

## COGNIÇÃO E AFETO NAS NARRATIVAS VISUAIS ESTÁTICAS: *FEMALE GAZE* EM *MS MARVEL* (2014)

Laís Coutinho ROXO, (PPGCOM/UERJ)<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo desenvolver a metodologia de tese a partir da contextualização das pesquisas sobre a representatividade feminina e o female gaze, as abordagens teóricas ao redor dos conceitos de afeto, cognição, hibridismo e identidade, bem como a definição do objetivo geral e específicos, passando pela demonstração do pensamento dos processos de coleta de dados a fim de criar um paralelo de entendimento entre HQs e cinema. Demonstrando ser uma pesquisa inovadora no campo da comunicação no que diz respeito ao olhar sobre os processos do female gaze e sua possível aplicabilidade nas histórias em quadrinho, sua hipótese é que o processo pode ser viável na mídia HQ, se comportando de maneira específica, de forma que seu processo poderá ser observado no corpus da pesquisa, o título “Nada Normal” de Ms Marvel (2014).

**Palavras-chave:** *Female gaze*, História em Quadrinhos, Cognição.

**Abstract:** This article aims to develop the thesis methodology from the contextualization of research on female representation and the female gaze, theoretical approaches around the concepts of affect, cognition, hybridity and identity, as well as the definition of the general objective and specific, passing through the demonstration of the thought of data collection processes in order to create a parallel of understanding between comics and cinema. Proving to be innovative research in the field of communication about looking at the processes of the female gaze and its possible applicability in comic books, its hypothesis is that the process can be viable in the comics, behaving in a specific way, way that its process can be observed in the corpus of the research, the title "No Normal" by Ms Marvel (2014).

**Keywords:** Female gaze, Comics, Cognition.

### INTRODUÇÃO

Para a maior parte da sociedade em contato com produções de cultura pop — como cinema, histórias em quadrinhos, séries, jogos, entre outros — a palavra “representatividade” se fez presente. Em uma rápida busca pelo Dicionário de Política (BOBBIO *et al*, 2007, p.72), a definição desse termo se resume em formas de representações políticas pelos interesses de um determinado grupo, povo ou classe social. Ainda que possa parecer, não é uma tarefa tão fácil quando trabalhamos questões relacionadas ao entretenimento e produção midiática.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Comunicação Social - PPGCOM/UERJ - na linha de Tecnologias de Comunicação e Cultura, mestre pela UFJF, integrante do CiberCog, professora universitária e pesquisadora acadêmica em temas que envolvem feminismo, representatividade, movimento *girlpower*, cultura pop e quadrinhos. E-mail: [roxolais@gmail.com](mailto:roxolais@gmail.com)

Neste momento orientaremos nosso pensamento no que diz respeito às mulheres e a representatividade. Vários estereótipos foram utilizados ao longo dos anos pelas narrativas de entretenimento (jogos, cinema e histórias em quadrinhos) ao representar as mulheres, sendo o mais comum a mulher magra, branca, heterossexual, ocidental e passiva. Bonnie Dow (1996) comenta que as produções midiáticas eram direcionadas ao estilo de vida dominante, sempre voltado para mulheres privilegiadas, o que ela denominou como feminismo *prime-time* (na tradução da autora: feminismo do horário nobre). O padrão cultural social afetava em como as mulheres deveriam ser representadas: sempre como belas, recatadas e do lar.

O conceito estereotipado rendeu bem em produções de maior alcance até os anos 90, quando o conceito de *girlpower*<sup>2</sup> se aproximou dessas narrativas. O *girlpower* inicialmente se propôs a ser uma nova abordagem, dando mais autonomia para personagens femininas, se aproveitando dos levantes feministas dos últimos anos e apresentando a ideia de “poder” na narrativa para o público feminino (ROXO, 2018). Ainda assim, sua função principal era tangenciada ao mesmo público do feminismo *prime-time*, não apresentando grandes mudanças reais como personagens de outras etnias, orientações sexuais ou até mesmo personagens femininas livres do arco romântico heterossexual.

