

**Anos dourados:  
a mulher-maravilha e o papel da mulher norte-americana  
durante a 2ª Guerra Mundial**

Sharmaine Pereira CAIXETA<sup>1</sup>

**Resumo**

Os grandes meios de comunicação se transformaram em uma eficaz ferramenta de propaganda ideológica ao longo do século XX. As histórias em quadrinhos norte-americanas, publicadas em larga escala a partir da década de 30, contribuíram consideravelmente na disseminação de um nacionalismo ufanista durante um período de grande impasse econômico. A Mulher-Maravilha, a primeira heroína a ser sucesso de vendas, foi produto de uma mitologia aliada à preceitos feministas e um momento histórico oportuno. O trabalho tem como proposta estimular o pensamento crítico a respeito da influência das mídias não convencionais como formadoras de opinião e ainda traçar um paralelo entre personagem e representação da nova mulher americana na Segunda Guerra Mundial.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Representação. Gênero. Segunda Guerra Mundial.

**Introdução**

A Mulher-Maravilha ao longo de seus 70 anos de existência se tornou um ícone feminista num universo tão lembrado por seus personagens masculinos. Apesar de não ser a primeira heroína a ser criada, foi a primeira a obter sucesso entre os leitores de histórias em quadrinhos e tem sua origem intimamente ligada à um propósito nacionalista durante um período conturbado pelo qual os Estados Unidos adentravam. Junto ao Batman e Super-Homem, a princesa amazona formou a tríade dos anos dourados da *DC Universe* e são ainda hoje lembrados como os principais heróis das histórias em quadrinhos.

Ao término da Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos da América surgiam como a principal potência na nova ordem política. Sua participação indireta no conflito através da indústria bélica e da produção de bens de consumo para uma Europa em guerra, possibilitou seu desenvolvimento industrial e econômico.

---

<sup>1</sup> Graduada em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal. Email: sharmainecaixeta@gmail.com

O centro das finanças havia se mudado para os Estados Unidos, os quais já eram o dínamo da atividade econômica. Pela primeira vez, os principais países europeus dependiam parcialmente de Nova York, que, no papel de centro financeiro, era naturalmente menos experiente do que Londres em enfrentar crises. (BLAINEY, 2008, p. 119)

No período de reconstrução da Europa, países como Inglaterra, França e Alemanha participaram ativamente como mercado consumidor dos produtos até terem suas economias reestabelecidas. A necessidade de fechar suas barreiras para produtos estrangeiros, para aquecer a produção interna, resultou numa retração de consumo que acabou por diminuir a importação das mercadorias e causando uma crise econômica no país norte-americano. Já não havia mais mercado para tantos produtos, as taxas de lucro das indústrias diminuíram, o comércio paralisou, os desempregos aumentaram e em 1929 ocorria a quebra da bolsa de valores iniciando uma crise que só findaria no início da Segunda Guerra Mundial, em 1939. Tal período na história ficou conhecido como A Grande Depressão e foi fundamental para o surgimento de super-heróis nas histórias em quadrinhos que, neste momento, já haviam começado a chamar a atenção dos leitores.

A maioria das pessoas parou de comprar produtos que não considerava mais como essenciais. Novos carros não eram facilmente vendidos, e a indústria automobilística em Detroit e em Turim passou a comprar menos aço e borracha. Assim, seus fornecedores demitiam trabalhadores, suas esposas paravam de comprar novas roupas para a família e a demanda por lã, algodão e couro diminuía em cidades e fábricas a milhares de milhas de distância. (BLAINEY, 2008, p. 121)

É neste período que os quadrinhos americanos confirmaram-se como um produto de massa publicados tanto em revistas quanto em tiras diárias nos grandes jornais. Sua explosão se deu justamente durante a década de 30, sofrendo influências tanto políticas quanto econômicas. Acessível e de baixo custo, serviu como alento e diversão a um público que sofria com a recessão e caracterizou-se por se tratar de uma forma de cultura que atravessou e atingiu distintas classes sociais, funcionando como um narcotizante. O escapismo se mostrou através de temáticas aventurescas. Sobre a cultura de massa, em seu texto, Teixeira Coelho, argumenta sobre a cultura industrializada:

[...] uma das primeiras funções por ela exercida seria a narcotizante, obtida através da ênfase ao divertimento em seus produtos. Procurando a diversão,

a indústria cultural estaria mascarando realidades intoleráveis e fornecendo ocasiões de fuga da realidade. (COELHO, 1980, p.12)

