casa!)

⁵⁸ Luke Cage é um dos personagens coadjuvantes de maior relevância na série *Alias*. Após voluntariar-se em uma experiência científica, adquirira super força e sua pele se tornou impenetrável, tornando-o resistente a cortes, disparos de armas de fogo e até a explosões. É considerado um herói “de-aluguel”, ou seja, que só atua de forma altruísta quando contratado. Fizera sua primeira aparição na série *Luke Cage, Hero for Hire #1*, em Junho de 1972, atuando como protagonista. Informações retiradas na página: < https://en.wikipedia.org/wiki/Luke_Cage>. Acessada em 23/05/2021.

- *Alias: It's Raining Man* (Esta chovendo homem)
- *Alias: "The underneath"* (Intimidade)
- *Alias: "The secret origin of Jessica Jones"* (A origem secreta de Jessica Jones)
- *Alias: Purple* (Névoa Púrpura)

Em nossa análise, iremos descrever de forma resumida as seis primeiras tramas, ressaltando e nos aprofundando em cenas que consideramos mais relevantes, que “transportam” Jessica para mais perto dos acontecimentos comumente sofridos pelas mulheres no cotidiano⁵⁹. Outras cenas por mim escolhidas focam em como Jessica foge aos padrões esperados de uma mulher. Se da maioria das garotas é esperado que não bebam, não fumem, não falem palavrões, que se vistam decentemente, Jones faz exatamente o oposto.

Fazendo um comparativo com as heroínas mencionadas nos capítulos anteriores, é nítido que Jones não faz o tipo das super patriotas (como Pat Patriot, Miss Victory, Miss America, ou a própria Mulher Maravilha, em muitas de suas primeiras aventuras). Esta categoria de personagens, emblemática do final da década de 1930 e da primeira metade da de 1940, nasceu em um contexto de grande tensão política, quando vários setores da sociedade estadunidense estavam se preparando para uma possível entrada na guerra. Eram, em suma, heroínas fabricadas dentro de um impulso propagandístico, (re)produzindo em suas histórias o discurso ideológico dos EUA, pautado na defesa da democracia e no combate às potências do Eixo. Neste sentido, Jessica não poderia ser mais diferente. Nem a trama central de “*Alias*”, nem os episódios singulares de cada arco, sugerem que se trate de uma heroína patriota, engajada em defender seu país de ameaças externas de qualquer natureza.

Também não podemos colocá-la definitivamente no nicho das justiceiras sociais e/ou das vigilantes. Estas personagens, próprias da década de 1930 (como Lady Luck e The Woman in Red) operavam em uma lógica bastante

⁵⁹ Neste momento, tomamos a decisão de não analisar os dois últimos arcos da série. A escolha se deu porque o sétimo arco (The Secret Origino of Jessica Jones) não possuía tantas cenas e imagens relevantes para a análise aqui proposta. Já o oitavo (Purple), por lidar com temas dominação como dominação mental e analogias à violência doméstica, exigiria um outro repertório teórico e de leituras para ser estudado da maneira satisfatória.

semelhante àquela vista em HQs como Dick Tracy, Rei da Polícia Montada e outros do gênero investigação. São personagens que buscam “limpar” a sociedade da escória, dos ladrões, dos políticos e magnatas corruptos, que corrompem a ordem social. Em uma época em que a pobreza e a crise econômica eram flagrantes, heróis e heroínas deste tipo serviam como uma compensação psicológica para os leitores, que viam, naquelas histórias, situações semelhantes àsquelas que aconteciam na vida real – com a diferença de que na trama ficcional o bem sempre prevalece, e os bandidos sempre são devidamente punidos por suas más ações. Com Jessica a situação é um pouco mais complexa. É certo que ela luta contra bandidos e malfeitores, mas isso geralmente acontece em consequência de seu trabalho, quando ela está tentando resolver algum caso particular. Não significa que Jones não seja dotada de algum grau de altruísmo ou sensibilidade para com as outras pessoas. Pelo contrário. Mas, de certo, não é uma heroína com grandes pretensões heroicas, que luta por um bem maior ou algo do tipo – mesmo que acabe fazendo isso involuntariamente, algo um tanto irônico mas que, ao mesmo tempo, é uma de suas maiores qualidades.

Outro ponto que precisa ser levantado é a questão estética. É de senso comum que heroínas utilizem uniformes bonitos, que realcem seus corpos esbeltos, magros, com seios avantajados e silhueta curvilínea. Este padrão representativo é tão naturalizado que não será necessário destacar nenhuma personagem em particular, podendo o leitor observar que se trata de uma tradição bem enraizada no universo sequencial como foi abordado no capítulo anterior. Na contramão disso, “*Alias*” inova ao trazer uma heroína propositalmente representada com poucos atrativos físicos – isto é, dentro daquilo que podemos seguramente chamar de padrão “canônico” das heroínas de HQs. Jessica não tem cabelos esvoaçantes, como se a todo momento tivesse saído de um salão de beleza. Não usa roupas justas que valorizam seu corpo, que poucas vezes é mostrado. Sua vestimenta é confortável e pouco chamativa, o que faz com que o leitor se concentre mais nos aspectos comportamentais e psicológicos da personagem. Veremos isso em maiores detalhes ao analisar as tramas e algumas cenas da série. Mas para concluir este tópico momentaneamente, podemos dizer que “*Alias*” rompe de maneira significativa

com aquilo que seria esperado de uma HQ de super heroína, tirando o foco de questões como beleza/estética e dando mais importância para elementos introspectivos, que abrem espaço para uma leitura mais reflexiva e crítica.

A origem dos poderes de Jessica também é algo que precisa ser salientado. É certo que a nossa Detetive Mutada está longe de ser a única personagem a se tornar superpoderosa graças a um acidente. Lembremos que Peter Parker – apesar de ser um personagem masculino – tornou-se o Homem-Aranha ao ser picado por uma aranha radioativa, para citar apenas um exemplo famoso. No que concerne a Jones, sua força, capacidade de saltar grandes distâncias e de se regenerar muito melhor do que um ser humano comum, foram adquiridas em um acidente de carro, quando o veículo dirigido por sua família colidiu com um caminhão de produtos químicos de origem incerta. Os pais da jovem e seu irmão não resistiram e ela foi adotada por outra família. Mas ainda que esta não seja uma origem atípica para superpoderes, ela é bastante diferente de algumas que vimos até aqui. A Mulher Maravilha é uma semideusa, suas habilidades são explicadas por essa origem divina. Amazona pertence a uma raça de humanos antigos, já a Viúva Negra ganhou seus poderes do diabo. Miss Fury possui um traje especial que lhe confere vantagem contra os inimigos, enquanto A invisível Scarlet O'Neil ganhou seu poder de invisibilidade por acidente, mas não de uma maneira trágica como aconteceu com Jessica. Portanto, ainda que a origem das habilidades sobre-humanas da protagonista de “*Alias*” não seja de todo inovadora, certamente foi uma escolha adequada por parte dos criadores. Não apenas para dar a série um tom mais dramático, mas também no sentido de mostrar aos leitores que heroínas não estão livres de passar por situações trágicas, assim como as pessoas (especialmente as mulheres) da vida real.

Por fim, um último ponto que podemos evidenciar sobre as histórias de Jessica Jones, antes de iniciar a análise das HQs, é o fato de ela não trabalhar em grupo. É comum no universo da superaventura que personagens masculinos e femininos, mesmo possuindo suas próprias histórias, atuem, vez que outra, com outros personagens do gênero. Entre os fãs de cultura pop, este arranjo é chamado de *crossover* (cruzamento), quando dois ou mais personagens de franquias diferentes interagem em uma mesma narrativa. É o caso na Liga da Justiça, dos Vingadores, ou mesma a Femme Force que falamos no capítulo

anterior. É fato que personagens de outras series, como Luke Cage, Capitão América, Thor, Homem Formiga, entre outros, aparecem nas histórias de Jessica, fazendo alguma “ponta”. Mas não é comum que eles a ajudem em suas missões. Jones age mais como uma loba solitária, algo que faz sentido a considerar sua profissão de investigadora particular. Nem no poder público a detetive parece encontrar aliados, dado que, muitas vezes, a polícia mais a atrapalha.

