



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE DESIGN DE MODA

ÉRIKA MAGALHÃES DE PAULA

MULHER-MARAVILHA: A EROTIZAÇÃO FEMININA NOS FIGURINOS
DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

FORTALEZA
2019

ÉRIKA MAGALHÃES DE PAULA

MULHER-MARAVILHA: A EROTIZAÇÃO FEMININA NOS FIGURINOS DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

Monografia para o Trabalho de Conclusão de
Curso em Design de Moda do Instituto de
Cultura e Arte da Universidade Federal do
Ceará, como requisito para a obtenção do
título de Bacharel em Design –Moda.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Francisca Raimunda
Nogueira Mendes

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P349m Paula, Érika Magalhães de.
Mulher-Maravilha : a erotização feminina nos figurinos das histórias em quadrinhos / Érika Magalhães de Paula. – 2019.
56 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2019.
Orientação: Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes.

1. Mulher-Maravilha. 2. Erotização feminina em HQs. 3. Figurino feminino. 4. Vestimenta feminina em HQs. I. Título.

CDD 391

ÉRIKA MAGALHÃES DE PAULA

MULHER-MARAVILHA: A EROTIZAÇÃO FEMININA NOS FIGURINOS DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Monografia para o Trabalho de Conclusão de
Curso em Design de Moda do Instituto de
Cultura e Arte da Universidade Federal do
Ceará, como requisito para obtenção do título
de Bacharel em Design de Moda.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a Francisca Raimunda Nogueira Mendes (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Esp. Marina Carleial Fernandes
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A todas as mulheres, principalmente minha
mãe, que lutaram e me ensinaram a ser a
mulher forte que sou hoje.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela força e coragem para enfrentar a vida acadêmica e chegar até aqui.

Aos meus pais, Edite e Ribamar e aos meus irmãos, Eliziane e Júnior, por todo amor e apoio recebido durante a minha vida.

As todas as amigas que fiz na faculdade, por estarmos sempre nos ajudando e nos apoiando nos momentos bons e difíceis da vida acadêmica, em especial, sou muito grata a Mayara e a Robyane por serem grandes exemplos de dedicação e responsabilidade

As três colaboradoras, Eliziane, Ste e Rogis, que se solidarizaram com a perda do meu notebook no meio do semestre de entrega do TCC e se dispuseram a emprestar os seus, para que eu conseguisse finalizar o meu trabalho. Tem um pedacinho do meu TCC no notebook de cada uma delas.

A Jéssica, por ser uma amiga incrível e por nunca ter se recusado a ouvir as minhas queixas e a sair comigo para aliviar o estresse formado pela faculdade, estágio e vida pessoal.

A minha prima Juliana, por ter sido a primeira pessoa a apoiar e dar força a minha escolha de tema e por me servir de exemplo como mulher, estudante e professora.

E não posso esquecer-me de agradecer a minha querida professora e orientadora Francisca, que esteve acompanhando a evolução do meu trabalho desde a disciplina de projeto de pesquisa e por todo o incentivo recebido por ela para permanecer com o projeto até virar meu TCC.

Não faço ideia de onde estarei amanhã, mas aceito o fato de que o amanhã vai chegar. E quando ele chegar eu vou me erguer para o enfrentar! (MULHER-MARAVILHA)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender as representações sobre o feminino nos figurinos da super-heroína, Mulher-Maravilha, nas HQs da DC Comics. Para tal, o estudo buscou entender as relações de gênero construídas de forma sociocultural e como elas influenciam na forma em que as personagens femininas são inseridas e representadas de maneira estereotipada nas histórias em quadrinhos. Por fim, o estudo aborda a Mulher-Maravilha, sua história e evolução do figurino. Como metodologia foram escolhidas a pesquisa bibliográfica e documental, analisando três capas com os últimos figurinos da personagem escolhida como objeto de estudo. Deste modo, foi possível concluir que a representação feminina nas HQs é um reflexo das relações de gênero e como consequência disso, vem a seletividade de um público leitor masculino cujos enredos e personagens são criados de acordo com o que atrai esse consumidor. Entretanto, as editoras vêm tentando modificar a forma como retrata o feminino nas HQs, baseando-se na demanda do contexto social atual ligado aos movimentos de luta feminista.

Palavras-chave: Mulher-Maravilha. Erotização feminina em HQs. Figurino feminino. Vestimenta feminina em HQs.

ABSTRACT

The present work has as objective understand the representations about the women's costume of the super-hero, Wonder Woman, in the DC Comics's comic books. For this, the study sought understand the gender relations built in the socialcultural form and how they influence in the way that the female characters are inserted and representaded in a stereotyped way in the comic book stories. Lastly, the study approaches the Wonder Woman, history and evolution of her costume. As methodology, was chosen the bibliographical and documentary research, analyzing three covers with the latest costumes of the chosen character as object of study. Thus, it was possible to conclude that the women's representation in comic books is a reflection of gender relations and as consequence that, comes the selectivity of a male reader audience whose plots and characters are created according to what attracts this consumer. However, the publishers have been trying to modify the way how women are portrayed in comic books, based in the demand of the present social context related to the feminist struggle movements.

Keywords: Wonder Woman. Female erotization in comic books. Female costume. Female costume in comic books.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Harley Quiin x Gavião Arqueiro	30
Figura 2	– Mulher-Maravilha x Gavião Arqueiro	30
Figura 3	– <i>Sensation Comics</i> no.1	35
Figura 4	– Sequência de HQs da Mulher-Maravilha Vol.1, anos: 1949; 1953; 1960; 1966	36
Figura 5	– Mulher-Maravilha Vol. 1 #178	37
Figura 6	– Mulher-Maravilha - Vol 1, #204, 1973	38
Figura 7	– Sequência de HQs da Mulher-Maravilha Vol.1 anos: 1974; 1980; 1983 ...	38
Figura 8	– Sequência de HQs da Mulher-Maravilha Vol 2 anos: 1995; 1996; 1996; 1997	39
Figura 9	– Uniforme mais coberto da Mulher-Maravilha Vol 1 ano: 2010 e 2011.....	40
Figura 10	– Mulher-Maravilha Vol 4 #36	42
Figura 11	– Mulher-Maravilha Vol 4 #41	44
Figura 12	– Mulher-Maravilha Vol 5 #14	45
Figura 13	– Exemplo de corpo maternizado x corpo infantilizado	47

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Relação de capas de HQs da Mulher-Maravilha que serão estudadas	17
--	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	METODOLOGIA	16
2.1	Tipo de Pesquisa	16
2.2	Área de abrangência	17
2.3	Plano de coleta de dados	17
2.4	Categorias analíticas	17
2.5	Tratamento de dados	18
3	O QUE SÃO E COMO SURGIRAM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	19
3.1	Origem histórica da DC Comics: pioneira nas HQs de super-heróis	21
3.2	Introdução feminina nas HQs de super-heróis	23
4	AS RELAÇÕES DE GÊNERO: UM REFLEXO CULTURAL	26
4.1	Corpo feminino nas HQs: uma cultura estereotipada	28
4.2	A luta contra a sexualização feminina nas HQs	28
5	MULHER-MARAVILHA: HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DOS FIGURINOS	32
5.1	Mulher-Maravilha no cinema	33
5.2	O figurino da Mulher-Maravilha	34
6	ANÁLISE DAS CAPAS: CORPO, LINGUAGEM CORPORAL, CABELO E CORES DA MULHER-MARAVILHA (ANO 2014 A 2017)	42
6.1	<i>Wonder Woman</i> - #36 War Torn Vol.4	42
6.2	<i>Wonder Woman</i> - #41 Balance Vol. 4	44
6.3	<i>Wonder Woman</i> - #14 Year One, Finale Vol 5	45
6.4	Semelhança entre as capas analisadas	46
7	CONCLUSÃO	51
	REFERÊNCIAS	54

1 INTRODUÇÃO

Os quadrinhos são uma forma de comunicação em massa, inicialmente divulgada através de jornais e hoje ganham revistas próprias. A disseminação de seu conteúdo se dá principalmente devido a facilidade em interpretar as ilustrações que são em sua maioria autoexplicativa.