A economia estadunidense aos poucos se reestruturava paralela à novas conjunturas e motivações de mais um conflito na Europa. A Alemanha, derrotada na Primeira Guerra Mundial, elegera através do Partido Nazista seu mais novo chanceler, Adolf Hitler, com grandes pretensões expansionistas, que tinha a finalidade de fortalecer a economia que vinha se reestruturando, assim como poderio armamentista eficiente. Como Blainey afirma, “Hitler correspondeu à grande necessidade do povo alemão, que ansiava por recuperar o respeito próprio e a segurança após a humilhante derrota na Primeira Guerra Mundial, a incontestável severidade do tratado de paz e as privações impostas pela depressão.”

Na Itália, semelhante ao extremo nacionalismo alemão, o fascismo na figura de Benito Mussolini se tornara símbolo popular italiano e encontrara em Hitler um aliado em seus projetos desenvolvimentistas.

Mussolini via na guerra a oportunidade do país obter riquezas e melhor posição na política européia. [...] Além do nacionalismo extremado, o fascismo buscava a construção de um império, ligando-se ao passado – o Império Romano – e advogava o nascimento da “potência italiana”. Envoltos nessa ideologia, a Itália enviou forças para a Abissínia (Etiópia), visando conquistar a região e fundar seu “império”. [...] Toda a comunidade internacional, com exceção da Alemanha Nazista, condenou a invasão e tomada da Abissínia, em uma época quando a descolonização começava a surgir. (*A Itália sob o fascismo*, 2008, p.2 e 3)

O Japão por sua vez, após um período de intensa industrialização, despontava como uma das grandes potências mundiais, porém de limitadas condições territoriais. O país via no vasto território chinês uma oportunidade de expansão e controle do Pacífico. Unidos de propostas semelhantes, estes três países formaram o Eixo e deram início à Segunda Guerra Mundial em 1939.

O Japão, que igualmente passa por convulsões internas graves, dá início em 1931, a uma política externa agressiva, explorando o enfraquecimento dos Impérios Coloniais europeus que se mostram impotentes para superar a crise econômica. Em 1937, após ter ocupado a rica região da Manchúria, invade o resto do território chinês, dando início ao longo conflito na Ásia. Seu expansionismo vai terminar por chocar-se com os interesses norte-americanos na Ásia (Filipinas) e levar à guerra contra os Estados Unidos. (MENDONÇA, 2006, p.4)

Em meio à tensão provocada pelo conflito de tamanha magnitude, surge o conceito de super-herói encabeçado pelo Super-Homem de Jerry Siegel e Joe Shuster em 1938, na primeira edição da *Action Comics*. Neste momento, assim como outros meios de comunicação em massa, estas revistas funcionaram como meio de propaganda ideológica do governo proporcionando um escapismo à ansiedade advinda ao iminente conflito.

Assim, tais personagens, femininos ou masculinos, tiveram os meios para conquistar um público que crescia exponencialmente, a cada novo personagem criado, movimento uma complexa rede que, por sua vez, estimulava mais e mais, os criadores a criarem. Portanto, alimentavam e realimentavam-se mutuamente. Criadores, divulgadores e leitores. [...] Igualmente verdadeiro é dizer que muitos desses personagens foram frutos diretos do contexto histórico e político no qual nasceram, notadamente, a Segunda Guerra Mundial, mais ainda a partir da entrada dos Estados Unidos no conflito. (CHACON, 2010, p.21 e 22)

Os Estados Unidos, que passaram a última década se recuperando da Grande Depressão e reestruturando sua economia, se posicionava mais uma vez à margem da guerra até que em 1941, um fato marcou sua história. O Japão, após ocupar vários territórios do Pacífico, buscava aumentar sua influência no sudeste asiático invadindo em junho do mesmo ano a Indochina. O governo estadunidense se vendo ameaçado pela crescente expansão propôs sanções econômicas ao país nipônico e como represaria, o Japão atacou a base norte-americana de *Pearl Harbour*, no Hawaí, marcando a entrada definitiva dos Estados Unidos da América na Segunda Guerra Mundial. No mercado editorial, a ação se repetiu na defesa do *American Way of Life*, os super-heróis lutando contra as forças do eixo do mal que desejavam destruir a ordem mundial. E aqui surge uma heroína que abandona suas origens para se aliar aos Estados Unidos em favor do bem: a Mulher-Maravilha.