Dangerous liaisons (Conexões Perigosas)

A primeira HQ da série começa com Jessica arremessando um homem pelo vidro de uma porta após a tentativa do mesmo de socar a personagem. Após chamar a polícia para esclarecer o acontecimento, a heroína é confrontada pelos policiais, que encontram uma foto sua em sua antiga profissão. Ela chega a ser menosprezada pelas autoridades, que a chamam de “Super mocinha”. Um dos personagens diz a frase: “*Você sabe que não está acima da lei, não é?*”. Seria improvável que uma situação como esta ocorresse caso o herói em questão fosse um homem; nas narrativas com protagonismo masculino, eles costumam ser sempre vistos como aliados, e até como superiores, do poder público. Mesmo heróis extremamente jovens dificilmente têm suas habilidades desacreditadas por policiais e/ou políticos, enquanto Jessica não só é advertida como também ameaçada de forma velada.

Jones engole sua raiva da situação e fecha fortemente seu punho em sinal de ira. Após isso, a personagem é apresentada dormindo sob sua mesa com um cigarro em uma das mãos e acompanhada de um copo de bebida.

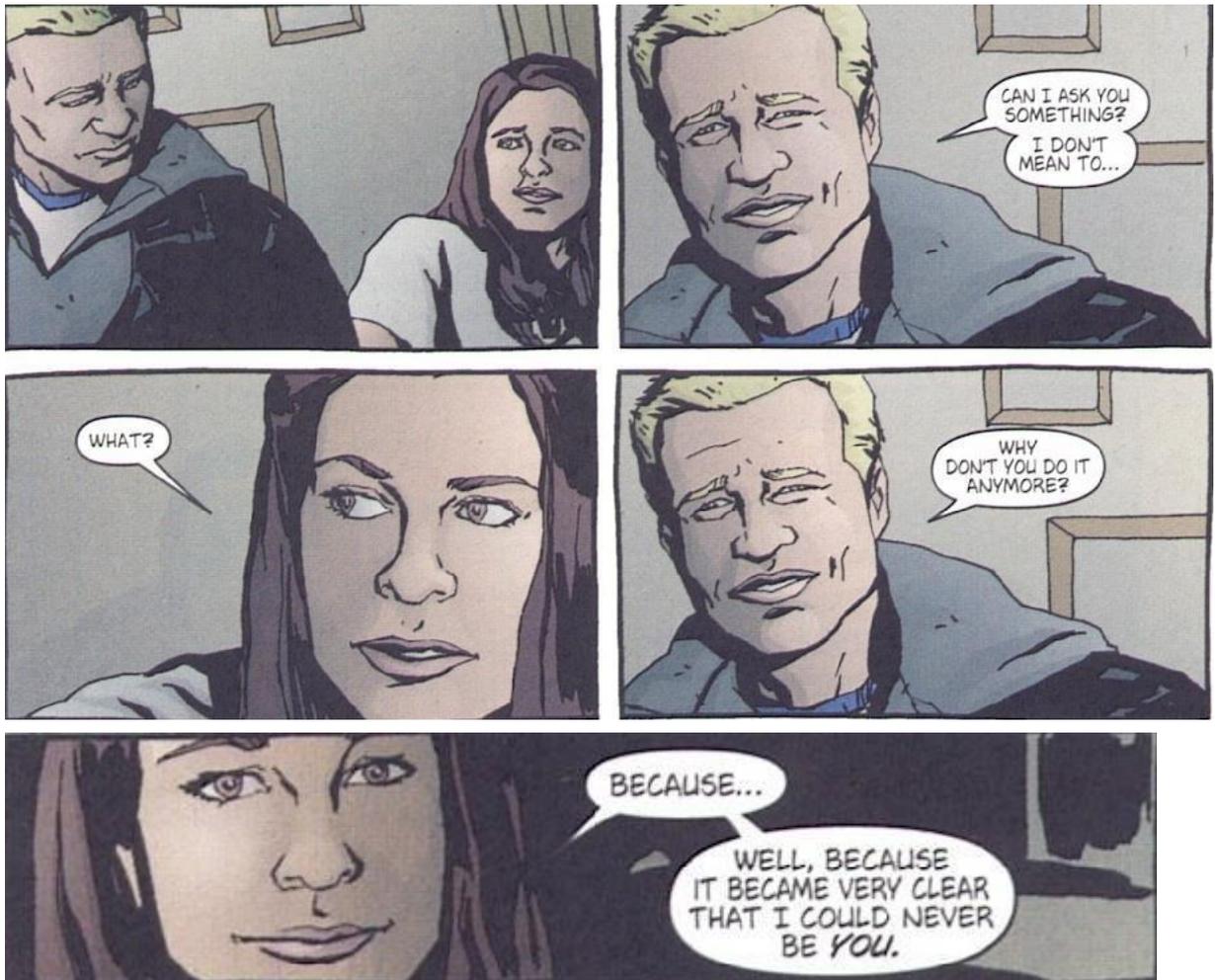


(FIGURA 31: Jessica adormece enquanto bebe e fuma. BENDIS;GAYDOS, 2001, p.7)

Mas o enredo desta história se inicia, de fato, quando uma cliente misteriosa aparece em seu escritório para contratar seus serviços, no intuito de encontrar sua irmã desaparecida. Jessica vai a fundo para encontrar a garota e acidentalmente descobre a identidade secreta do Capitão América. A trama vai ficando mais confusa na medida em que Jones surta ao achar que aquilo tudo não aconteceu por acaso – ou seja, ela teria sido mandada propositalmente para descobrir a identidade secreta do protetor nacional. Logo ela se vê em pânico, imaginando que pessoas mal-intencionadas virão atrás dela, dando, desta forma, um prelúdio do que teria acontecido com a heroína em sua antiga vida. A heroína se vê realmente envolvida em um complô para desmascarar o Capitão América e derrubar a campanha de um dos candidatos à presidência dos EUA, sendo ela apenas uma peça numa trama muito maior.

Contudo, contrariando suas expectativas pessimistas, Jessica é salva por seu amigo da *SHIELD*⁶⁰. Em seu encontro com o defensor patriota Steve Rogers (identidade secreta do Capitão América), ele agradece à Jessica por tê-lo salvo em um momento tão sombrio. Jones, por sua vez, confessa ter abandonado a vida de Super-Heroína fantasiada, pois, diferente dele, ela não se considera um modelo capaz de inspirar outras pessoas (FIGURA 32). Steve destaca todos os atos realizados pela personagem durante o caso, apontando para o contrário. O Capitão também aproveita para ressaltar que, embora Jessica não use mais uniforme, os demais super-heróis e super-heroínas ainda a consideram como parte do time.