Cunha (2015) afirma que assim como qualquer outro produto da indústria cultural, as histórias em quadrinhos¹ possuem a capacidade de existir como um reflexo para a realidade na qual vivemos. Rodrigues (2015) esclarece que indústria cultural foi um termo criado pelos filósofos Horkheimer (1895-1973) e Adorno (1903-1969) para o que diz respeito simultaneamente aos processos econômicos que transformaram a cultura e a arte em mercadoria e os processos psíquicos que transformaram o homem moderno em consumidor dessas mesmas mercadorias.

Quando falamos de HQs, a temática mais propagada é a de super-heróis, cujos protagonistas são em sua maioria masculinos, Rodrigues e Menezes (2015) apontam que isso se deve ao fato de que possuímos uma indústria cultural ainda criada majoritariamente por homens. Isso levanta o questionamento sobre como as personagens femininas são pensadas e inseridas por meio dessa ótica masculina.

Para Scott (1995) o que é ser masculino e feminino na sociedade está relacionado com as relações sociais fundadas sobre as diferenças percebidas entre os sexos, sendo assim uma construção social, disseminada entre as gerações. É uma predeterminação dos papéis do homem e da mulher.

Este trabalho irá delimitar-se a pesquisar a erotização feminina por meio de seus figurinos na personagem Mulher-Maravilha nas HQs da DC Comics. De acordo com Bruno (2017) os personagens estão sujeitos a usar o que vestem como meio de exteriorizar sua personalidade. O figurino é uma ferramenta de construção de identidade visual. Não apenas as roupas, mas também o cabelo, a maquiagem e os acessórios entram como signos de aparência externa do personagem.

O feminino nos quadrinhos é uma temática recente, porém não significa que existem poucos trabalhos relacionados a ela. De acordo com Rodrigues e Menezes (2015), as super-heroínas se inserem de forma mal executada em um ambiente predominantemente formado por homens. A ausência de tato e prática em representar personagens femininas faz com que os roteiristas, os produtores e os ilustradores não consigam desenvolver personagens que

¹ História em quadrinhos é usualmente abreviado para HQ e aqui também será.

transmitam valores de empoderamento.

Cerqueira (2017) acrescenta que por décadas, houve negligência por parte das produtoras de HQs em culminar na seletividade do público consumidor composto de jovens pertencentes ao sexo masculino. Os cenários eram adaptados ao que representava a virilidade masculina no século XX, ou seja, continham violência e mulheres sensuais.

Hauch (2017) - em seu trabalho sobre as várias representações da Mulher-Maravilha - inicia uma discussão sobre o que é ser sexy nas HQs. A autora afirma que existem mulheres que gostam de verem mulheres sendo representadas nas mídias de maneira sexy por acharem bonitas, inspirações, entre outras, assim como há as que não gostam. O problema é quando as mulheres são objetificadas a ponto de ser somente algo para mexer com o imaginário masculino.

A imagem feminina modelada para as HQs é notada pelo seu corpo, sua sensualidade e suas formas expostas, passando assim a fazer parte do desejo e sendo representada por 'atributos de seu corpo', não sendo evidenciadas pelas suas capacidades e qualidades. Melo e Ribeiro (2015) afirmam que a linguagem do corpo feminino expressa nos enredos das HQs, as expressões de aspirações, valores e pré-conceitos de seus criadores.

Segundo Cunha (2015) os quadrinhos são uma forma de manifestação cultural que influencia no processo contínuo de construção das representações sociais. Desta forma, o conceito que temos de feminilidade pode ser influenciado em certo nível por produtos da indústria cultural. As dualidades em papéis de 'mocinhas e vilãs', como o certo/errado, bem/mal podem afetar a percepção da mulher na sociedade. E assim como afeta negativamente o gênero feminino, também prejudica a obra ao valorizar mais a erotização do que a história em si.

A Mulher-Maravilha é atualmente uma das personagens femininas de maior popularidade da Editora DC Comics, é uma personagem que traz a força e a representatividade feminina para as histórias em quadrinhos, no entanto, no decorrer de sua histórica trajetória, foi alvo da erotização por meio das mãos dos quadrinistas sob influência do público consumidor.

A partir dos aspectos vistos anteriormente, propõe-se como objetivo geral compreender as representações sobre o feminino nos figurinos da personagem Mulher-Maravilha nas HQs da DC Comics. A personagem foi escolhida pelo seu status de popularidade impulsionado recentemente pela mídia devido às filmografias contendo a personagem. Ela será analisada através da origem, enredo, corpo e figurino de forma cronológica, a fim de entender o contexto social, a simbologia e as mudanças que ocorreram

com a representação gráfica dela.

Os objetivos específicos estão voltados a entender as relações de gênero criadas na sociedade e como elas chegam às histórias em quadrinhos. Propõe-se também compreender como as personagens femininas são introduzidas e representadas nas HQs e por fim, interpretar os figurinos da Mulher-Maravilha.

A justificativa para falar sobre a temática escolhida, vem do interesse pessoal da pesquisadora em relação a personagem e do sentimento de angústia ao notar as distinções entre feminino e masculino nas HQs, misturado a ascensão de cinematografia com enredos voltados para o universo dos Super-Heróis.

Na década atual, a indústria cinematográfica e a indústria televisiva têm feito altos investimentos nas adaptações de enredos das histórias em quadrinhos, especificamente os que retratam super-heróis. Segundo Tavares (2013) o sucesso da maioria dessas produções é tão naturalizado que é difícil imaginar que há cerca de quinze anos atrás, os estúdios tinham pavor de investir em um filme de super-herói – era considerado infantil demais para os adultos e sério demais para as crianças. Foi necessário o esforço dos diretores e roteiristas apaixonados por HQs para modificar esse cenário. Os altos rendimentos das bilheteiras ajudaram também. Os super-heróis se tornaram uma mina de ouro e as produções passaram a receber grandes investimentos.

O sucesso no cinema faz ‘1 as adaptações para a televisão acontecerem. De acordo com Furquin (2017) seja adaptação oficial de títulos, seja na exploração do mesmo universo ou temáticas, as histórias de super-heróis despertam interesse do público, devido à variedade de HQs e eventos que são oferecidos.

Assim como as HQs, a indústria cinematográfica também dá preferência aos personagens masculinos, no entanto, nos últimos filmes lançados pela produtora Warner Bros em parceria com a Editora DC Comics, a personagem estudada na pesquisa foi uma das que mais chamaram a atenção do público aumentando assim a sua popularidade.

A pesquisa levanta um questionamento social sobre como a imagem erotizada da mulher - especificamente nas HQs de super-heróis - é disseminada de forma naturalizada e como a vestimenta está diretamente envolvida com o problema.

A metodologia mais utilizada para a realização da pesquisa foi a do tipo bibliográfica - para se obter embasamento teórico - e documental, já que se fez necessário estudar os objetos da pesquisa através das revistas de histórias em quadrinhos.

O presente trabalho é composto por seis capítulos, iniciando pela introdução e em seguida pela metodologia. O terceiro capítulo intitula-se “O que são e como surgiram as

histórias em quadrinhos” que traz a história de como se deu o surgimento das HQs juntamente com a origem da editora DC Comics, que coincide com o surgimento da temática de super-heróis e está diretamente ligada a personagem estudada neste trabalho, além de iniciar a discussão sobre o feminino nas HQs.

O quarto capítulo levanta a discussão sobre as relações de gênero ser um reflexo cultural e como isso influencia na estereotipação do corpo feminino nas HQs e aborda também sobre a luta contra a sexualização desse corpo feminino.

O quinto capítulo recebe o nome da personagem estudada, Mulher-Maravilha, onde é contada a história da personagem nas HQs, sua adaptação para o cinema e seu figurino. O sexto e último capítulo traz as capas estudadas nesse estudo e a análise delas referente a corpo, linguagem corporal e coloração.