Essa limitação de representatividade, mesmo em um cenário propício como os anos 90 e o *girlpower*, era apontada pela falta de presença feminina nos locais de decisão: produtoras, diretoras, cineastas, ilustradoras, roteiristas, etc. É importante sinalizar que não há uma indicação de que um profissional do sexo masculino não teria aptidões para criar uma personagem feminina que desse conta de existir para além do estereótipo. Como um bom exemplo dessa possibilidade temos a famosa criação de William Marston: a Mulher Maravilha.

Jill Lepore (2014) conta que a experiência de vida do criador, que cresceu em uma família composta por mulheres, teve quatro filhos com duas esposas diferentes que vivam sob o mesmo teto e continuaram juntas após o seu falecimento, e o fato de

---

<sup>2</sup> Vertente da terceira onda do feminismo e do movimento *Riot Grrrl*, iniciado nos anos 90, fortemente difundido na Inglaterra, conscientizava meninas e mulheres a abster-se de produtos comuns ao capitalismo e investirem em produtos feitos por elas mesmas, conhecidos como “*do it yourself*”. Posteriormente foi incorporado midiaticamente como uma ferramenta de criação de personagens femininas empoderadas.

participar ativamente de momentos históricos com personalidades importantes do sufragismo<sup>3</sup>, se mostra como um norte para pensarmos a presença feminina na vida do autor como a justificativa para a criação da personagem, que, nas palavras de Marston “é a propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que, creio eu, deve governar o mundo’.” (LEPORE, 2014, p. 42)

Porém, ele é um caso à parte nessa indústria. Outros autores que participaram das histórias da Mulher Maravilha já fizeram ela perder os poderes, virar dona de boutique, buscar novamente os poderes por meio de um mestre oriental do sexo masculino, perder inúmeras vezes sua memória, buscar constantemente seu propósito na vida, entre outros caminhos que vão contra sua proposta inicial. Madrid (2014) comenta que roteiristas homens tem a propensão a encaminhar a narrativa para um entendimento comum sobre mulheres (os estereótipos) pois é essa a maneira que eles encaminham seus personagens masculinos, sendo assim, roteiristas mulheres compreendem esse processo como um preconceito ao gênero e buscam envolver suas personagens em outras temáticas, mais próximas do realismo da experiência feminina.

Isso nos encaminha a um debate sobre a existência de mulheres como criadoras de conteúdo midiático. Filmes, séries, livros, histórias em quadrinhos, entre outros, poderiam levar diferentes narrativas do que é ser mulher, se houvessem mais mulheres criando. Joey Soloway (2016) busca essa compreensão no que diz respeito ao cenário cinematográfico, quando aborda o termo *female gaze*. Apesar de não ser um termo novo na indústria cinematográfica, a autora é a primeira a propor de qual maneira o “olhar feminino” na filmagem pode fornecer uma visão sobre a experiência feminina vivida (SOLOWAY, 2016).

Inspirada por Laura Mulvey (1975) e seu conceito de *male gaze*<sup>4</sup>, que ao analisar o espectador ideal, percebeu que as imagens oferecidas por Hollywood e a própria estrutura da sala de cinema tinham o objetivo de fomentar o prazer visual

---

<sup>3</sup> O movimento pelo sufrágio feminino é um movimento social, político e econômico de reforma, com o objetivo de estender o sufrágio (o direito de votar) às mulheres. A luta pelo voto feminino foi sempre o primeiro passo a ser alcançado no horizonte das feministas da era pós-Revolução Industrial. As "*suffragettes*" (em português, sufragistas), são consideradas primeiras ativistas do feminismo no século XIX, eram assim conhecidas justamente por terem iniciado um movimento no Reino Unido a favor da concessão, às mulheres, do direito ao voto.