⁶⁰ Sigla para Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão, uma organização ficcional do universo Marvel. Ver: < <https://universocinematograficomarvel.fandom.com/pt-br/wiki/S.H.I.E.L.D.> >

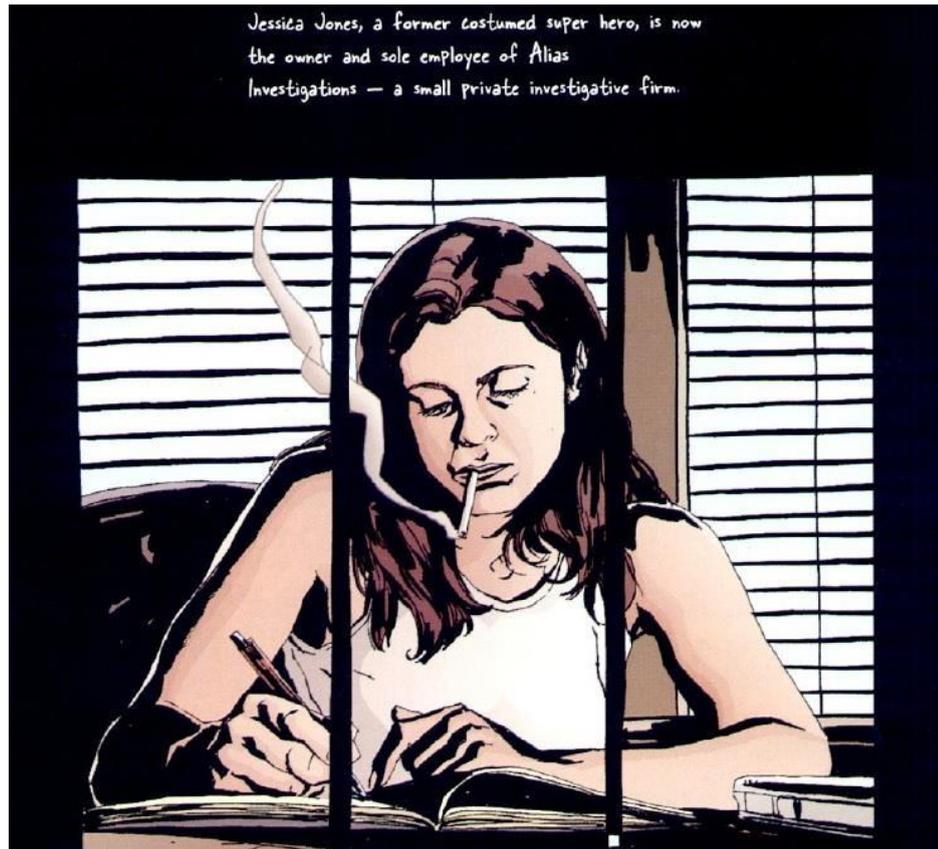


(FIGURA 32: Jessica e Steve Rogers. Enquadramentos retirados de BENDIS;GAYDOS, 2002, p. 21-22)

Level B (Nível B)

A história deste arco se inicia quando Jessica é contratada por uma esposa desesperada que está atrás de seu marido, o famoso parceiro dos super-heróis e músico Rick Jones. A busca parece mais difícil do que de costume, mas, apesar da demora, Jessica encontra o músico em um bar noturno. Após o *show*, ela vai até os bastidores, mas o cantor foge e em meio a perseguição Jones se vê emboscada por um Rick Jones paranoico. Durante sua perseguição ao cantor, ela utiliza seus contatos com os Vingadores e acaba descobrindo que aquele não é o verdadeiro Rick Jones, mas apenas mais um impostor.

J. Jonah Jameson



(FIGURA 33 Jessica fumando enquanto trabalha em seu escritório. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2002, p. 2)

A narrativa desta história começa com Jessica sendo contratada por J. Jonah Jameson, dono do jornal *Clarim Diário*⁶¹, que planeja descobrir a identidade secreta do Homem Aranha. Jessica aceita o caso com a condição de receber todos os seus honorários e extras. Semanas se passam e Jameson percebe que foi vítima de um golpe da super-heroína, que usou o dinheiro do *Clarim Diário* para financiar um sopão beneficente para pessoas pobres.

Durante a leitura da HQ, algumas falas dos personagens, especialmente de Jameson, chamam atenção por seu teor sexista e de desdém com a capacidade de Jessica. Vejamos algumas destas falas:

Jameson: “[...] Ela foi uma **tal de safira** por um tempo..**Nada muito digno de nota**...sem querer ofender, srt^a Jones.” [...]; “Aí ela tentou de novo como **“Paladina”?**”[...] Vou ser franco contigo, Jones. Estou te oferecendo fama e fortuna. Do tipo que você **nunca** conseguiu por **conta própria**... nem quando usava

⁶¹ Um jornal fictício presente em várias narrativas (Ex: Homem Aranha e Demolidor) do Universo Marvel.

uma das suas “**identidadezinhas**” **cretinas**. Com a fama que você vai conseguir nesse trabalho, todo mundo que pretende fuçar na vida de alguém vai querer te contratar. Então, pela última vez: está nessa ou não?” [Grifos nossos]

Claramente, é possível notar a falta de seriedade com que ela é tratada pelo dono do *Clarim Diário* – comportamento desrespeitoso que é comum, mas não prudente, quando direcionado a alguém que tem a força que Jessica possui. Mas, evidentemente, isso não intimida Jones, o que se evidencia na fala irritada de Jameson.

Jameson: E eu rezo... vou cair de joelhos e rezar pra que um dia você pise na bola, porque meu jornal vai estar tão na sua nuca que... que... que... aaaaaarghh! Eu te odeio!!!

Rebecca, Please, Come Home! (Rebecca, por favor, volte para casa!)

Nesta história, Jessica é contratada para desvendar o desaparecimento de uma adolescente que, supostamente, foi acusada de ser mutante pelos colegas de escola. Os pais contam que a relação deles com a filha é infeliz e extremamente conturbada. A mãe chega a acusar o pai de que ele abusaria da própria filha. Ao chegar no centro de Nova York, Jessica conhece um policial local, de quem acaba se aproximando e mantendo um relacionamento bem próximo. Em meio às investigações os dois saem juntos para um bar e Jessica é apresentada bebendo sem o menor constrangimento – uma cena bem atípica para um super-heroína. Em um dado momento, o policial chega a comentar, “Cê é boa no copo hein?”. Ao passo que ela responde, “Todo mundo precisa de um Hobby” (FIGURA 34).



(FIGURA 34: Jessica bebendo e flertando com o policial. Enquadramentos retirados de BENDIS; GAYDOS, 2002, p. 9)

Subitamente, a cena é interrompida pelo pai da adolescente desaparecida, que chama Jessica de “superputa” e a acusa de estragar sua vida. Fora de controle, o pai da garota só é contido pelo policial enquanto Jessica, sem expressar qualquer reação, como se já estivesse acostumada a xingamentos machistas, não reage a nada e permanece sentada. Momentos depois, após o pai da garota sair, Jessica pergunta ao policial “Você hã... disse que era solteiro né?”. Na cena seguinte ela o beija sobre o capo do carro.

Jessica se envolve cada vez mais com o policial e os dois acabam transando por sugestão dela (FIGURA 35). Neste sentido, é importante ressaltar uma reflexão a respeito da sexualidade feminina. Simone de Beauvoir afirma que

Na prova real da experiência erótica, as obsessões da infância e da adolescência vão enfim dissipar-se ou confirmar-se para sempre; muitas moças sofrem por ter pernas robustas demais, seios demasiados discretos ou pesados, ancas magras, uma verruga; ou temem alguma deformação secreta (BEAUVOIR, 1975, p. 120).

Este é um dos motivos que fazem de Jessica Jones uma heroína excepcional. Reforçando o pensamento da filósofa francesa, “Aos tabus e às inibições provenientes de sua educação e da sociedade, superpõem-se repugnâncias, recusas que tem sua fonte na própria experiência erótica” (BEAUVOIR, 1975, p. 125). Jessica, pelo contrário, relaciona-se livremente com

vários personagens masculinos, demonstrando segurança sobre seu próprio corpo e sobre seus desejos sexuais.

Seria inconcebível que uma situação deste tipo acontecesse com personagens como Mulher Maravilha, Supergirl, ou mesmo as superpatriotas que vimos anteriormente. Estas personagens foram criadas com base em noções idealistas acerca do feminino, noções que partiam do princípio de que a mulher precisa ser exemplar em sua conduta, de maneira que os atributos da boa mãe e esposa que sobressairiam ante os demais. Já em uma HQ surgida no contexto pós *Girl Power*, e com uma proposta bastante diferente, a sexualidade feminina ganha espaço e pode ser abordada mais livremente na trama.