Como resultados, obteve-se que a construção do papel feminino nas HQs vem historicamente do reflexo das relações de gênero e como consequência disso, vem a seletividade de um público leitor masculino, então entende-se que os enredos são adaptados ao que atrai esse consumidor, o que normalmente se referem a violência e mulheres sensuais. No entanto, com as demandas do contexto social atual ligados aos movimentos de luta feminista, as editoras de HQs têm sofrido influência desses manifestos e vem tentando modificar a forma como as personagens vem sendo representadas, tornando-as menos objetificadas e mais empoderadas, tendo a Mulher-Maravilha como exemplo dessa reformulação.

2 METODOLOGIA

Para obtenção de embasamento sobre o tema abordado, foram escolhidas como metodologia científica, a pesquisa bibliográfica em conjunto com a pesquisa documental. De acordo com Pradnov e Freitas (2013) uma investigação científica depende de um conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos para que seus objetivos sejam atingidos: os métodos científicos. Os autores ainda acrescentam que o método científico é um conjunto de processos ou operações mentais que devemos empregar na investigação. É a linha de raciocínio adotada no processo deste trabalho.

2.1 Tipo de Pesquisa

A pesquisa bibliográfica é formada por livros, revistas eletrônicas, trabalhos acadêmicos, jornais disponíveis na internet e websites de fãs de HQs, Pradanov e Freitas (2013) explicam sobre o que consiste em uma pesquisa bibliográfica:

Quando elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. Em relação aos dados coletados na internet, devemos atentar à confiabilidade e fidelidade das fontes consultadas eletronicamente. Na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar (PRADNOV; FREITAS, 2013, p.54)

A pesquisa documental permite que materiais possam ser estudados a fim de contribuir na obtenção de resultados, Pradnov e Freitas (2013) explicam o que é essa forma de pesquisa:

A pesquisa documental, devido a suas características, pode ser confundida com a pesquisa bibliográfica. Gil (2008) destaca como principal diferença entre esses tipos de pesquisa a natureza das fontes de ambas as pesquisas. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições de vários autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental baseia-se em materiais que não receberam ainda um tratamento analítico ou que podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa (PRADNOV; FREITAS, 2013, p.55).

Esse tipo de pesquisa foi escolhido porque o objeto de estudo faz parte de HQs que podem ser encontradas, em sua maioria, em sites – *Comic Vine*, *Galaxia dos Quadrinhos*, *HQBR* e *Wikia* - que disponibilizam as capas e alguns até mesmo disponibilizam a revista para serem lidas em formato digital. No presente trabalho, serão analisadas um total de três capas atuais de HQs da Mulher-Maravilha.

2.2 Área de abrangência

Como área de abrangência da presente pesquisa foram selecionadas três HQs em que a Mulher-Maravilha está inserida.

As capas das HQs da Mulher-Maravilha que foram escolhidas para estudo são:

Tabela 1 – Relação de capas de HQs da Mulher-Maravilha que serão estudadas

NOME	NUMERAÇÃO	DATA DE PUBLICAÇÃO
<i>Wonder Woman</i> – Vol 4	#36	Novembro de 2014
<i>Wonder Woman</i> Vol. 4	#41	Agosto de 2015
<i>Wonder Woman</i> Vol. 5	#14	Março de 2017

Fonte: Elaborado pela autora, 2019.

No espaço de abrangência também está inserido o Documentário “Origem Secreta: A História da DC Comics” lançado em 2010 em comemoração aos setenta e cinco anos da DC Comics, que fala como se deu o processo de formação da Editora e de seus principais heróis, além de curiosidades sobre o tema abordado.

2.3 Plano de coleta de dados

O plano de coleta de dados consistiu em quatro etapas: A – Pesquisa bibliográfica, cujos dados foram coletados entre março e junho de 2018 por meio de livros, artigos, teses e dissertações acadêmicas, além de jornais online e sites de fãs. B – Pesquisa Documental realizada em maio de 2018 por meio do estudo das capas das HQs selecionadas. A análise das HQs referentes aos anos de 2014, 2015 e 2017 foi feita no período entre outubro de 2018 e março de 2019; C – Análise e interpretação dos dados obtidos foi feito entre março e junho de 2019.

2.4 Categorias analíticas

A presente pesquisa buscou estudar a representação feminina nas HQs, seu corpo e vestimenta, por isso estabelece as seguintes categorias analíticas: relações de gênero, corpo e figurino. Minayo (2004) define categorias analíticas como sendo aquelas que retêm as relações sociais fundamentais e podem ser consideradas balizas para o conhecimento do objeto nos seus aspectos gerais.

Segundo Piscitelli (2001) o conceito para o que chamamos de gênero está relacionado à percepção da necessidade de associar preocupação política a uma melhor compreensão da maneira como o gênero opera em todas as sociedades, o que exige pensar de maneira complexa as relações de poder.

O corpo, principalmente o feminino, é descrito como um objeto de trocas simbólicas, cujo sentido vem de fora, por meio de mecanismos de afirmação da cultura dominadora masculina, afirmam Siqueira e Vieira (2008). Os autores ainda acrescentam que a cultura massificada, por meio da publicidade, da televisão, do cinema e das revistas de moda e de saúde, constroem uma cultura de objetificação do corpo.

O figurino é uma ferramenta que constrói uma identidade visual, não só as roupas, como também o cabelo, a maquiagem e os acessórios entram como signo de aparência externa do personagem. O figurino é um dos componentes importantes para caracterizar um personagem e segundo Leite e Guerra (2002) é um objeto de comunicação dentro do enredo.

2.5 Tratamento de dados

Como mencionado anteriormente, os dados sofreram análise e interpretação. De acordo com Creswell (2007) o processo de análise de dados extrai o sentido dos dados de texto e imagem, envolve preparar os dados para análise, conduzir análise diferentes, aprofundar-se no entendimento dos dados, fazer representação dos dados e uma interpretação do significado mais amplo dos dados.

O tratamento dos dados iniciou pela leitura das referências bibliográficas com posterior leitura ótica das capas de HQs. Em seguida foi feita a análise e interpretação das informações obtidas.

3 O QUE SÃO E COMO SURGIRAM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos são um tipo de gênero literário que engloba não só textos como também ilustrações na sua narrativa, são conhecidos como arte sequencial e considerada a nona arte. Srbeek (1999) conceitua quadrinhos como sendo uma sequência de ilustrações que formula uma narrativa, podendo ter linguagem escrita ou não, é uma linguagem artística específica.

Uma sequência de representações visuais interdependentes é a estrutura básica da linguagem dos quadrinhos; através dela constitui-se uma narrativa, um *texto* que pode ou não incluir a linguagem verbal. Esta, quando aparece, é incorporada ao espaço visual da página, através dos balões, das legendas e das representações gráficas de onomatopéias. Ao contrário do que pode parecer à primeira vista, a história em quadrinhos não é uma simples mistura de desenhos e palavras, mas sim uma linguagem artística específica. (SRBEK, 1999, p.1).

Para as HQs chegarem ao que são atualmente, tiveram que passar por muitos processos de mudanças. As primeiras ilustrações sequenciadas que antecederam essa arte foram executadas pelos homens primitivos do Paleolítico, segundo Srbeek (1999) existe uma listagem de antecedentes aos quadrinhos, além dos registros rupestres, temos os hieróglifos egípcios, os murais da cidade Maia de Bonampak, as iluminuras medievais ou a Tapeçaria de Baieux, gravuras japonesas e narrativas mitológicas.