### **O autor por trás da heroína**

Grande entusiasta do desenvolvimento dos meios de comunicação de massa, William Moulton Marston foi um psicólogo americano que utilizou a indústria do entretenimento para divulgar suas ideias. Para ele, as histórias em quadrinhos traziam consigo um grande potencial por se tratar de um meio visual. Em um artigo publicado na *The American Scholar*, Marston afirma:

O potencial da história da imagem não é uma questão da teoria moderna, mas de uma verdade já estabelecida há muito tempo. É muito ruim para nós entusiastas literários, mas é a verdade, no entanto – imagens contam qualquer história de forma mais eficaz do que as palavras. (DANIELS, 2004, p. 12)

Ainda, ele acreditava que era possível transmitir mensagens positivas aos leitores destas histórias, principalmente às crianças durante seu processo de aprendizagem.

Bígamo convicto, criador do detector de mentiras e defensor das teorias feministas, Marston transpôs suas crenças para aquilo que se tornaria o seu principal legado: a criação da Mulher-Maravilha em 1941. Sua entrada oficial no mundo dos quadrinhos se deu após a publicação do artigo *Don't laugh at the Comics* (Não ria dos quadrinhos), aonde discutia acerca do crescimento vertiginoso do público leitor e a importância dos super-heróis como um dos fatores. Além de tecer elogios à *DC Universe*, ainda tecia comentários sobre a violência nos quadrinhos e sugeria como solução a criação de uma linda heroína que fizesse os leitores dos quadrinhos terem a certeza de que o salvamento chegaria a tempo. “Eliminadas as cenas de sofrimento horríveis, uma pessoa amarrada ou presa não sofre constrangimento nos quadrinhos e o leitor, portanto, não está sendo ensinado a apreciar o sofrimento.” (DANIELS, 2000, p. 20). Alguns estudiosos afirmam que o artigo não passou de manipulação por parte do psicólogo, mas fato é que neste momento o diretor da DC, Max Gaines foi convencido a contratá-lo como um consultor em histórias em quadrinhos.

Logo a chance de escrever a história da Mulher-Maravilha foi proporcionada à Marston. Entre suas sugestões iniciais afirmara que através da mulher americana do amanhã ? deveria ser feita uma heroína atraente mas também com a força de um homem poderoso. Baseando-se em suas teorias feministas, ele acreditava que a Mulher-Maravilha era espelho das mulheres que deveriam comandar o mundo, com a força necessária, porém mantendo seu amor, carinho e feminilidade.

### **Origem e Influências da Mulher-Maravilha**

Em linhas gerais, Marston utilizou a mitologia grega e seus conhecimentos sobre a psique para compor sua personagem e o universo ao qual pertence.

Além da preocupação em focar o mundo feminino e suas questões [...] o psicólogo quer utilizar dos conhecimentos específicos de sua formação

profissional, o que significa dizer, lidar com conceitos como arquétipos, id, ego entre outros, para estabelecer a personalidade da personagem. E, obviamente, isso passaria também pela abordagem de mitos, sobretudo de mitos gregos. (CHACON, 2010, p.29)

Os deuses Ares e Afrodite comandavam o mundo, o primeiro através da guerra enquanto a segunda-atraves do amor. Na mitologia, as mulheres eram vendidas como escravas a preços ínfimos e diante da vergonhosa realidade, Afrodite modela a partir do barro, com suas próprias mãos, uma raça de super mulheres, mais fortes que os homens que seriam chamadas de Amazonas. A rainha amazona ganha de Afrodite um cinturão mágico que as tornam inconquistáveis pondo fim a ação escravagista dos homens. Após derrotar exércitos de homens em incontáveis guerras, a rainha amazona é enganada por Hércules, o guerreiro mais forte de todos, e tem seu cinturão possuído tomado por este, perdendo todos os seus poderes e sendo ao fim, escravizadas. Após momentos de sofrimento e humilhação a rainha clama à sua deusa por uma nova chance e Afrodite atende aos seus pedidos com a condição de que cada amazona utilizará para sempre os grilhões rompidos de forma a nunca se esquecerem da tolice de se submeter à dominação masculina. Libertas de sua condição, as amazonas derrotam seus captores e partem em direção a uma ilha deserta longe do contato com o homem.