(FIGURA 35: Jessica faz insinuações eróticas ao policial. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS,2002, p.13)

Entretanto, para a protagonista, a situação tem um desfecho bastante desagradável. Ela acorda no dia seguinte presa em uma cela da cadeia, o policial alega que não sabe com o que Jessica está acostumada, mas a noite passada havia sido demais para ele suportar. Nota-se que a sexualidade explícita de uma mulher e a sua capacidade de fazer com seu corpo e seu desejo o que bem entender ainda é assustadora para a maioria dos homens.

Algumas cenas depois, após discutir com o pastor da Igreja sobre a garota

desaparecida e o seu discurso de ódio aos mutantes, Jessica é representada em frente a um espelho de banheiro, xingando a si mesma em uma cena de auto ódio (FIGURA 36).



(FIGURA 36: Jessica em conflito na frente do espelho. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2002, p. 6)

Ao sair do banheiro, ela encontra o policial com quem havia passado a noite e ele se diz arrependido sobre tudo o que disse, dizendo que ficou apavorado com tudo – o que apenas confirma o pensamento já dito sobre a sexualidade feminina ainda assustar e ser um tabu.



(FIGURA 37: O policial pede desculpas a Jessica . Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2002, p. 7)

Contudo, por fim, Jessica encontra a garota desaparecida declamando poesias em um bar local. Quando a heroína tenta levar a adolescente para casa, é impedida pelo segurança, que a ameaça confiantemente pelo seu tamanho. Atenemos para o diálogo das duas personagens. Segurança: “Sai fora!”/ Jessica: “Posso fazer uma pergunta?”/ Segurança: “Manda”/ Jessica: “Você já levou um soco de um super-herói?”/ Segurança: “Quê?” (FIGURA 38).

Ao responder que não, o segurança é acertado entre as pernas (FIGURA 39). Mesmo que de uma forma distorcida, Jessica usa seu superpoder para salvar o dia e leva a garota para casa, terminando duplamente seu trabalho, tanto de super-heroína quanto de investigadora.

Novamente, também notamos aqui um comportamento atípico para uma super-heroína, o que reforça nosso argumento de que “*Alias*” é uma obra disruptiva no sentido de que rompe com uma tradição estabelecida. Acertar um

homem nos genitais não é a tática mais honesta, nem a maneira mais heroica, para cumprir com o objetivo – ainda mais se considerarmos que o homem que recebeu o golpe estava exercendo sua função de segurança do bar. Nesse sentido, podemos especular: seria isso uma “resposta” de Jessica para com a sociedade misógina? Narrativamente um chute nos genitais de um homem que estava em seu caminho, mas simbolicamente um golpe no abuso masculino, uma vez que o homem tentou intimidá-la – e talvez o conseguisse, caso a pessoa em questão não fosse Jessica Jones? Tratando-se de uma HQ com forte teor reflexivo e de crítica social, o argumento nos parece razoável. Mas para a linha de raciocínio que propomos aqui, a cena apenas reforça a ideia de que Jessica não é uma heroína convencional.



(FIGURA 38: Jones provoca o segurança . Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2002, p. 5)



(FIGURA 39: Jessica chuta o segurança. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2002, p. 6)

It's Raining Man (Está chovendo homem!)

Esta história tem apenas uma edição e a protagonista se encontra com Scott Lang, o Homem Formiga, após ter aceitado sair para jantar com o integrante dos Vingadores. O enfoque total desta história se dá no desenvolvimento de um possível relacionamento entre Jones e Lang. Jessica e Scott mantêm uma conversa sobre suas carreiras, a vida de Scott como homem formiga e sua passagem pela prisão e a vida de Jessica depois dos Vingadores.

The Underneath (Intimidade)

O arco se inicia com uma cena bastante emblemática, com Jessica olhando revistas direcionadas ao público feminino e fazendo comentários sobre elas. Os balões retangulares ilustram alguns dos pensamentos da heroína, que chega a se questionar: “Caralho... não é pra menos que eu me sinto uma merda o tempo todo!” (FIGURA 41). De maneira um tanto irônica, a personagem salva a loja de uma tentativa de assalto, contradizendo os valores atribuídos ao gênero feminino que ela acabara de ler (FIGURA 42). O ponto mais chocante se dá pela naturalidade das ações de Jéssica em salvar o dono da loja perante a ameaça iminente; a personagem imobiliza o meliante com extrema facilidade, entregando a arma do bandido ao dono do estabelecimento.



(FIGURA 40: Jessica tecendo comentários sobre a revista que lê. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 1)



(FIGURA 41: Jessica lendo enquanto bandido anuncia assalto. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 1)



(FIGURA 42: Jones se jogando sobre o assaltante. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 3)

Ao retornar ao seu apartamento, Jessica se depara com uma mulher utilizando uniforme idêntico ao do Homem-Aranha. Confusa, a protagonista questiona a invasora sobre sua identidade. A estranha mulher reconhece Jessica e indaga que “Eles mentiram pra mim. Os putos mentiram pra mim!”, lançando-

se pela janela sem fazer mais nenhum comentário. Sem respostas para o estranho ocorrido, Jessica liga para Scott, que vai até sua casa. Temendo pela segurança de Jessica, ele a convida para dormir em sua casa.



(FIGURA 43: Jessica descontraída vestindo lingerie e fumando após sexo. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 15)

Nestes enquadramentos (FIGURA 43), é possível analisar uma clara inversão de expectativas de gênero entre Jessica Jones e Scott Lang (Homem Formiga). Após terem relações sexuais, Scott permanece na cama, adormecido, enquanto a heroína relaxa em outro cômodo. Ao contrário do que seria esperado nos clichês midiáticos – em que o homem desfruta do cigarro após o ato sexual enquanto a parceira adormece enrolada nos lençóis – aqui é o elemento feminino que recebe maior atenção. A representação presente nesta sequência traz um discurso diferente sobre o corpo feminino, na medida em que a personagem demonstra conforto e domínio sobre ele, não sentindo a necessidade de manter-se no quarto após transar – como seria esperado de uma mulher “recatada”. Novamente, cabe o questionamento: cenas como esta seriam concebíveis com

alguma heroína tradicional dos universos Marvel ou DC Comics? Personagens feitas para serem modelos de conduta inabalável e com potencial pedagógico para os leitores? Dificilmente. O papel assertivo de Jessica quanto ao próprio corpo e sexualidade merece destaque, pois, como afirma Beauvoir, “a mulher, sendo apenas um objeto, dela se dirá que é *quente* ou *fria*, isto é, que nunca poderá manifestar senão qualidades passivas” (BEAUVOIR, 1975, p. 114).

Enquanto Scott adormece, Jessica liga para Clay, seu contato na SHIELD. O informante descobre que a misteriosa mulher-aranha é Mattie Franklin, a terceira mulher-aranha e sobrinha de J. J. Jameson. Jessica se encontra com ele para tratar o assunto e é ameaçada pelo dono do *Clarim Diário*, que supõe que a heroína tenha sequestrado Mattie. Por fim, Jones decide encontrar a garota por conta própria – um ato típico de um super-herói, que prefere não contar com a ajuda do poder público, pois, não raramente, a política mais a atrapalha do que a ajuda.

Jessica decide se encontrar com uma vidente para obter informações sobre Mattie, mas a informante lê sua mente e cita seu passado trágico, o que revolta a heroína e a faz sair de lá revoltada. Jones, então, pede ajuda ao seu único fã, um garoto que vive invadindo seu escritório. Solicita ao garoto que encontre alguém que tenha visto Mattie ultimamente e que saiba informações a seu respeito. Pouco depois, o garoto volta com uma menina que diz ter visto Mattie. Ela alega que Mattie Franklin esta “enrolada” com seu irmão, que supostamente é traficante e frequenta a boate da cidade. A garota traça um quadro pouco amistoso de seu próprio irmão, o que deixa Jessica apreensiva, motivando-a mais ainda a investigá-lo. Com essas informações, Jessica decide ir à boate encontrar o tal traficante e achar Mattie, mas, ao chegar à porta da boate, ela é barrada por não estar “adequadamente vestida” (FIGURA 44). É importante salientar que ao longo da série Jessica é julgada inúmeras vezes por sua aparência. Sobre a questão da vestimenta feminina, Beauvoir afirma que

A própria sociedade pede à mulher que se faça objeto erótico. [...] O Objeto das modas, às quais está escravizada, não é revelá-la como indivíduo autônomo, mas ao contrário privá-la de sua transcendência para oferecê-la como uma presa aos desejos masculinos (BEAUVOIR, 1975, p. 296)

Desta forma, a mulher moderna é condicionada a crer que “Cuidar de sua

beleza, arranjar-se, é uma espécie de trabalho” (BEAUVOIR, 1975, p. 296).