Apesar das coincidências, esses artistas não faziam histórias em quadrinhos, mas serve para constatar que desde a pré-história, a linguagem visual é utilizada para contar acontecimentos, como afirma Srbeek (1999):

Contudo, apesar de algumas semelhanças formais, é evidente que os artistas pré-históricos e os artesãos egípcios ou medievais não faziam histórias em quadrinhos. Na verdade, essa pretensa “genealogia” apenas nos leva constatar que há séculos e nas mais variadas sociedades os homens utilizam-se de sequências de desenhos para representar e registrar aspectos de seu cotidiano ou contar histórias (SRBEK, 1999, p.2).

Em virtude do desenvolvimento das HQs, nos EUA, é comum dizer-se que os EUA são “a pátria dos quadrinhos”. É preciso, no entanto, reconhecer a existência de um período que chamaríamos com Marny² de “pré-histórico” das HQs, durante o qual a Europa criou condições para o florescimento da arte que apaixonaria os americanos, desempenhando papel importante na sua origem e desenvolvimento (ANSELMO, 1975, p. 42). Como explica Srbeek (1999):

O surgimento da imprensa é um dos elementos que favoreceram a efervescência cultural e intelectual que caracterizou a Europa do início da Era Moderna.

² Jacques Marny autora do livro “Sociologia das histórias em quadrinhos” citada por Anselmo (1975)

Entretanto, é bom lembrar que nesta sociedade, cuja maior parte da população não sabia ler, as imagens e a comunicação visual desempenhavam um papel fundamental, bastante explorado pelas instituições de poder. (SRBEK, 1999, p. 2).

Partindo do final do século XVII e início do século XVIII houveram várias manifestações culturais e revoluções sociais nas cidades europeias, principalmente Londres e Paris. Segundo SrbeK (1999) foi como fruto do contexto político-cultural da época que se difundiram através da imprensa, charges e cartuns, e foi nesses dois tipos de artes ilustradas em que apareceram pela primeira vez os quadros e balões de diálogo, tornando a mensagem mais comunicativa.

Ainda no século XVIII, a revolução industrial e o crescimento urbano foram fortes influências para a expansão da imprensa e da indústria literária que desenvolveu vários tipos de gêneros e fizeram reedições ilustradas de clássicos como Dom Quixote. De acordo com SrbeK (1999) “é por inspiração e filiação a esta cultura e literatura “burguesas” que surgiram as histórias em quadrinhos”.

Ainda de acordo com o autor, as pesquisas de maior credibilidade atribuem ao ilustrador suíço Rodolphe Töpffer a paternidade desta arte, durante a década de 1820, ele lançou sua primeira história sequencial de desenhos com legendas o que o levou a influenciar outros desenhistas como o germânico Wilhelm Busch, o italiano naturalizado brasileiro Ângelo Agostini, o francês Georges Colomb e o norte americano Richard Outcault, desenhista que em 1895 deu início de forma definitiva ao que hoje conhecemos como histórias em quadrinhos, devido a criação de *Yellow Kid*, obra que se espalhou por todos os países onde a imprensa se desenvolveu.

Assim como no cinema, os quadrinhos são creditados aos europeus, no entanto os norte-americanos foram os primeiros a explorar o potencial comercial dessa arte começando pelo investimento em tirinhas e cartuns nos jornais para agradar os estrangeiros que pouco falavam inglês.

De acordo com Anselmo (1975) os desenhistas americanos se preocupavam com a sátira política e social, mas o aparecimento de revistas humorísticas a partir de 1880 criou condições para a utilização de seus talentos e o desenvolvimento da HQ, e, em 1905 surgiram séries de páginas dominicais que geraram muito sucesso incentivando os desenhistas a arriscarem outras temáticas, além do cômico.

De acordo com SrbeK (1999), nas duas primeiras décadas do século XX, as publicações se tornaram periódicas e de grande tiragem, desvinculadas dos jornais e especialmente dedicadas aos quadrinhos, nomeados *comic books*. Em 1929 surgiram os

quadrinhos de aventura, mas somente na década seguinte nas páginas da revista *Action Comics* que Jessy Seigel e Joe Shuster inauguraram o gênero “super-herói” com a criação do personagem Super-Homem.

Após a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos disseminaram seus *comics books* pelo Ocidente e conseqüentemente divulgava o modo de vida americano já que suas histórias refletiam a realidade do país. Hoje as duas maiores editoras de HQs são norte-americanas, Marvel Comics e Dc Comics, ambas cresceram muito levando suas histórias a indústria cinematográfica e televisiva.

3.1 Origem histórica da DC Comics: pioneira nas HQs de super-heróis

Não existem muitos textos oficiais sobre o surgimento da DC Comics, até mesmo o site oficial da editora é carente de informações, no entanto no ano de 2010 foi realizado um documentário sobre a origem da DC Comics, em comemoração aos setenta e cinco anos da editora. O documentário é nomeado de “Origem Secreta: A História da DC Comics” dirigido por Marc Carter.

A origem histórica da DC Comics coincide com o surgimento da temática de super-heróis nos quadrinhos, ou seja, a editora foi a pioneira em abordar essa temática. Tudo começou no início dos anos 1930 como apresenta o documentário Origem Secreta: A História da DC Comics (2010) com dois empreendedores imigrantes, Harry Donenfeld e Jack Liebowitz, eles tinham uma pequena, mas lucrativa editora, ambos fizeram fortuna publicando revistas de *pulp fiction*³ eróticas, haviam desenhos lascivos de mulheres seminuas na capa e histórias picantes na revista, ou ao menos para a época de 1935.

As mulheres apareciam tão nuas quanto a lei deixava, no entanto, já quase no final da década, as *pulp fiction* passaram a ser consideradas pornografia para os padrões da época, pessoas chegaram a ser presas por causa delas, foi assim que Harry Donenfeld percebeu que o negócio não valia mais a pena.

Segundo a Origem Secreta.... (2010) para um país em plena Grande Depressão, as tirinhas de jornais eram uma diversão popular e barata, coleções delas, os primeiros gibis começaram a chegar às bancas. O Major Malcolm Wheeler-Nicholson, um escritor prolífico de *pulp fiction* e ex-oficial de cavalaria decide então criar os seus, era 11 de janeiro de 1935, quando o *Fun Comics Number One*, o primeiro gibi da DC, começou a circular nas bancas.

³ As *pulp fictions* eram um tipo de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas. Pode-se dizer que ocupavam o lugar das séries de televisão atuais. Embora muitos escritores respeitados escreveram para pulps, as revistas foram mais conhecidas por suas histórias sensacionalistas e capas apelativas.

O Major viu que isso não só encheria as bancas como também faria com que materiais novos chegassem ao público e Harry e Jack precisavam de material menos picante para publicar. Foi publicado então o primeiro trabalho juntos, *Detective Comics*, o gibi que daria à DC seu nome. Recebeu esse nome porque é um fruto da cultura urbana, a ideia do crime urbano era algo que, há cinquenta anos, nem existia, de repente a população norte-americana tinha que se preocupar com assaltantes, ladrões e crime nas ruas. Ou seja, eles buscavam colocar nos quadrinhos a realidade que o povo estava vivendo.

Conforme a *Origem Secreta...* (2010) Harry e Jack fizeram o negócio crescer, eles lançaram a *National Allied* e a *All-American*, empresas que acabariam sendo a DC Comics. Ao mesmo tempo, em Cleveland, dois adolescentes de dezessete anos, Jerry Siegel e Joe Shuster, filhos de imigrantes judeus fogem da dor e da luta de suas vidas diárias, juntos, eles criaram algo revolucionário. Jerry era o nerd, fã de ficção científica e vivia inventando suas histórias, já Joe era um artista, estava sempre rabiscando. Ambos imaginam um homem com poderes além dos mortais – um gênio no intelecto, um Hercules na força, um nêmesis para os bandidos – O Super-Homem.