<sup>4</sup> Em inglês “olhar masculino”.

masculino, Soloway (2016) argumenta que o conceito *female gaze* a partir de outra ótica: em seu entendimento esse processo não seria a simples substituição de prazeres puramente, mas uma reestruturação completa de pensamento sobre a narrativa. Ela caracteriza três parâmetros principais:

a) sentir-se ver ("*feeling seeing*"): conceituado pela maneira de enfatizar as sensações por meio do olhar da protagonista, que seria demonstrada pela ferramenta de uma câmera subjetiva, utilizando o enquadramento como uma maneira de transpassar essas sensações para o espectador e não apenas demonstrar visualmente as emoções;

b) mostrar como é ser o objeto do olhar ("*showing how it feels to be the object of the gaze*"): a câmera se comunica com o espectador e ao mesmo tempo também representa o próprio olhar da personagem. Junto com estruturas narrativas, principalmente a Jornada da Heroína de Maureen Murdock (1990), é demonstrado o amadurecimento das emoções e a crescente consciência da protagonista.

c) devolver o olhar ("*returning the gaze*"): compreender a influência cultural do olhar masculino nos espaços sociais e encontrar a maneira de tirar a personagem principal desse "local comum" e envolvê-la na narrativa, tornando-a um sujeito ao invés de objeto. Não é apenas uma simples inversão de gênero nesse momento, mas uma renovação de olhar, retirando esse local de objeto e permitindo que o espectador perceba as mudanças.

Inicialmente a teoria se baseia em parâmetros de estrutura e ferramentas cinematográficas, como o roteiro, a narrativa e a câmera. Dessa forma, pensar nesse processo estaria sempre atrelado ao universo cinematográfico. Porém, se da mesma forma que inicialmente o conceito do *male gaze* estava atrelado a esse universo e hoje foi expandido para análises de diversos tipos de produtos midiáticos diferentes, o mesmo comportamento não poderia acontecer com o *female gaze*? Um dos pontos importantes a serem observados é que Soloway (2016) em certo momento caracteriza o "sentir", "demonstrar" e "retornar" como características principais, logo, torna-se interessante avaliar se essas características não poderiam estar atreladas a um conceito de afetação e cognição, de acordo com a abordagem de atores como Brian Massumi, Virgínia Kastrup, Francisco Varela e Fatima Regis. Seria assim viável que o *female gaze* pudesse ser

observado em outra mídia que não o cinema? E se for possível, seu comportamento seria diferente do inicialmente proposto? É o que essa pesquisa busca identificar.

Não só a teoria inicial é muito nova, como também as pesquisas decorrentes dela. Abordagens sobre o termo “*female gaze*” no que diz respeito a teoria de Soloway (2016), contemplam pouquíssimos estudos, todos estrangeiros e sempre sobre a mídia audiovisual. Até o presente momento não há nenhum estudo que tente abordar esse conceito em outra mídia, por exemplo como nas histórias em quadrinhos (também conhecidas como HQs), como essa pesquisa se propõe. O que torna essa investigação inédita não só no aspecto da aplicabilidade em uma nova mídia, como também na abordagem teórica, visto que nenhuma das pesquisas atuais busca outros compreendimentos dos processos envolvidos na própria ludicidade das experiências envolvidas nos produtos midiáticos do *female gaze*.

Como objetivo geral essa pesquisa visa investigar o *female gaze* como ponto inicial, a partir da ampliação do processo cognitivo e afetivo, para propor um comportamento semelhante nas histórias em quadrinhos, utilizando como *corpus* de pesquisa a história em quadrinho intitulada “Nada Normal” — edição especial de capa dura, contento os cinco primeiros volumes da história — de Ms Marvel (2014). A escolha desse título se dá por Kamala Khan (personagem principal e identidade secreta de Ms Marvel) ser uma das personagens mais novas a atingir o reconhecimento do público. Sucesso de vendas, teve sua primeira edição reimpressa seis vezes<sup>5</sup>, além do título receber prêmios e indicações logo após seu lançamento como em 2015 a *V Eisner Awards*<sup>6</sup>, conquistar o *Hugo Award*<sup>7</sup>(2016) de Melhor *Graphic Story*, vencer o *American Book*

---

<sup>5</sup> Informação retirada de Legião dos Heróis, 2015. Disponível em: < <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/9-motivos-pelos-quais-a-ms-marvel-pode-ser-o-novo-homem-aranha.html> >. Acesso em 10 nov 2021. No mercado atual de histórias em quadrinhos, ter a segunda ou terceira reimpressão é considerado um enorme sucesso.