A história da Mulher-Maravilha tem início na edição de número 8 da *All American's All Star Comic* em dezembro de 1941. O capitão Steve Trevor, um aviador americano, enquanto persegue espiões do império nipônico tem seu avião abatido e cai na Ilha Paraíso. O local é habitado por mulheres imortais e eternamente jovens, e sua princesa, Diana, é quem devolve a vida à Trevor. Sua mãe, a rainha Hipólito, temerosa pela intrusão masculina consulta as deusas Atena e Afrodite para descobrir que uma de suas amazonas precisa retornar com o capitão e lutar ao lado da América, a última cidadela da democracia e direitos iguais para as mulheres. Uma Olimpíada amazona é organizada e a grande vencedora é Diana que segue em direção aos Estados Unidos, levando consigo Steve Trevor e assumindo posteriormente o alter ego de Diana Prince, uma enfermeira que abandona sua carreira para servir ao exército durante a Segunda Guerra.

Mas, também estava, com maior ou menor consciência, abordando (e reforçando) mitos contemporâneos. Notadamente, norte-americanos. Como exemplos, poderíamos citar o que repetidamente era veiculado por outros HQs, programas de televisão, filmes e etc, isto é: a América como a terra da liberdade, o poder invencível, militar e econômico, dos Estados Unidos e etc. (CHACON, 2010, p. 29)

Tal como Marston previa, sua heroína logo se tornou sucesso entre os leitores. Diana, uma mulher criada a partir do barro a pedido da rainha amazona, era possuidora de poderes e habilidades invejáveis. Como vencedora da Olimpíada, ganha de sua mãe, o traje que ajudou a torná-la conhecida, uma combinação que remetia à bandeira dos Estados Unidos, além dá águia, símbolo máximo americano, na região do peito em alusão à coragem e ao poder. Entre seus acessórios, dois são fundamentais na composição da personagem: os braceletes indestrutíveis, forjados a partir dos grilhões que mantinham as amazonas escravas, repelem a munição de diversas armas e representam a submissão amazona à Afrodite, deusa do amor e da beleza. O laço mágico obriga a vítima a obedecer as ordens do seu dono simbolizando a verdade. A vestimenta tem grande importância na história, como afirma Eisner em seu livro *Narrativas Gráficas*:

A vestimenta é simbólica. Ela consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como a personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor. Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor. (EISNER, 2008, p. 26)

Apesar dos preceitos feministas e da mitologia das amazonas, Marston se dirigia à uma audiência majoritariamente masculina e não coincidentemente é permitido à Diana amar um homem. Isso acontece a fim de a aproximar do mundo real e torná-la humana. Essas características são justificadas quando inseridas no contexto de cultura de massa através de um sincretismo na busca do máximo de consumo como afirma Edgar Morin (2002, p.37): “A cultura de massa é animada por esse duplo movimento do imaginário arremedando o real e do real pegando as cores do imaginário.”

### **Paralelo entre as histórias iniciais e a realidade**

Durante três anos a guerra serviu como temática para a maioria das histórias da Mulher-Maravilha, referenciando tanto a linha de frente contra os japoneses quanto contra os nazistas. Para se ter uma ideia do apelo crescente das HQs entre os americanos, a circulação dessas revistas chegou a triplicar durante o período, vendendo milhões por mês e seu público compunha-se principalmente por meninos e por membros das forças armadas, aonde uma

média de 30% do material impresso era enviados às bases<sup>2</sup>. Estas histórias transbordaram o patriotismo. Uma deusa advinda de uma ilha distante estava disposta a lutar em favor da liberdade e democracia simbolizada pelos Estados Unidos.

A título de exposição, será analisado o conteúdo da primeira edição exclusiva da Mulher-Maravilha de junho de 1942. Na primeira edição, após a apresentação de sua origem, somos levados aos dias atuais e o primeiro encontro entre Steve Trevor e Diana. Por Trevor ser um oficial do serviço de inteligência norte-americano, suas tramas estão intimamente ligadas com a princesa amazona. Ao longo de 68 páginas, são contadas quatro histórias da Mulher-Maravilha e em todas, espiões a serviço do eixo não medem esforços para sabotar operações organizadas pelo exército americano.

Na primeira história, um agente japonês responsável pelo abatimento do avião de Trevor é capturado pela Mulher-Maravilha e obrigado, devido ao laço mágico, a revelar informações sobre agentes infiltrados nos Estados Unidos.

Na segunda história, a heroína precisa investigar um mistério envolvendo as mortes de elefantes de um circo responsável por arrecadar fundos para o exército. A reviravolta no fim expõe, novamente, como vilão um espião japonês que buscava falir o circo de forma a impedir que os soldados americanos recebessem os benefícios da arrecadação.