Jerry e Joe enviaram sua criação para editores de todo o país e cada um deles rejeitou a ideia na hora. Na época era uma ideia inovadora, enquanto todos faziam caubóis, detetives e histórias de ficção científica, os dois jovens de Cleveland criaram um gênero. Somente quatro anos depois, a DC finalmente traz o Super-Homem às bancas da Terra. Naquela primavera, *Action Comics Number One* nasceu e nela estava o Super-Homem, com sua capa vermelha e roupa azul. Os superpoderes do personagem o torna um defensor sem culpa, vindo de outro planeta, porém crescido na terra e que assume um alter ego, o jornalista Clark Kent, para disfarçar a sua verdadeira identidade.

Nos final dos anos 1930 e começo dos anos 1940, os donos das bancas não se cansavam, em apenas três edições, venderam um milhão de gibis, o Super-Homem era oficialmente um fenômeno e influenciador de pessoas, ele estava em toda parte, nos jornais, no rádio, no cinema, nas roupas e qualquer outro produto que fosse possível, conforme afirma o documentário *Origem Secreta:...* (2010).

Ainda de acordo com o documentário, apostando no sucesso do Super-Homem, a Editora queria mais um herói para se tornar um fenômeno. É a partir daí que a editora da oportunidade de Bob Kane, um rapaz de dezoito anos do Bronx, criar um novo super-homem. Kane recrutou um amigo, que queria ser escritor, Bill Finger para juntos formular a ideia de um personagem chamado Batman, um super-homem só que sem poderes. Menos de um ano depois do surgimento do super-homem, a *Detective Comics* apresentou “Batman” um

personagem misterioso e mascarado, era algo diferente, um detetive herói, que resolve os problemas com inteligência e punhos, distribuindo justiça por toda parte. É no último quadrinho que seu alter ego é revelado, o jovem playboy, milionário, Bruce Wayne.

A popularidade de Batman logo compete com a de Super-Homem, sendo algo ótimo para os negócios e como tudo o que chama atenção recebe opiniões, logo surgiram os críticos de quadrinhos. De acordo com a *Origem Secreta:...* (2010) na época as histórias da editora tinham enredos voltados para o que garotos adolescentes gostavam e acabaram recebendo uma crítica do Dr. psicólogo William Moulton Marston por não explorarem todo o seu potencial. A resposta da editora foi simples, contratá-lo como conselheiro editorial. Para Marston a maior ofensa dos quadrinhos era a total masculinidade, para ele faltava algo importante, a Mulher-Maravilha, uma deusa criada para trazer paz ao mundo dos homens. Posteriormente no decorrer do trabalho, iremos aprofundar a história da super-heroína.

Os três personagens já citados formam a trindade da DC Comics e fazem parte da chamada “Era de Ouro” da Editora. Até 1945 a circulação de quadrinhos triplicou, vendendo milhões por mês. Na época não era somente a DC que comercializava, mas também várias outras editoras que entraram nesse universo de super-heróis. Além da trindade da DC Comics, outros personagens heróis foram surgindo como Flash, Espectro, Sandman, Gavião Negro, Arqueiro Verde, The Spirit, Sideral, Aquaman, Lanterna Verde e Capitão Marvel.

3.2 Introdução de personagens femininas nas HQs de super-heróis

Apesar da criação definitiva da forma como conhecemos os quadrinhos hoje datarem do final do século XIX, foi apenas durante a Segunda Guerra Mundial, nos anos de 1940, que surgiram protagonistas femininas nas HQs. Segundo Nogueira (2014) nos “anos de ouro” dos *comics* norte-americanos foram criados personagens de diversos tipos: aventureiros, heróis, super-heróis, personagens cômicos e outros. O contexto histórico da época foi particularmente fértil para os quadrinhos e abriu mais oportunidades para participação feminina nessa indústria. O momento coincide com a entrada das mulheres no mercado de trabalho para substituir os homens que foram lutar nas trincheiras. Como consequência disso foram criadas heroínas femininas que simbolizavam a força da mulher norte-americana que além de trabalhar nas indústrias, também fazia o trabalho doméstico.

Muitos autores acreditam no pioneirismo da Mulher-Maravilha, no entanto, Nogueira (2014) e Cunha (2016) são os únicos que apresentam personagens antecessoras a super-

heroína. Segundo Cunha (2016) a ‘*The Woman in Red*’⁴ surgiu em março de 1940 em *Thrilling Comics #2* trata-se da história de uma policial, chamada Peggy Allen, que usava sua alter ego para ir além dos limites da sua profissão. A personagem não durou muito e aparecia vez ou outra entre 1940 e 1945.

A próxima a surgir foi *Phantom Lady*⁵, produzida por Arthur Peddy em agosto de 1940 pela *Quality Comics*. De acordo com Cunha (2016) trata-se de uma socialite, Sandra Knight, que para se libertar da vida monótona, libertou sua alter ego, que passava as tardes lutando contra criminosos e malfeitores. Posteriormente, em novembro de 1940, surge na *All American Comics #20* a Red Tornado - codinome da mãe viúva e proprietária de um minimercado - Abigail Mathilda. Criada por Sheldon Mayer, a heroína era motivada pelas histórias de super-heróis narradas pelos filhos, decide se fantasiar, usando como máscara uma panela na cabeça para lutar contra os crimes.

Cunha (2016) afirma que o ano de 1941 foi positivo em duas dimensões: criação de personagens femininas, incluindo a de heroínas e publicação de trabalhos de autoria feminina. A maioria das heroínas lançadas na época ficaram conhecidas, dado o contexto de guerra, como *Victory Girls*⁶. As missões dessas heroínas eram, quase sempre, relacionadas à guerra e em defesa dos Estados Unidos, ajudando soldados ou lutando contra os nazistas.

Nogueira (2014) acrescenta que a princípio eram mulheres comuns, com habilidades de luta iguais ou superiores aos homens, eram bonitas e inteligentes. Os figurinos eram sensuais e faziam referência a bandeira norte-americana, ao estilo *pin-up*⁷ da época, onde as personagens pareciam estar mais preparadas para o entretenimento dos soldados do que para a batalha. Eram mulheres “de papel” fornecidas para o entretenimento da tropa. Assim como a *War Nurse*, utilizada como exemplo por Nogueira (2014):

“A *War Nurse* foi uma personagem feminina inspirada no esforço de guerra e criada pela ilustradora Jill Elgin. Ela fez sua primeira aparição na *Speed Comics #13*, em 1941, revista publicada pela *Harvey Publications*. Ela não tinha poderes, mas muita atitude. Suas primeiras histórias eram mais realistas e buscavam mostrar um pouco da vida das enfermeiras no front, sua bravura e os riscos que corriam para salvar pessoas. Entretanto, a personagem não emplacou e acabou sendo reformulada, ganhando um uniforme diminuto, uma máscara e dando outra direção às suas aventuras. Em 1942, passa para as mãos de outra cartunista, Barbara Hall, e torna-se líder de um grupo internacional de combatentes chamado *Girl Commandos*”. (NOGUEIRA, 2014, p.740).

⁴ Tradução: A mulher de vermelho.

⁵ Tradução: Senhora Fantasma.

⁶ Tradução: Meninas da Vitória

⁷ Uma pin-up é uma imagem sexualmente evocativa, reproduzida em múltiplas cópias, na qual a atitude, o olhar e a expressão da modelo convidam o espectador a participar ou fantasiar sobre um envolvimento pessoal com a retratada (GABOR, 1996, p. 23).

Além de enfermeiras de guerra, pilotos de caça também agradavam o público leitor, segundo Nogueira (2014) a *Miss Victory*, ela foi uma das primeiras heroínas a vestir as cores da bandeira norte-americana, possuía atributos que agradava o público masculino, era bonita e sensual, a sua vestimenta era curta e reveladora. Sua primeira aparição foi na revista *Captain Fearless #01* pela *Holyole Publishing Company*, ou *Holyale Comics* em 11 de agosto de 1941.

Nina Albright foi uma das mais destacadas artistas femininas do período, que trabalhava com quadrinhos de aventura. Albright assumiu a personagem a partir da edição da *Captain Aero # 17*. Foi ela que redesenhou o uniforme da *Miss Victory*, tornando seu decote mais revelador e sua roupa mais curta e sexy. Albright, que fez da recatada *Miss Victory* uma personagem sensual, em 1944, trocou a bermuda comprida por um mini-short e aumentou o decote em “V”, que passou a caracterizar a personagem (NOGUEIRA, 2014, p.742).