<sup>6</sup> Prêmio que distingue feitos nas Histórias em Quadrinhos, conhecido comumente como “o Oscar dos Quadrinhos”.

<sup>7</sup> Prêmio entregue anualmente para os melhores trabalhos e realizações de fantasia ou ficção científica do ano anterior.

*Awards*<sup>8</sup> (2019), e ter suas criadoras como ganhadoras de um *Joe Shuster Award*<sup>9</sup> e um *Angoulême International Comics Festival*<sup>10</sup> (2017).

Ms Marvel foi lançada em 2014, desenvolvida por Sana Amanat (editora original) e G. Willow Wilson (roteirista). Kamala, filha adolescente de paquistaneses que moram em New Jersey e adquire superpoderes, carrega traços da experiência feminina de suas criadoras: Sana Amanat foi criada na mesma cidade americana com seus pais e irmão que eram imigrantes paquistaneses e G. Willow Wilson, nascida nos Estados Unidos e morou em New Jersey, que durante seus anos de faculdade se converteu ao islamismo<sup>11</sup>, religião que também faz parte da vida de nossa personagem principal. Como a projeção das experiências femininas em uma produção é o cerne da teoria de Soloway (2016), Ms Marvel se mostra uma candidata interessante por sua narrativa e sua repercussão positiva.

Como objetivos específicos estão o levantamento bibliográfico que contemple todo o material necessário para esse processo, a compreensão dos conceitos de afeto, como uma intensidade autônoma fundante da condição humana, a investigação os aspectos da cognição corporalizada, a avaliação com mais profundidade as questões que envolvem o *female gaze*, o debate sobre os benefícios das histórias em quadrinhos no que diz respeito a experiência feminina, a definição e relação de similaridades entre cinema e as histórias em quadrinhos bem como traçar um diálogo sobre a história em Ms Marvel (2014) e suas relações de experiências pessoais das criadoras, compreender o hibridismo na construção das personagens da HQ em questão, avaliar paralelos metodológicos de comparações entre cinema e quadrinhos a partir da compreensão de linguagens próximas, relacionar esses processos com uma possível leitura do *female gaze*, avaliar a aplicabilidade desses processos anteriores no primeiro volume especial de Ms Marvel (2014) para assim traçar possíveis novas categorias do *female gaze* em relação às histórias em quadrinhos.

---

<sup>8</sup> Prêmio literário americano que reconhece anualmente um conjunto de livros e pessoas por "realizações literárias notáveis".

<sup>9</sup> Prêmio concedido anualmente por realizações notáveis na criação de revistas em quadrinhos, histórias em quadrinhos, quadrinhos da web e varejistas e editores de quadrinhos.

<sup>10</sup> Maior festival de quadrinhos da Europa realizado anualmente desde 1974 em Angolema, França.

<sup>11</sup> "*Beneath the veil*" Disponível em:

<[http://archive.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2010/06/20/beneath\\_the\\_veil/](http://archive.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2010/06/20/beneath_the_veil/)> Acessado em 05 nov 2021

A hipótese inicial que rege essa pesquisa é que o *female gaze* não é uma técnica unicamente cinematográfica, podendo ser utilizada como base e sendo aplicada (com características específicas) no que diz respeito ao universo de produções em histórias em quadrinhos. Para essa avaliação adotaremos conceitos específicos para definir alguns temas importantes. A partir do momento que observamos a questão do afeto, estamos analisando pela ótica de autores como Brian Massumi (1995), que conceitua como uma força ou duração de um efeito, de forma não-linear, como um estado de suspensão. Sendo assim, afeto e emoção tomam lógicas distintas. A emoção seria o conteúdo subjetivo, uma determinação sociolinguística da qualidade de uma experiência. Rocha e Kastrup (2009) complementam que a emoção está ligada a uma ação possível no momento que uma força afetiva se manifesta.