(FIGURA 44: O segurança zombando da aparência de Jessica. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 14)

Jessica sai da fila da boate pensando: “Que Deus me perdoe pelo que eu vou fazer.” (FIGURA 45), sugerindo que algo sério está para acontecer. As cenas seguintes mostram Jessica se maquiando e colocando roupas comuns – isto é, roupas que seriam socialmente aceitáveis para a maioria das mulheres usar em uma balada, mas que, para Jessica, não são convencionais (FIGURA 46). A cena da heroína utilizando saia curta, botas de cano longo, blusa decotada e maquiagem produz um choque grande no leitor em termos de expectativa (FIGURA 47). Estamos habituados a compreender Jessica como uma heroína fora dos padrões habituais. Sua falta de preocupação com os padrões de beleza femininos é uma de suas características principais. Da mesma forma, a narrativa produz um efeito irônico, pois gera estranheza pelo simples fato de a personagem utilizar um vestuário que seria plenamente aceitável em outra personagem senão ela mesma.

Isso ocorre em função da associação da feminilidade como algo intrinsecamente ligado à busca pela beleza estética. Para Beauvoir, “A ideia de feminilidade impõe-se de fora a toda mulher, precisamente por que se define artificialmente pelos costumes e pelas modas” (BEAUVOIR, 1975, p. 452). A questão se torna ainda mais delicada pois, como defende esta intelectual,

Hoje, graças às conquistas do feminismo, torna-se dia a dia mais normal encorajá-la a estudar, a praticar esporte; mas perdoam-lhe mais que ao menino o fato de malograr; tornam-lhe mais difícil o êxito, exigindo dela outro tipo de realização: querem, pelo menos, que ela seja *também* uma mulher, que não perca sua

feminilidade. (BEAUVOIR, 1975, p. 23)

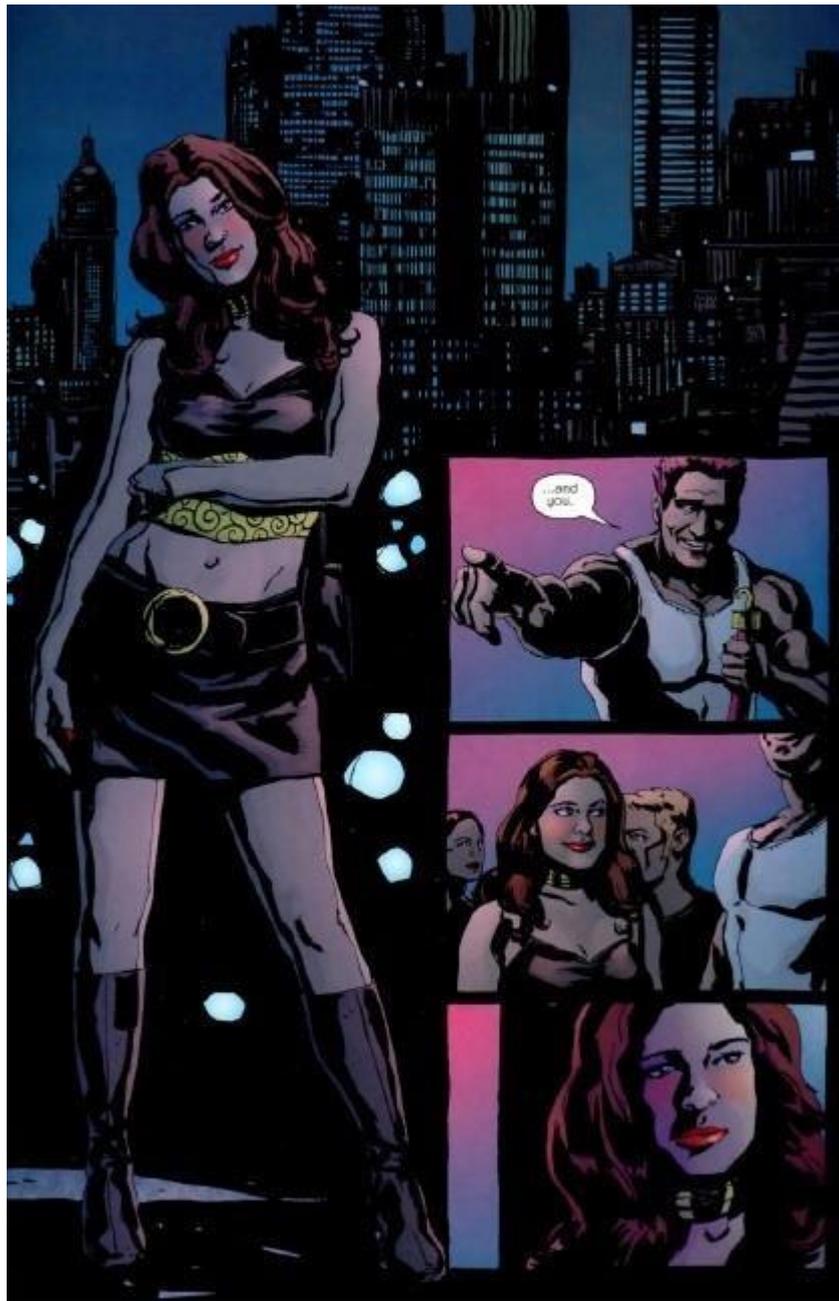
Fica evidente também a crítica, por parte dos criadores da série, com relação aos padrões de beleza femininos exigidos pela sociedade. Em um primeiro momento, o porteiro barra Jessica por achar que ela é feia e mal arrumada, mas, mudada sua roupa, tendo feito cabelo e maquiagem, a mutada se torna outra pessoa aos olhos do funcionário, que a seleciona a dedo para entrar no estabelecimento. Evidencia-se também a fragilidade de algumas dessas convenções. Uma mulher “feia” pode se tornar atraente em alguns instantes, desde que saiba utilizar a estética a seu favor; e ao fazer isso, Jessica mostra que não apenas conhece as convenções que pairam em torno de seu gênero como também sabe manipulá-las a seu favor, ainda que não concorde e deixe claro o quão decadente é uma sociedade movida quase que completamente (senão completamente) por aparências.