Outra heroína citada por Nogueira (2014) foi a Miss América, criada por Elmer Wexler e publicada pela *Quality Comics*, aparecendo pela primeira vez na revista *Militar Comics #01* em 1941, seu nome exalta a sua personalidade patriota. Joan Dale era uma jovem repórter que ao sonhar com a estátua da liberdade lhe concedendo poderes, acorda tendo seu sonho tornado realidade. Assim como a *Miss Victory*, suas roupas lembravam a bandeira norte-americana.

4 AS RELAÇÕES DE GÊNERO: UM REFLEXO CULTURAL

Para iniciar o estudo sobre representação feminina nas HQs faz-se necessário traçar um caminho sobre as relações sociais de gênero até chegar nelas. Conforme Cunha (2016) várias outras mídias desempenham influência nas formas de perpetuação e manutenção das desigualdades de gênero, colaborando assim, para o estabelecimento de estereótipos, que são disseminados de forma naturalizada. Apesar de sabermos sobre a resistência a esses valores serem parte constituinte da reflexividade crítica exercida por militantes mulheres, ainda assim, o entretenimento eficaz, isto é, aquele que reproduzia as representações do gênero pretensamente dominante, naturalizava as diferenças de gênero no que toca ao lugar dos homens e das mulheres de forma geral.

Segundo Piscitelli (2001) o conceito para gênero começou a ser elaborado como uma alternativa ante o trabalho com o patriarcado. Ele foi um produto, porém da mesma inquietação feminista em relação às causas de opressão da mulher. O desenvolvimento desse conceito está relacionado à percepção da necessidade de associar essa preocupação política a uma melhor compreensão da maneira como o gênero opera em todas as sociedades, o que exige pensar de maneira mais complexa as relações de poder.

De acordo com Cunha (2016) para considerar o papel do patriarcalismo e seus ideais de mundo socialmente construído, é necessário ter em mente que se trata de um conceito polissêmico discutido de formas distintas por autores de estudos clássicos que destacam a relação de patriarcado e poder, entre eles os alemães Engels (1884) e Weber (1922).

Para os dois escritores, o termo foi usado para se referir a uma forma de regime político-familiar cuja autoridade era centralizada numa figura masculina, o chefe da comunidade doméstica ou o governo paterno, cujos poderes de controle e posse se estendiam à esposa, filhos e servos, livres e não livres. Engels (1884) procurou assinalar o surgimento do sistema patriarcal como regime político a partir do desenvolvimento da agricultura e da introdução da propriedade privada

Scott (1995) busca compreender a subordinação feminina em diferentes sociedades, afirmando que o mundo das mulheres faz parte do mundo dos homens, que ele é criado dentro e por esse mundo. O uso rejeita a utilidade interpretativa da ideia das esferas separadas e defende que estudar as mulheres de forma isolada perpetua o mito de que uma esfera, a experiência de um sexo, tem muito pouco ou nada a ver com o outro sexo.

A autora afirma que o gênero é utilizado igualmente para designar as relações sociais entre os sexos. O seu uso rejeita as explicações biológicas, como aquelas que encontram um

denominador comum, para diversas formas de subordinação feminina, nos fatos de que as mulheres têm a capacidade para dar à luz e de que os homens têm uma força muscular superior. Scott (1995) explica que:

“O termo "gênero" torna-se uma forma de indicar "construções culturais" - a criação inteiramente social de ideias sobre os papéis adequados aos homens e às mulheres. É uma maneira de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas de homens e mulheres. O gênero é, segundo essa definição, uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado.” (SCOTT, 1995, P. 75).

Do século XIX aos anos 1960 do século XX foram vários os questionamentos acerca da subordinação das mulheres nas diversas sociedades e em tempos diferentes. Grupos organizados de mulheres – sejam nos movimentos feministas ou fora deles –, partindo deste questionamento inicial, apontavam teoricamente na prática militante, que essa subordinação – atribuída socialmente às mulheres – não era natural, mas historicamente delineada (SANTANA, 2016, p. 33).

O patriarcalismo, em sua forma original e moderna, fez uso de mecanismos de opressão e dominação a fim de hierarquizar as relações de gênero conferindo aos homens uma posição social, política, religiosa e cultural superior às mulheres. O ímpeto libertário das revoluções burguesas não diluiu os contornos do patriarcalismo original, mas o remanejou a partir de novos esquemas de poder que garantiam o monopólio masculino do espaço público. Em outras palavras, transforma-se a ordem social, política e econômica, mas em seu interior se preserva a assimetria dos gêneros socialmente construída ao longo da história ocidental (CUNHA, 2016, p. 27).

De acordo com Cruz (2017), na sociedade atual, a relação de poder sempre houve uma projeção de um grupo minoritário, pois o dominante precisa desse grupo subjugado para se estabelecer como o grupo que possui poder, pois as contradições e rejeições por parte da minoria que vão os erguer nas hierarquias sociais. Contribuindo para uma rede de soberania repleta de desigualdade e ordenamentos que irão estabelecer padrões, no caso homem ou mulher, marcando a diferença entre eles e o controle sobre o seu modo de viver.

Apesar da resistência, as mulheres conquistaram o direito ao voto e o espaço no mercado de trabalho, no entanto, tradicionalmente lá encontram o mesmo sistema patriarcal de hierarquia, em que homens ocupam cargos de maior importância enquanto as mulheres são sujeitas e cargos inferiores e de baixa remuneração.

Conforme Nye (1995) apesar de livres para votar e para concorrer a cargos públicos, livres segundo leis trabalhistas para trabalhar onde e como preferirem, apenas algumas poucas mulheres tenham almejado posições de poder, pois a grande maioria ainda permanece presa

em profissões mal remuneradas. Dada a sua situação econômica, a mulher tem a liberdade para barganhar, porém não está em condições de fazer isso tão proveitosamente, já que é mal remunerada demais para desfrutar dos prazeres da vida.

4.1 Corpo feminino nas HQs: uma cultura estereotipada

Pernas longas e bem delineadas, curvas sinuosas, seios e quadris arredondados, contornos delicados compõem as “mulheres de papel” que desfilam pelas páginas das revistas em quadrinhos, exibindo sensualidades, ternas ou exuberantes, que a mão do desenhista traça em linhas perfeitas, descreve Oliveira (2002). A representação do corpo feminino nas histórias em quadrinhos têm sido, há várias gerações, um *locus* erotizado de significações; uma instância de vigilância e controle sobre as sexualidades masculinas e femininas.

De acordo com Goldenberg (2006),

O corpo, principalmente o feminino, é como um objeto de trocas simbólicas, cujo sentido vem de fora, por meio de mecanismos de afirmação da cultura dominadora masculina. “Observa-se, na cultura de massa, especialmente na publicidade, na televisão, no cinema e nas revistas de moda e “saúde”, a construção de uma cultura de objetificação do corpo como importante capital de trocas simbólicas por meio do qual os indivíduos procuram “disciplinar” seus corpos para sentir-se pertencentes a determinados grupos sociais. (GOLDENBERG, 2006 *apud* SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 183.)

Melo e Ribeiro (2015) afirmam que a imagem idealizada da mulher é na verdade representação de desejos e fetiches do imaginário masculino, nos quais escritores, desenhistas e roteiristas, em sua maioria pertencentes ao sexo masculino, procuram vender um modelo de mulher que eles acreditam. Siqueira e Vieira (2008) ainda acrescentam que esses hábitos ou comportamentos trazem a visão do autor de acordo com a cultura na qual ele cresceu e formou sua história de vida.