Essa força afetiva contempla dois módulos: uma ação, do surgimento dessa força afetiva, unificada a uma presença visível (ROCHA; KASTRUP, 2009, p.389). Ora, se nossas experiências são baseadas em diferenciações, intensidades e relações afetivas (VARELA; DEPRAZ, 2005) existe uma “inseparabilidade entre o domínio cognitivo e afetivo” (ROCHA; KASTRUP, 2009, p.389). Esse processo de afetar e ser afetado constantemente é relacionado com o conceito de *enação* de Varela e Depraz (2005), que se torna o motor de compreensão para determinar a recorrente construção de identidade de um indivíduo a partir da relação entre afeto (sendo esse pré pessoal) e os processos cognitivos decorrentes, que constituem assim, a experiência. Esses serão os conceitos base que usaremos para determinar afeto e cognição no que envolve o processo do *female gaze* nos quadrinhos.

Outro processo importante a ser debatido é como a própria história da personagem, sejam suas raízes, uniforme, embate pessoal sobre suas tradições ou senso de heroísmo, entram em confronto com as noções ocidentais do modelo de identidade que a Modernidade propõe (REGIS, 2003). Kamala, sendo mulher, adolescente e muçulmana, contempla identidades que podem ser lidas como instável, monstruosa e não-sujeito. Porém, a forma que sua identidade se revela fora dos padrões esperados como ideais por uma visão eurocêntrica é um dos fatores que tornam sua existência especial. Em seu processo de aceitação ela passa pelos estágios de negação de suas tradições, relacionar

suas raízes como hábitos fora da normalidade e embranquecimento<sup>12</sup>, para somente após perceber que aquelas características não faziam parte dela, iniciar sua jornada de aceitação, utilizando inclusive o burkini<sup>13</sup> como parte de seu uniforme oficial de heroína. Ela então, seria a unificação de hibridismos que ao invés de se excluírem, se unificam como parte de sua personalidade. Nesse momento é interessante debater o conceito do outro, do corpo monstruoso e do ciborgue, temas que as autoras Fatima Regis (2003) e Donna Haraway (1994) abordam.

Figura 1 – Kamala em sua primeira transformação após ganhar seus poderes e posteriormente em seu uniforme original.



Fonte: Ms Marvel: Nada Normal, edições 01 e 04, Marvel Comics, 2014.

Nos procedimentos metodológicos, além de buscar a compreensão de qual espaço a cognição e o afeto ocupam na experiência humana, a fim de tentar relacionar esses processos com a vivência das autoras de Kamala Khan e o quanto esses momentos aparecem na narrativa da personagem bem como os processos envolvidos na relação entre personagem e identificação, serão coletados dados para relacionar as estruturas de compreensão e leitura onde cinema e histórias em quadrinhos se cruzam. Dentre eles pontos estão roteiro, cores, iluminação, enquadramento, diálogos, personagens, figurino e montagem. Esses pontos, comuns tanto no audiovisual quanto nas HQs, se mostram

<sup>12</sup> Em certo ponto da narrativa, graças aos seus poderes de se transformar no que quiser, Kamala se torna uma jovem branca, loira, magra e esbelta, a qual ela associa no início como o mais “normal” que ela poderia se tornar.

<sup>13</sup> Tipo de traje de banho para mulheres que cobre o corpo inteiro exceto o rosto, as mãos e os pés para preservar os costumes islâmicos.

como possíveis leituras onde o *female gaze* pode ser encontrado. Posteriormente faremos um comparativo desses processos anteriores com o título “Nada Normal” de Ms Marvel (2014).

Uma vez compreendido como esses processos realmente aconteceram na história ou não a partir de busca de padrões, serão propostas novas categorias que fariam parte do *female gaze* nas histórias em quadrinhos.

A proposta inicial do projeto é que no primeiro capítulo, buscaremos explicar de onde veio o *female gaze*, dissertando sobre a situação preexistente que propiciou seu acontecimento, bem como o contexto em que ele está inserido. Nesse momento serão utilizados extensos materiais utilizados por Soloway (2016) com o propósito de definir quais são suas categorias e de que formas elas podem ser encontradas, como também uma determinação do conceito de Jornada da Heroína, de Maureen Murdock (1990), que originalmente atua no *female gaze*, de acordo com a teoria de Soloway (2016). Por fim, nesse primeiro momento, avaliaremos a possibilidade de novos olhares, em como o *female gaze* poderia se comportar como ponto de partida para pensar uma teoria fora do ambiente cinematográfico e viável numa perspectiva de pensamento que envolva as histórias em quadrinhos.