Já na terceira história, somos apresentados à uma das principais inimigas da Mulher-Maravilha, a baronesa Paula Von Gunther, líder das operações da Gestapo<sup>3</sup> nos Estados Unidos. Após ser presa, mantém encontros com seus espiões no subsolo da prisão e utilizando o laço mágico, tortura um oficial norte-americano para obter informações de um oficial norte-americano, na forma de tortura, sobre as táticas do exército. Depois dos planos da baronesa serem descobertos, a Mulher-Maravilha conduz os soldados do exército à uma ofensiva contra um submarino alemão, obtendo vitória ao término da história.

Na última história da edição somos apresentadas à grande aliada da Mulher-Maravilha, Etta Candy, uma jovem obesa e espirituosa que contrasta com a imagem de sua amiga. Muito se diz que a presença de Etta nas histórias da Mulher-Maravilha se justifica pela possibilidade de pontuar mais uma vez, personagens transpostas da vida real. Mulheres que não são esteticamente perfeitas, mas que contribuem para a manutenção da ordem e de um governo sólido.

---

<sup>2</sup> Dados retirados do documentário A Origem Secreta da DC Comics.

<sup>3</sup> Polícia secreta do estado alemão



Creio que Etta foi também uma criação do próprio William Moulton Marston [...] que, fazendo parte e parceria com a Mulher-Maravilha, diria que aquela força e independência da amazona estariam ao alcance de todas as mulheres, sem restrições a padrões estéticos de qualquer natureza. (CHACON, 2010, p. 55)

A história em questão se inicia com um pedido de Etta à Mulher-Maravilha: seu irmão, um oficial, havia sido atacado por espiões por possuir informações táticas do exército. Logo o plano dos japoneses com a pretensão de atacar o México e conquistá-lo é descoberto e cabe à Mulher-Maravilha desmantelá-lo. Sob a ótica norte-americana, a democracia vence mais uma vez e a figura da heroína como símbolo máximo de seus país é quem leva a esperança aos outros povos. Propaganda que se assemelhava com a do real conflito.

Interessante é que a propaganda ideológica ultrapassa a ficção nessa edição ao apresentar através dos quadrinhos a história de Florence Nightingale<sup>4</sup> em uma clara alusão à Mulher-Maravilha, como uma mulher que abandonou sua família e sua casa para salvar a vida de seus compatriotas feridos na Guerra da Criméia, juntamente com uma equipe de enfermeiras voluntárias. Principal defensora de melhorias no tratamento médico foi fundadora da Escola de Enfermagem no Hospital Saint Thomas e se destacou pelo seu empenho e sacrifício em prol de seus semelhantes. Novamente, uma modelo de patriotismo para uma sociedade ufanista.

### **O papel da mulher na Segunda Guerra Mundial**

Apesar de manifestos anteriores é no início do século XX que o feminismo toma força em busca de reivindicações a favor dos direitos das mulheres, que até então participava de forma quase nula enquanto elemento da sociedade. A primeira conquista significativa durante a década de 20 foi o direito ao voto, e provocou mudanças que foram refletivas em anos posteriores. Porém, em uma sociedade patriarcal como o Estados Unidos, a mulher ainda não possuía espaço no mercado de trabalho, sendo exploradas a baixos salários e identificadas como donas de casa enquanto o homem provia ao lar através do trabalho.

---

<sup>4</sup> Florence Nightingale (12 de maio de 1820, Florença, Itália - 13 de agosto de 1910, Londres, Inglaterra) foi uma enfermeira britânica que ficou famosa por ser pioneira no tratamento a feridos de guerra, durante a Guerra da Criméia.

Durantes vários séculos de nossa história, a função dada às nossas mulheres foi a de dona do lar, obediente ao marido e responsável pelo cuidado dos filhos. [...] Dessa forma, a mulher nunca pôde, em definitivo, entrar no mercado de trabalho, realizar tarefas fora do lar ou comandar as despesas da família. Tudo fora de casa estava delegado ao homem. Assim, se ao marido cabia prover a manutenção da família, à mulher restava a identidade social como esposa e mãe. (PEIXOTO BATISTA, 2007, p. 2)

A entrada oficial dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial modificou as raízes da sociedade para manter sua economia e a mulher teve papel importante na nova organização de produção. Com a transformação da sociedade resultada pelo alistamento e envio de tropas ao exterior, buscava-se uma mulher moldada nos modelos patriarcais para representar e validar tais mudanças. O quadrinho adquire seu papel tanto na cultura quando no aprendizado. A mulher precisava assumir o posto do homem e este aceitar a necessidade da mulher ‘abandonar’ o lar e sua anterior ocupação de dona de casa em favor da economia do seu país. À mulher coube o papel de ocupar estes empregos para evitar uma recessão econômica, além de abastecer o exército com armamento.