4.2 A luta contra a sexualização feminina nas HQs

Como já foi citado anteriormente, o universo das HQs é um universo de supremacia masculina. As personagens femininas sofreram nos enredos e quase sempre foram retratadas ora como mocinhas indefesas que precisavam de heróis para salvá-las, ora como vilãs sem moral, que provocam as virtudes dos heróis. Conforme cita Nogueira (2008) em ambos os casos, elas sempre saem derrotadas, seja pela dependência que desenvolvem em relação ao homem, seja por suas ações imorais, suas roupas decotadas, sua falta de pudor ao desfilarem sua feminilidade, ou pelo menos aquilo que os autores transformaram em feminilidade.

Segundo Nolasco e Dantas (2017) em 1999, a roteirista e escritora Gail Simone iniciou

um *website* cujo objetivo era deixar visível o lugar das mulheres nas HQs de superaventura, explorando os mais recorrentes artifícios narrativos. Dentre os quais os das personagens fragilizadas fisicamente e das eternas namoradas em perigo, expondo as diferenças que havia entre ser uma personagem feminina e um personagem masculino nas HQs. Simone chegou a concluir que não é tão saudável ser uma personagem mulher nos quadrinhos, pois personagens femininas morriam mais e sofriam mais violência, às vezes apenas para impulsionar a história do personagem masculino.

Ainda conforme Nolasco e Dantas (2017) uma das formas usadas por Gail Simone para expor o problema foi listar todas as vezes que as super-heroínas foram descartadas, ou perderam seus poderes, ou foram estupradas, ou cortadas e colocadas dentro de refrigeradores. O website ganhou o nome de *Women in Refrigerators* (Mulheres em refrigeradores), em referência à edição nº 54 de Lanterna Verde (1994), em que ao chegar em casa, o super-herói encontra a sua namorada, assassinada e posta dentro da geladeira, esse acontecimento foi usado para o desenvolvimento do protagonista enquanto herói. No processamento desse projeto, a autora percebeu que era mais fácil fazer uma lista de grandes heroínas que não haviam sido despedaçadas de alguma forma.

Após a criação do *Women in Refrigerators*, surge nos anos 2000 mais um projeto para denunciar a falha na representação do feminino nas HQs. Segundo Nolasco e Dantas (2017) a *Hawkeye Initiative* (Iniciativa Gavião Arqueiro) foi criada em 2012 a partir de uma postagem na rede social *Tumblr* pela artista Noelle Steverson, que escreveu em seu perfil: “como concertar a pose de todas as personagens femininas fortes nos quadrinhos de super-heróis: substitua a personagem pelo Gavião Arqueiro fazendo a mesma coisa”⁸.

O objetivo da iniciativa é denunciar como as personagens femininas são tratadas de forma diferente dos masculinos no que diz respeito às roupas e poses. A ideia é pedir que a fã ilustre um personagem masculino naquelas roupas e poses até então delegadas às mulheres no quadrinho. Conforme cita a página no *tumblr*, é o chamado Teste *Hawkeye*, onde, se uma personagem feminina for substituída pelo Gavião Arqueiro ou outro herói do sexo masculino na mesma pose sem parecer ridículo ou idiota, pode-se considerar que a pose é aceitável e provavelmente não é sexista. A seguir, duas ilustrações comparativas que fazem parte da Iniciativa Gavião Arqueiro.

A primeira figura, foi retirada do *Tumblr Hawkeye Initiative*. A autora da ilustração buscou mostrar o Gavião Arqueiro na pele da Arlequina, outra personagem feminina da DC

⁸ Disponível em: <<https://gingerhaze.tumblr.com/post/37003301441/how-to-fix-every-strong-female-character-pose-in>> Tradução nossa. Acesso em 25 de maio 2019.

Comics, em uma de suas HQs. O Gavião é desenhado com o macacão justo em uma pose acrobática, assim como Arlequina. A ilustradora, cita na postagem, que a pose mostrada não chega a ser considerada por ela, a mais tola apresentada na HQ que lhe deu inspiração para a arte feita.

Figura 1 – Harley Quinn x Gavião Arqueiro



Fonte: The Hawkeye Initiative ⁹

A segunda imagem a ser mostrada, compara uma ilustração da Mulher-Maravilha - apresentada em uma das HQs da Liga da Justiça - com uma recriação da mesma pose e vestes semelhantes no herói Gavião Arqueiro, realizada por uma seguidora do Tumblr *Hawkeye Initiative*. Supõe-se que o objetivo é comprovar ser uma pose inadequada, não passando no teste citado anteriormente.

Figura 2 – Mulher-Maravilha x Gavião Arqueiro.



Fonte: Pinterest ¹⁰

Menezes e Bragaglia (2017) afirmam que esse movimento é um exemplo do

⁹ Disponível em: <<http://thehawkeyeinitiative.com/post/55254536200/kt-halbert-kahvi99aolcom-submitted>> Acesso em 29 de nov. 2018.

¹⁰ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/515732594804502703/>> Acesso em 25 de set. 2018.

ressurgimento do movimento feminista em uma vertente digital que alcança escala global. A internet abriu o caminho para as interações sociais em tempo real, mas mais do que isso, abriu caminhos para que vozes fossem ouvidas.

No próximo capítulo será feito um aprofundamento sobre a personagem citada em um dos exemplos, a Mulher-Maravilha, que sendo criada como um exemplo de força e empoderamento feminino é rotineiramente vítima do traço erotizado das HQs.

5 MULHER-MARAVILHA: HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DOS FIGURINOS

A Mulher-Maravilha se consagrou a super-heroína mais popular e também a mais rentável do mundo dos quadrinhos. A personagem marcou época e mesmo após várias metamorfoses, ainda estimula a indústria quadrinística e cinematográfica. Criada pelo psicólogo Dr. William Moulton Marston, sua primeira história publicada foi em dezembro de 1941. Sua origem vem da ilha de Temycira, na Grécia e pertence as Amazonas. Conforme cita Hauch (2017) a heroína possui características herdadas dos deuses mitológicos, é bela como Afrodite, sábia como Atena, forte como Hércules, e rápida como Hermes. A rainha Hipólita desejava muito ter uma filha, mas não era permitido que homens habitassem a ilha então utilizando-se de barro, esculpiu Diana e pediu aos deuses do Olimpo que a concedessem a vida.

Segundo Cerqueira (2017) após o crescimento de Diana, surge um homem com vestes estranhas na ilha de Temycira, Steve Trevor, um oficial da Força Aérea Norte – Americana, que cai com seu avião na ilha em plena 2ª Guerra Mundial. Diana é escolhida entre as Amazonas como a melhor guerreira, testada por meio de jogos, para que retorne com Steve ao mundo dos homens. Os personagens se tornam um par romântico.

Conforme Hauch (2017) a Mulher-Maravilha veio ao mundo como uma mulher inovadora e poderosa dotada com um traje, braceletes e laço da verdade. Ela era uma inspiração tanto para o universo dos quadrinhos quanto para o mundo real. Seu criador, justificou que sua intenção ao criar a pioneira das super-heroínas das HQs, foi devido à ausência de mulheres nas histórias em quadrinhos, assim depositando na personagem, todas as características observadas por ele nas mulheres, como generosidade, bondade e poder. Sua intenção ao colocar todas essas características no perfil da super-heroína era atribuir força e positividade a essas qualidades, culturalmente taxadas de forma negativa às mulheres. Segundo ele: a Mulher-Maravilha é a propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que, creio eu, deve governar o mundo.

Mulher-Maravilha é uma publicação que apresenta ambiguidades. A personagem é descrita como uma guerreira implacável, mas também é colocada como uma donzela em perigo. Cunha (2016) ressalta que a obra rompe com o modelo tradicional de representação das mulheres nas HQs, principalmente ao substituir o papel da donzela em perigo pelo da guerreira invencível. No entanto, também reproduz valores sociais nos momentos da obra em que ela escolhe viver experiências, que reforçam a ideia de inferioridade e dependência em relação ao gênero masculino.