Em um segundo capítulo nosso foco será compreender, a partir da abordagem teórica, como o afeto se diferencia da emoção, assim como o que realmente se propõe o afeto, de acordo com o conceito de Brian Massumi. Será importante também conceituar como a cognição se apresenta nesse processo dos afetos, a partir das compreensões de Virgínia Kastrup e Francisco Varela, como também debater sobre as ideias de mente incorporada, nesse processo em que as apreensões são feitas de uma maneira mais fluida e intensa do que a ciência tradicional pensava anos atrás.

No terceiro capítulo, estrategicamente intitulado “*We Khan do it*”<sup>14</sup>, temos como proposta debater a história das mulheres nas HQs, como personagens e produtoras de conteúdo, suas repercussões em relação ao feminismo até chegarmos à história de nossa protagonista Kamala Khan. Além de explicarmos quem é e qual a narrativa de Kamala Khan em Ms Marvel (2014), é importante comentar sobre as experiências e

---

<sup>14</sup> Analogia ao poster “*We Can Do It*” comumente associado a símbolos de emparedamento feminino na atualidade.

vivência das criadoras, uma vez que nos é caro relacionar essas afetações como pontos importantes na criação e desenvolvimento da personagem. Dessa forma, assim como as histórias de vida demonstram serem complexos e múltiplos, argumentaremos sobre Kamala ser uma personagem híbrida, que contempla inúmeros paradoxos que se completam, assim como o conceito de ciborgue (HARAWAY, 1994). Bem como essas leituras híbridas, as repercussões (pré e pós lançamento) são fatos que agregam ao nosso entendimento e devem ser discutidos.

Em nosso quarto capítulo faremos a análise a partir da metodologia escolhida para a coleta de dados. Uma vez explicado esse processo e o *corpus* da pesquisa envolvido, faremos a busca de leituras duplas: as estruturas de cinema e histórias em quadrinhos que se cruzam, como roteiro, cores, iluminação, enquadramento, diálogos, personagens, figurino e montagem. Sendo assim, podemos posteriormente observar esses padrões, em relação ao que é proposto no *female gaze*, e buscá-los nos volumes estudados em Ms Marvel, a fim de relacionar onde esses momentos de sobreposição existem.

Chegando ao nosso último capítulo antes das considerações finais, alcançamos o momento de compreensão geral dos dados obtidos ao longo dessa pesquisa, principalmente em relação ao capítulo anterior, para que possamos pensar em como esse processo que se iniciou no *female gaze* se comporta e quais as novas categorias podemos propor, assim como as possibilidades que isso pode abrir na avaliação de conteúdos em histórias em quadrinhos. Para finalmente concluirmos com as considerações finais e sermos capazes de organizar todo o pensamento a partir dos dados coletados ao longo da pesquisa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Tendo delimitado os processos envolvidos na construção desse projeto, é viável afirmar que as possibilidades desse estudo são capazes de abrir uma nova compreensão sobre como uma mídia tão conhecida pela sua ludicidade e jovialidade, como as histórias em quadrinhos, teriam o poder de perpassar experiências pessoais marcantes, apresentadas em forma de entretenimento. Ainda assim, tornou-se necessário pensar em saídas metodológicas para que esse processo possa ser avaliado corretamente,

como a importância de traçar um paralelo de leitura e compreensão de mídias tão distintas como cinema e HQs, mas que ainda assim, passíveis de pontos de leitura semelhantes.