Através dos meios de comunicação de massa, uma intensa propaganda ideológica foi patrocinada pelo Estado na tentativa de encorajar as mulheres à se dividirem entre seu lar e o emprego. Revistas femininas, cartazes e em menor escala as histórias em quadrinho, especialmente a Mulher-Maravilha mostravam mulheres fortes e decididas, estereotipando força e poder como qualidade dos homens. No caso das HQ's, a validação dessas mudanças eram importantes devido ao histórico patriarcal do país. Como resultado, as mulheres trabalhavam como operárias nas fábricas e indústrias bélicas na defesa do *American Way of Life* simbolizando uma maneira de honrar os milhões de soldados que lutavam e perdiam a vida no conflito.

No documentário *A origem secreta da DC Comics*, a escritora Louise Simonson afirma que “As mulheres assumiram vários papéis masculinos. Ela (Mulher-Maravilha) é Rosie, a rebitadora, mas é uma deusa”. A Mulher-Maravilha funciona justamente por caracterizar a mulher de uma forma até então desconhecida. Ao invés de frágeis e indefesas, uma heroína capaz de superar qualquer adversidade com força, inteligência e beleza. O papel de ‘Amélia’<sup>5</sup> é abandonado em favor da mulher do futuro da América e, nas primeiras histórias, fica clara a propaganda ideológica ao introduzir a heroína justamente no conflito.

---

<sup>5</sup> Estereótipo da mulher submissa, resignada e voltada exclusivamente para os afazeres domésticos.

## Conclusão

Os meios de comunicação de massa foram importantes ferramentas de divulgação de ideologias no último século. Em um espaço de distintos ideais, o rádio, a tv e os jornais, como fonte de informação e entretenimento, serviram para o fortalecimento do nacionalismo em tempos difíceis. Os quadrinhos, durante a crise econômica de 1929, conseguiram atingir a um grande público com suas histórias fantasiosas e cheias de esperança. Sucesso entre os leitores, foram também os responsáveis pela criação dos super-heróis que é hoje, sem dúvida, seu principal marco. Neste mesmo contexto surgiu uma heroína que intensamente utilizada pela ideologia nacionalista da época, foi exemplo para as muitas mulheres que precisavam ocupar o emprego dos combatentes da 2ª Guerra Mundial, a fim de evitar o enrijecimento da economia frente ao conflito. A Mulher-Maravilha em sua origem serviu, antes de mais nada, como propaganda ideológica do Estado e mostrou ao mundo a imagem da nova mulher norte-americana, forte, independente e capaz de superar as adversidades, mas acima de tudo, mulher.

## Referências

BLAINEY, Geoffrey. **Uma breve história do século XX**. São Paulo, Editora Fundamento Educacional LTDA, 2009.

CHACON, Beatriz da Costa Pan. **A Mulher e a Mulher-Maravilha: Uma questão de história, discurso e poder (1941 a 2002)**. São Paulo, SP, 2010, 205f. Dissertação (mestrado em História Social). Universidade de São Paulo, USP.

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1993.

DANIELS, Les. **Wonder Woman: the complete history**. Nova York, Chronicle Books, 2004.

EISNER, W. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo, Devir, 2008.

MENDONÇA, Frâncio Silva. **História – Textos e Documentos – Segunda Guerra Mundial**. [online] Disponível na Internet via <http://historia.ricafonte.com>. Acesso em: 26 de fevereiro de 2012.

MORIN, Edgard. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2002.

PEIXOTO BATISTA, Cristina. **Mulheres em tempos de guerra: análise do comportamento e da moda feminina nos anos 20 e 50.** In: *II Encuentro Latinoamericano de Diseño*, Universidade de Palermo, 2007, Buenos Aires, Argentina.

**UNIDADE Didática XI – Segunda Guerra Mundial: Do Conflito tradicional à era nuclear (1939 – 1945) [online]** Disponível na Internet via <http://www.clubemilitar.com.br/>. Acesso em: 26 de fevereiro de 2012.