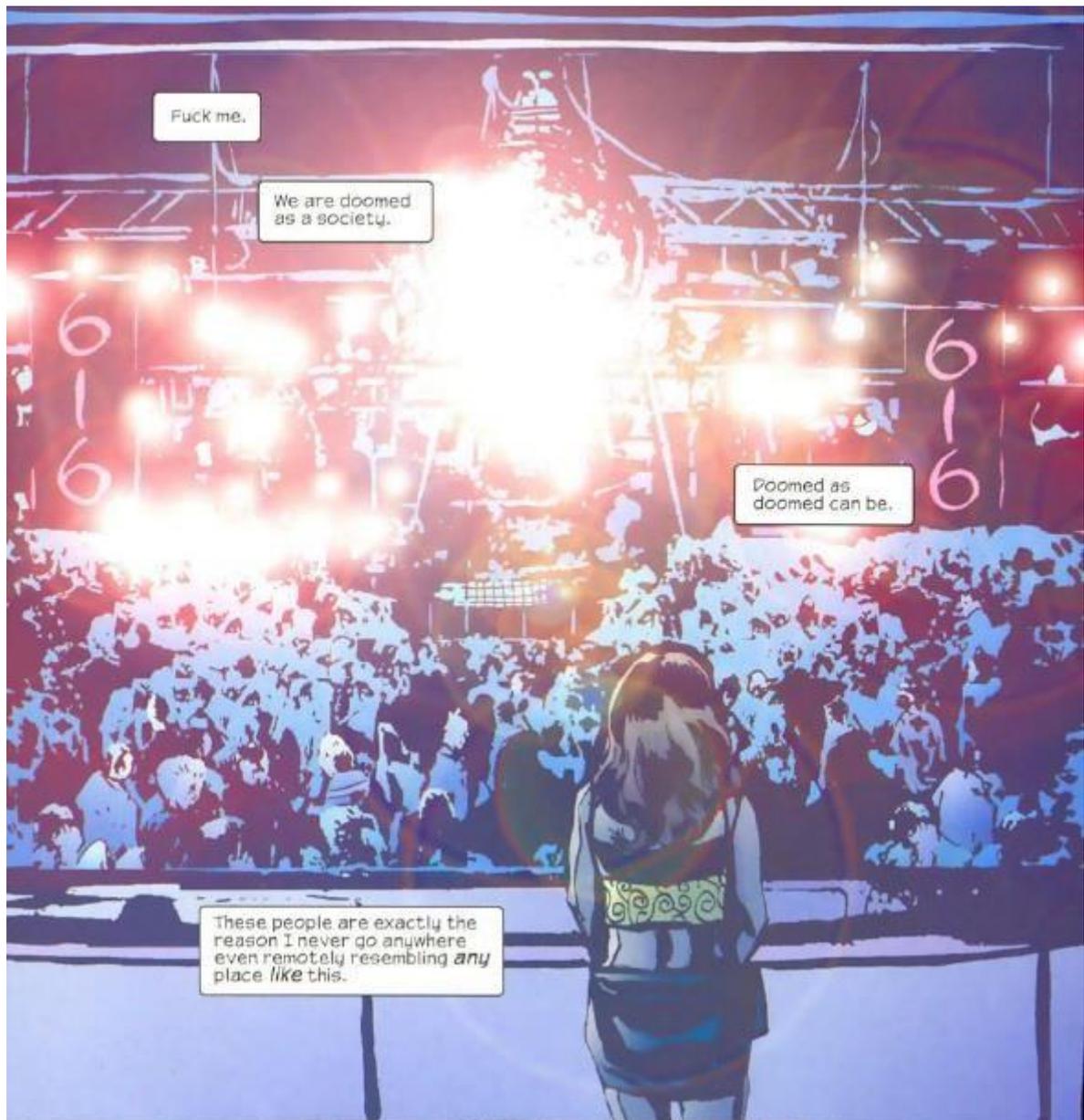
(Figura 45: Jessica pensando. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 14)



(FIGURA 46: Jessica se maquiando. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 15)



(FIGURA 47: Jessica vestida atipicamente. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 16)



(FIGURA 48: Jessica na boate. Enquadramento retirado de BENDIS; GAYDOS, 2003, p. 17)

Arrumada para os padrões do estabelecimento, Jessica consegue entrar na boate e, com seu humor típico, critica a situação da sociedade atualmente (FIGURA 48). Ela pergunta por Denny, o suposto traficante namorado de Mattie, e é levada até ele aos fundos da festa. Ao chegar no recinto, dá de cara com Franklin deitada no colo do homem, aparentemente tão inconsciente que sequer a reconhece.

Jessica interage, a fim de saber o que está acontecendo, fingindo ser apenas alguém atrás de diversão e do que mais estiver rolando. De repente, ao ser questionada se já havia usado certo tipo de droga, a qual ela desconhecia,

vê Denny acordar Mattie, pedir que ela faça uma coisa por eles. Denny vira Mattie de costas e coleta sangue dela através de uma grande cavidade feita em suas costas. O sangue coletado é esquentado e (literalmente) fumado pelo namorado da garota. Ao ver tal cena, Jones resolve finalmente agir e parte para cima de Denny, que após ter usado a droga bate com uma força sobrehumana em Jessica, deixando a heroína apagada.

Jogada da boate para a rua, Jones é encontrada por Bem Urich, repórter do *Clarim Diário*. Ben e Jessica conversam e ele a atualiza sobre o consumo de um tipo de droga feita a base de partes do corpo de mutantes e super-heróis. Após isto, Jones decide passar no hospital para ver se seu corpo está seguro. No retorno do hospital para sua casa, Jones é atacada dentro de seu apartamento pela primeira mulher-aranha, Jessica Drew, a qual também supõe que Jessica tenha feito algo com Mattie. Quando a protagonista consegue finalmente se explicar, Drew percebe que tudo não passou de um mal entendido, e que Jones é quem havia ligado para ela pedindo informações para encontrar Mattie.

Após os esclarecimentos, as duas partem juntas na busca por Mattie. As heroínas encontram uma festa. Chegando lá, deparam-se com Speed Ball, um super-herói “de segunda categoria” que está trabalhando junto com a polícia no intuito de prender os traficantes ali presentes. Quando o então namorado de Mattie se dá conta da armadilha, parte para cima de Jessica. Já entorpecido pela droga, Denny está com superpoderes temporários fornecidos pela droga e ataca Jones com muito mais força que um humano comum. Jessica Drew também se envolve na luta e usa seus superpoderes em Denny, que fica paralisado enquanto Jones lança uma TV sobre ele, encerrando, finalmente, a luta com Denny inconsciente no chão. Com Mattie desmaiada nos braços e não confiando na polícia, Jones e Drew optam por fugir com a garota. Jessica, então, salta pela janela com Mattie, levando-a embora de todo aquele pesadelo. Algum tempo depois, Franklin, já recuperada, bate na porta de Jones para agradecer por ter salvo sua vida.

Por fim, cabe agora sintetizarmos os pontos que discutimos neste último capítulo e avaliar como isto atesta a favor de uma mudança no paradigma das super-heroínas. Percebemos que Jessica Jones não se encaixa em um modelo “canônico” de super-heroínas, em sua maioria criadas com base em idealizações

acerca do feminino e que foram feitas para servir como modelos de conduta feminina ideal. Ela também não se adequa ao tipo das superpatriotas que se popularizaram nos anos próximos e durante a Segunda Guerra Mundial. Jessica tem algo próximo às vingadoras sociais e vigilantes, que combatiam bandidos e salvavam pessoas comuns das mais diversas situações, mas ela não opera em uma lógica altruísta, dado que é uma investigadora particular – o que não significa que ela não seja sensível e/ou não faça boas ações quando sente que deve fazê-lo.

Na esteira das heroínas que se popularizaram na década de 1990 à luz do *Girl Power*, que propiciou o surgimento de personagens fortes e emblemáticas como Buffy, Lara Croft, Xena, Agente Scully, entre outras, Jessica é “herdeira” de uma geração importante de heroínas, mas Bendis e Gaydos conseguiram ir além. Ao criar uma super-heroína que bebe, fuma (ainda que esses comportamentos não devam ser tomados como exemplares), passa por situações desagradáveis, é atormentada por traumas do passado, desconfia de suas próprias capacidades, e, mesmo assim, consegue salvar o dia, ajudando pessoas que só tem ela a quem recorrer, os autores conseguiram “avançar” passos importantes na desconstrução de modelos consagrados.

É necessário ponderarmos que ainda há muito a ser feito e discutido no que concerne à representatividade nos quadrinhos e na cultura pop em geral. A ideia de que heroínas devem ser representadas como verdadeiras semideusas dificilmente perderá sua centralidade nas histórias de superaventura. Mas como dito no final do primeiro capítulo, é importante que os produtores deste tipo de conteúdo deem atenção à pluralidade. E neste sentido “*Alias*” cumpre um papel importante. Jessica é livre sobre seu corpo, tem relacionamentos casuais ao longo da série e não se envergonha disso. Ela abandonou o *collant* para trabalhar como investigadora, mas, sem perder, continuou ajudando as pessoas. Não apenas aquelas que contratam seus serviços, mas muitas outras. Jones mostra que não é necessário ser perfeita para ser super. Isto faz dela uma super-heroína humana. Talvez a mais humana de sua categoria. E neste sentido “*Alias*” oferece uma nova abordagem para pensarmos: o que faz de uma super-heroína o que ela é? Altruísmo gigantesco? Vontade de salvar o mundo? Uniforme? Comportamento exemplar? Uma aparência encantadora? Jessica nos mostra que nada disso é obrigatório e que é possível ser uma super-heroína na

contramão de muitas expectativas.