Como comentado anteriormente, apesar do termo “*female gaze*” não ser novidade no campo audiovisual, Soloway (2016) se mostrou a primeira a tentar associar as performances cinematográficas como extensões das experiências da vivência feminina, levando em conta uma mulher como produtora de conteúdo. É então que esse estudo se mostra inovador como um processo observar esse mesmo parâmetro (mulheres como produtoras de conteúdo) no que diz respeito às histórias em quadrinhos, utilizando como ponto principal como essas experiências se dão, são apreendidas, ativadas, reativadas e identificadas. É quando analisar de que forma o afeto e a cognição tornam-se agentes desse processo até chegarmos propriamente a essa experiência que a teoria de Soloway (2016) se debruça. Para isso utilizaremos como *corpus* dessa pesquisa uma personagem que se mostrou fora da curva: mesmo recém chegada ao mercado de histórias em quadrinhos já se destacou o suficiente para estar entre os recordes de prêmios, reimpressões, com participações<sup>15</sup> em jogos eletrônicos e na produção de séries<sup>16</sup> televisivas. Por se tratar de uma personagem que carrega tantas características pessoais da vida de suas criadoras, ela se torna uma produção interessante a ser observada como possível aplicabilidade da teoria proposta.

De acordo com os processos levantados ao longo do trabalho, podemos afirmar que será possível delimitar se o *female gaze* é aplicável nos quadrinhos e, caso se mostre verdadeira a hipótese, de que forma esse processo acontece, afinal, se estamos observando mídias distintas, os resultados serão igualmente distintos da teoria original, justificando assim a possível criação de novas categorias para os padrões observados.

Com uma tarefa desafiadora e muitos mundos acadêmicos a serem desbravados, esse projeto tem uma trajetória inovadora, relevante ao campo da comunicação e digno de uma jornada de heroína.

---

<sup>15</sup> Informação retirada de “A fã que virou heroína: Kamala é a melhor personagem do jogo dos Vingadores” Disponível em < <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/10/23/por-que-kamala-khan-e-a-melhor-personagem-do-jogo-dos-vingadores.htm> > Acesso 10 nov 2021

<sup>16</sup> Informação retirada de “Ms. Marvel - Série 2022 – AdoroCinema” Disponível em < <https://www.adorocinema.com/series/serie-25544/> > Acesso 10 nov 2021

## REFERÊNCIAS

BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. **Dicionário de Política**. 12 ed. Brasília, Editora UnB, 2002.

DOW, Bonnie J. **Prime Time Feminism**. Pennsylvania: Penn, 1996.

HARAWAY, Donna. **Um manifesto para os ciborgues**: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque (org). *Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994

LEPORE, Jill. **The Secret History of Wonder Woman**. New York: Vintage Books, 2014.

MADRID, Mike. **Supergirls: Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines**. Minneapolis: EAP, 2013.

MASSUMI, Brian. **The Autonomy of Affect**. *Cultural Critique*, n. 31, The Politics of Systems and Environments Part II, p. 83-109, autumn, 1995.

MULVEY, Laura. **Visual Pleasure and Narrative Cinema**. New York: Oxford UP, 1975.

MURDOCK, Maureen. **A jornada da heroína**: busca da mulher para a totalidade. Boston: Shambhala Pub, 1990.

RÉGIS MARTINS DE OLIVEIRA, Fatima Cristina. **Do corpo monstruoso ao mito do ciborgue**: os processos de construção de identidade e diferença no Ocidente. *Contemporânea*, Rio de Janeiro, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 22-38, mar. 2016. ISSN 1806-0498. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/21248>> . Acesso em: 02 nov. 2021.

ROCHA, Jerusa Machado; KASTRUP, Virgínia. **Cognição e emoção na dinâmica da dobra afetiva**. *Psicologia em Estudo*. 2009, v. 14, n. 2, pp. 385-394. Epub 25 Mar 2011. ISSN 1807-0329. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pe/a/ZQRfFQVxrK5QV7w7HPwsjxH/abstract/?lang=pt#>>. Acesso em: 02 nov. 2021.

ROXO, Laís Coutinho. **GirlPower**: a Representação do Feminino nos Quadrinhos. 2018. 115 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018.

SOLOWAY, Joey. **Jill Soloway on The Female Gaze | MASTER CLASS | TIFF**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I>> Acesso em: 27 de outubro de 2021.

VARELA, Francisco. DEPRAZ, Natalie. (2005). **At the Source of Time Valence and the constitutional dynamics of affect**. Journal of Consciousness Studies. 12. 61-81.

WILSON, G. Willow; AMANAT, Sana. **Miss Marvel: Nada Normal**. Vol 1-5, Barueri: Panini Comics, 2015.