Considerações finais

Ao longo deste trabalho, tratamos de vários tópicos que nos ajudaram a entender, direta ou indiretamente, por que Jessica Jones é representada da maneira que é nos quadrinhos de *Alias*. Vimos no primeiro capítulo que a ficção e a realidade nutrem uma relação bastante estreita, de maneira que a ficção se inspira na realidade para construir suas tramas e enredos e o mesmo pode ocorrer no sentido contrário, de maneira que narrativas ficcionais podem servir de base para ações e atitudes do mundo real. Falamos também que a ficção opera por meio de representações, as quais tornam possível que coisas completamente imaginárias ganhem vida, uma vez expressas por meio de uma linguagem (textual, imagética, ou qualquer que seja).

Ressaltamos também a importância da representatividade, noção que se aproxima da de representação, mas que diz mais respeito aos sentimentos que o receptor tem com relação aquilo que lhe é apresentado. Quando dizemos que as mídias devem promover representatividade de grupos minoritários significa que hoje, mais do que nunca, é necessário que as vivências das mais diversas categorias sociais tenham presença e visibilidade na grande mídia. Que não sejam apenas representados, que sejam tratados com respeito, humanidade, de maneira que outras pessoas possam se interessar e se solidarizar com as experiências vividas por estes grupos.

Há muito o que se criticar quando mega empresas se apropriam de pautas sociais, especialmente aquelas tidas como identitárias, no intuito de aumentar seus lucros e ampliar o mercado consumidor. E não devemos ser ingênuos ao nos depararmos com este tipo de prática publicitária esteja ela presente no *marketing* ou no entretenimento. Mas vivendo na era das mídias de massa, das redes sociais, em que a vida e as interações sociais só são possíveis por meio de representações, é imprescindível que os produtores do *mass media* se conscientizem de seu papel na construção de uma sociedade com maior equidade. É certo que o lucro acaba por ser o objetivo final, na esmagadora maioria das produções que seguem uma cartilha (por vezes dita pejorativamente como) politicamente correta. Mas isto não diminui a importância da mídia no que concerne à produção e difusão de produtos culturais que humanizem, promovam reflexões, quebrem preconceitos, enfim, que favoreçam a inclusão e o respeito.

A história das super-heroínas, com todas as metamorfoses e transformações que acompanharam essas personagens ao longo das décadas, nos permite entender como os executivos da indústria cultural buscaram se adequar às tendências vigentes para tornar seus produtos mais populares e lucrativos. Vimos que mesmo antes da Mulher Maravilha já havia um número substancial de personagens femininas que protagonizavam histórias de ação e aventura. Supers ou não, estas mulheres combatiam bandidos comuns, como ladrões de bancos e políticos corruptos, e protegiam seu país contra ameaças externas, como espiões nazistas.

Na década de 1950 a mística feminina deu novos contornos e expectativas quanto ao gênero feminino. As super-patriotas e as detetives audazes perderam espaço para revistas sobre como ser uma boa esposa e mãe. Não havia mais espaço para mulheres independentes; ser mulher tornou-se sinônimo de ser mãe e guardiã do lar. Isso se deu em grande parte pela onda conservadora que acometeu os Estados Unidos nos anos posteriores à Segunda Guerra Mundial quando o medo do comunismo e a suposta destruição dos valores tradicionais que poderia ser causada por ele atemorizavam a sociedade norte americana.

Em 1960 entra em cena o mito da beleza. Um modelo inatingível ou quase de beleza se torna o novo padrão esperado e a condição feminina passa a estar diretamente ligada à perfeição estética. Mas também é nesta década, com a segunda onda do feminismo, em que assistimos a um certo “retorno” de mulheres ativas e de considerável protagonismo, ainda que a sensualidade exagerada e uma estética fetichista sejam elementos recorrentes nas histórias delas.

Isto se mantém durante a década de 1970, mas o culto a figuras masculinas e viris que viria a se popularizar durante a era Reagan acabou por “frear”, em grande parte, o processo que estava em curso, em que personagens mulheres estavam ganhando cada vez mais protagonismo no mundo do entretenimento. O movimento *Girl Power* surgiu como uma resposta pertinente à onda masculinista da década anterior. Tendo originado personagens marcantes como Buffy, Lara Croft, Sheena, Agente Scully, As meninas Super Poderosas, entre outras, os anos 90 deixaram uma herança importantíssima para o surgimento de mulheres empoderadas no mundo do entretenimento – herança

esta que foi basilar para a construção de Jessica Jones .

Alias de Michael Bendis e Michael Gaydos tem uma composição mais *underground*, sua paleta de cores e ilustrações trazem um estilo adulto aos quadrinhos, combinando com o Selo Max de conteúdos adultos. “*Alias*” não é de maneira alguma a primeira HQ feita por uma grande empresa (como a Marvel Comics) para um público mais restrito, mas seu sucesso, tanto em termos de recepção por parte da crítica, quanto na composição da personagem principal, trazendo à sociedade pós Girl Power uma mulher forte e oposta ao que se conhecia como super-heroína, não deixa dúvidas de que Bendis e Gaydos acertaram em suas escolhas, no sentido de apresentar uma heroína mais próxima das mulheres comuns. Este é o grande diferencial de Jessica Jones. Sucesso que possibilitou a criação da websérie “*Jessica Jones*” dirigida por Melissa Rosenberg em 2015.

No que concerne à relação entre a indústria dos quadrinhos e as representações do gênero feminino, é inegável a afirmação de que este mercado possui um histórico extremamente problemático no que diz respeito à difusão de estereótipos e modelos sexistas. Ainda hoje são frequentemente representadas nesta mídia (assim como em outros, como os videogames) situações em que o elemento másculo se sobressai por sua audácia, coragem e força, enquanto o feminino, mesmo quando lhe é atribuído certo empoderamento, permanece sexualizado e retratado como objeto de fetiche sexual. Várias são as estratégias metodológicas que estão à disposição do(a) pesquisador(a) e que permitem decifrar tais discursos, assim como os jogos de poder que permeiam essas imagens. Por isso, a discussão não pode ser tomada por encerrada com o trabalho aqui proposto; pelo contrário, esta discussão esta cada vez mais fomentada por novos trabalhos, que se debruçam sobre as HQs como produtos de seu tempo, que representam momentos vividos na atualidade ou no passado que são transfigurados em produtos comerciais através dos textos de mídia.

Neste sentido, é possível notar através de Jessica Jones que ela é uma mulher de seu tempo. *Alias* surge em 2001, com a proposta de uma super heroína que reflita os padrões atuais femininos, uma mulher que não mais fique apenas como coadjuvante até em sua própria história, esperando ser salva ou contando com ajuda masculina. Uma mulher que tenha uma profissão que não é estigmatizada pelo papel social do gênero. Uma mulher que tenha passado por

sofrimentos e traumas, e aqui está um dos fatores que mais a singulariza. Jessica mostra ao mundo que é possível sofrer, ser considerada “imperfeita” “quebrada” e ainda sim ser forte. O mundo do século XXI não tem mais espaço para imagens femininas sem quaisquer outros sentimentos que não sejam compaixão, amor e alegria. Jessica nos mostra que apesar dos super-poderes sua capacidade em “ser super” está em ser humana também.

As super-heroínas, sem exceção, são frutos de seu tempo e também das demandas e expectativas do público. Com o público feminino consumindo ativamente e criticamente, cada vez mais as mídias antes dominadas quase que somente por homens, resta aos produtores atender a demanda desta nova fatia do mercado consumidor, que exige representações melhores dos papéis femininos, que não mais aceita mulheres em trajes seminus e posições constrangedoras e impossíveis anatomicamente. E, nesse sentido, surgem espaços para novas heroínas como Jessica, como a repaginada *Supergirl*, que agora sai das HQs para ser protagonista de uma série de televisão, e a nova versão de *Iron Man*, que agora é uma garota negra. O fato de uma mulher tomar o lugar de Tony Stark também ressalta as novas possibilidades de profissões para mulheres, para além dos papéis clichês, como professora, enfermeira, dançarina, médica, cozinheira. A própria Jessica tem como profissão ser detetive particular e esta profissão é geralmente ocupada por homens.

Recentemente, o grupo *Inspiring the Future* realizou um experimento para avaliar a construção de estereótipos de gênero em crianças de cinco a sete anos de idade. Na experiência, três “professoras” pedem para que as crianças desenhem um bombeiro, um cirurgião e um piloto de combate⁶², nesta respectiva ordem. Durante o período em que os desenhos ficavam prontos, a maioria das crianças referia-se aos seus desenhos como sendo personagens do sexo masculino. Ao fim do experimento, as “professoras” deixam a sala e retornam utilizando seus verdadeiros uniformes de trabalho. Para a surpresa das crianças, as três mulheres exercem as profissões que foram desenhadas pelas crianças, mostrando, assim, que é possível que mulheres sejam pilotas

⁶² É necessário salientar que na língua inglesa não há distinção de gênero nos substantivos, de forma que, ao solicitar às crianças que desenhem determinados profissionais, elas poderiam representá-los tanto como homens quanto como mulheres.

de avião, cirurgiãs e bombeiras⁶³. Esta representatividade, tanto na vida real quanto nas HQs, importa, pois hoje sabemos que as histórias em quadrinhos (e a ficção, de maneira geral) sempre influenciaram seu meio e, por isso, podem ser usadas para tratar de temas reais.

Contudo, mesmo as mais novas representações da mulher moderna, ainda se distanciam de Jessica, que abre larga escala quando o quesito é se aproximar da vida real. Jones deixa de se considerar uma super-heroína por não ser “certinha” como o Capitão América, Jessica trocou o sorriso padrão de super-heroína por uma couraça que a torne “dura” e a proteja de futuros traumas, uma atitude bastante comum depois de tudo que aconteceu em sua vida. Ela também não tem mais um uniforme e um codinome bonito para usar, mas ainda salva o dia como todos os super-heróis.

Nesta versão de super-heroína descaracterizada, Jessica aparece se envolvendo em relacionamentos despreziosamente com mais de um parceiro, sem pressões sociais sobre sua roupa, cabelo ou corpo. Talvez o fato de Jessica não ceder às expectativas quanto à feminilidade a faça não se considerar uma super-heroína, mas mesmo representada em cenas fazendo coisas que seriam mais “aceitáveis” com personagens masculinos, como beber, fumar, falar palavrões demais – ainda que alguns destes comportamentos, especialmente o consumo excessivo de álcool e cigarros, não devam ser encorajados.

Mas Jessica não parece sequer almejar ser um homem. Pelo contrário, em vários momentos ela parece confortável consigo e em paz com seu corpo – ao menos quando não há alguém para criticá-la ou importuná-la neste quesito. Muitas vezes representada de lingerie confortavelmente, fumando sentada em frente ao computador, um de seus lugares prediletos. Jones nem sempre se reconhece como heroína por não se encaixar nos padrões que são esperados desta categoria. Mesmo assim, isto não a impede de salvar o dia a sua própria maneira mesmo sem levar o crédito e, por isso, muitas vezes, assim como milhões de mulheres que dia-a-dia, pouco a pouco, transformam nossa sociedade. Utilizando seus próprios superpoderes, vencendo seus próprios vilões e batalhas...lutando como a detetive mutada que inspirou a confecção

⁶³ Link para o vídeo do experimento: <<https://www.youtube.com/watch?v=l6OApon5s2k>>. Acessado em 14/06/2021.

desta Dissertação.

Referências Bibliográficas

- BENDIS, Brian Michael; GAYDOS, Michael. **Alias**, V.1, N. 1 – 28. New York: Marvel Comics, 2001.
- CARVALHO, José Murilo de. **A formação das almas - O imaginário da República no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CHACON, Beatriz da Costa Pan. **A Mulher e a Mulher Maravilha: Uma Questão de História, Discurso e Poder (1941 – 2002)**. Tese (Doutorado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 205f 2010.
- CHARTIER, Roger. **A História Cultural: Entre Práticas e Representações**. Algés: Editora Difel, 2002.
- COLLARES, Marco Antonio. **Nas Fronteiras entre Civilização e Barbárie: As Narrativas dos Ciclos de Conan, de Robert Howard**. 2017. 236f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.
- COUTINHO, Laís Roxo. **GirlPower: A Representação do Feminino nos Quadrinho**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 115f, 2018.
- DE BEAUVOIR, Simone. **O Segundo sexo: A Experiência Viva**. Rio de Janeiro: Editora Difel, 1975.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 7a edição. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo:
- FEIJÓ, Luiz Carlos Coelho. **Narrativa e Representação nos Quadrinhos: A Restauração Meiji (1868) nos Mangás**. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 113f, 2013.
- FILHO, Artur Rodrigo Itaquí Lopes. **Contexto, interpretação e representação: o Capitão América como um espelho alegórico da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**. 2018. Exame de qualificação (Mestrando em História) - Universidade Federal de Pelotas.
- GIORDANI, Laura. **Cultura Visual e História: Conexões Entre o Quadro Independência ou Morte e a Graphic Novel Independência ou Mortos (Séculos XIX a XXI)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal

de Pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, p._____. 2018

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Editora Apicuri, 2016.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: Identidade Política entre o Moderno e o Pós-Moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KRÜGER, Felipe Radünz. **A Construção Histórica na Graphic Novel V for Vendetta: Aspectos Políticos, Sociais e Cultura na Inglaterra (1982 – 1988)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, p. 249. 2014.

NETO, Mário Marcello. **O Medo do Invisível: O Terrorismo e o Temor Nuclear em Desenhos Animados Estadunidenses (2001 – 2007)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, 287f, 2016.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. **As Representações Femininas nas Histórias em Quadrinhos Norte-Americanas: June Tarpé Mills e sua Miss Fury (1941 – 1952)**. 2015. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Salgado de Oliveira, Niterói.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. Representações Femininas nas Histórias em Quadrinhos: Da Ficção à Realidade. *IN: Fazendo Gênero – Corpo, Violência e Poder*, nº 8, 2008. Florianópolis. **Anais do 8º Encontro Fazendo Gênero – Corpo, Violência e poder**. Florianópolis:_____, 2008, p. 1 – 7.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado: As Representações Femininas nos Quadrinhos Norte Americanos: Permanências e Ressonâncias**.Brasília: EDUNB, 2007.

Perspectiva, 2015, p. 181-206.

RIBEIRO, Gustavo Silva. **Todo poder emana das mãos brancas: Discurso, Raça e Ideologia nos Comic Books da Editora Timely (1939-1945)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, p._____. 2018.

RIBEIRO, Gustavo Silveira. **Todo poder emana das mãos brancas: discurso, raça e ideologia nos Comic Books da Editora Timely (1930-1945)**. 2018. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas.

ROXO, Laís Coutinho. **Girlpower: A Representação do Feminino dos Quadrinhos**. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora.

VALIM, Alexandre. **Cap. XV História e cinema 282-299.** *IN:* CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo. *Novos Domínios da História.* Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Arantxa Sanches Silva da Silva, matrícula nº 19103715 declaro para todos os fins que o texto em forma de (X) Dissertação de mestrado ou () Tese de Doutorado, intitulado Jessica Jones (Alias): sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas pós anos 2000, é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal ("Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos").

Pelotas, 08 de Outubro de 2021.

Arantxa Sanches

ASSINATURA