Segundo Hauch (2017) os enredos das HQs criam adaptações e ressignificações de acordo com os acontecimentos histórico-sociais, então as lutas das mulheres pela igualdade de direitos, deveria ser refletida na Mulher-Maravilha, a qual, é a maior representante do poder feminino nos quadrinhos da DC Comics. Apesar da intenção em refletir em suas histórias os acontecimentos sociais, a sua equipe editorial era composta somente por homens, os quais não tinham conhecimento relacionado aos movimentos feministas e por isso era preciso consultar especialistas sobre o assunto.

Com o óbito de seu criador, em 1947, diversas mudanças ocorreram com a Mulher-Maravilha. Conforme Hauch (2017) ela perdeu seus poderes, priorizava roupas e o namorado Steve Trevor, em vez de lutar contra bandidos; e já não se importava tanto com a emancipação e liberdade feminina.

5.1 Mulher-Maravilha no cinema

Mesmo tendo nascida em 1941 e sendo a super-heroína mais popular do universo criado pela DC Comics, a Mulher-Maravilha só chegou ao cinema setenta e cinco anos depois, e precisou ser introduzida em um filme que não era dela para posteriormente ser protagonista do seu. Hauch (2017) conta que em 2014, foi anunciado pela *Warner Bros* um número exorbitante de novos filmes dos mais famosos super-heróis da DC Comics – dentre eles, o da Mulher-Maravilha.

Gal Gadot, modelo e atriz israelense, foi a escolhida pela produção para dar vida a mulher mais poderosa do mundo. A atriz, que exibe um físico enxuto e que, como ex-modelo, mede 1,78 m, foi criticada nas redes sociais por ter um corpo “magro demais”, “anoréxico” e “sem músculos”. Sobre isso a atriz rebateu os comentários em uma entrevista cedida ao *Robot Underdog*, traduzida pelo site Cabana do Leitor¹¹:

Eles disseram que eu era muito magra e que meus seios eram muito pequenos [risos]. Tenho muita sorte de que nada na minha vida foi instantâneo. Quando era mais nova, levava as críticas muito a sério. Mas agora a maior parte me diverte. As verdadeiras amazonas tinham apenas um seio para não atrapalhar na hora de usar o arco e flecha. Então não será como uma verdadeira amazona. Nós sempre tentamos fazer todos felizes, mas não podemos agradar a todos. [As críticas] são apenas conversa vazia. Entendo que parte do que estou fazendo significa ser exposta. E parte de estar exposta significa estar sob fogo.

¹¹ Cabana do Leitor, Gal Gadot “Eles disseram que eu era muito magra e meus seios pequenos”. Disponível em: <<http://cabanadoleitor.com.br/gal-gadot-eles-disseram-que-eu-era-muito-magra-e-meus-seios-pequenos/>> Acesso em: 8 de jun. 2018.

A maioria dos seus críticos da internet apontava o fato de Gal não ter seios, coxas e bumbum suficiente para o papel, ignorando completamente seu potencial artístico. Para os leitores de quadrinhos (e também aos não leitores), a contribuição para o que seria uma “boa atriz” para o papel da Mulher-Maravilha levava em conta o tipo físico deixando a atuação e a carga profissional de qualquer atriz para trás.

Diferente do que muitos pensavam, Gal mostrou estar mais do que pronta para o papel. Sua primeira aparição como a heroína foi em *Batman Vs. Superman* (2015). A maioria dos fãs de quadrinhos classificou o filme como mediano/ruim, destacando só um item que realmente deu certo no filme: a Mulher-Maravilha de Gadot (HAUCH, 2017, p. 46-47).

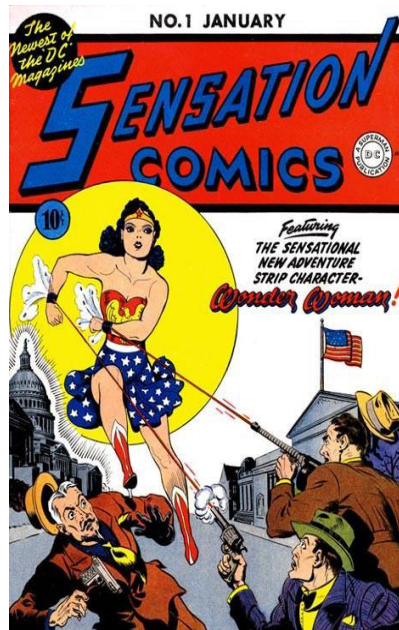
Divergindo-se dos quadrinhos, o figurino da Mulher-Maravilha no cinema pareceu ser feito para ser menos fantasioso, já que traz referência as roupas de guerreiros antigos, facilmente identificado pela aparência de armadura no figurino. Além disso, as cores são menos saturadas, enaltecendo a coloração de aço. Em uma entrevista concedida ao site Omelete¹² em 2017, a figurinista Lindy Hemming afirma que o objetivo era desenvolver um figurino elegante, sensual e funcional, dado ao estilo de combate dela.

5.2 O figurino da Mulher-Maravilha

A Mulher-Maravilha, com seus mais de setenta e cinco anos de existência, já passou por diversas fases, adaptações e mudanças de figurino de acordo com o gosto do público consumidor de HQs e com a moda vigente em cada década pela qual a personagem viveu.

A super-heroína, no decorrer de sua história, de acordo com a opinião de críticos e leitores, acabou se tornando uma vítima do desejo masculino. Segundo Andrade (2012) a personagem em sua primeira aparição na HQ *Sensation Comics* nº 1 em dezembro de 1941, surgiu com um uniforme que representava a bandeira norte-americana, era menos do que o de outros personagens, mas ainda sim maior do que as vestes atuais.

¹² Omelete, Mulher-Maravilha: Feminismo é o direito de escolher, diz figurinista. Disponível em: <<https://omelete.com.br/filmes/artigo/mulher-maravilha-feminismo-e-o-direito-de-escolher-diz-figurinista/>>. Acesso em: 17 de mai. 2018.

Figura 3 – *Sensation Comics* no.1

Fonte: Fandom¹³.

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

Hauch (2017) afirma que a medida que a personagem alcançou uma grande quantidade de fãs, suas vestes foram questionadas pelo público dominante dos quadrinhos, os homens. A partir disso os figurinos da super-heroína foram cada vez mais encurtados. Ainda na década de seu surgimento, 1940, a saia foi substituída por um short ajustado, que posteriormente foi encurtado, e as botas deram lugar a sapatilhas.

Outras mudanças, ainda que poucas, só vieram a ocorrer no final da década de 1950, em que as sapatilhas ganharam saltos e tornaram-se sandálias. A próxima modificação aconteceu nos anos de 1960 em que as botas retornaram aos pés da personagem e o short foi encurtado novamente. A seguir, algumas capas que mostram essas pequenas mudanças nos figurinos da personagem.

¹³ Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Sensation_Comics/Covers?file=Sensation_Comics_1.jpg> Acesso em 8 de nov. 2018.

Figura 4 – Sequência de HQs da Mulher-Maravilha Vol 1, anos: 1949; 1953; 1960; 1966.



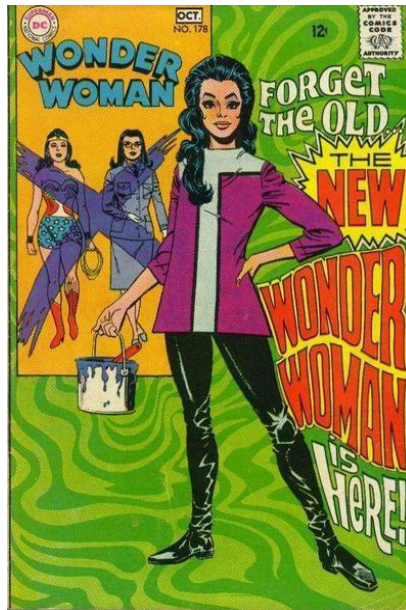
Fonte: Fandom¹⁴

Apesar de pouco alterado nesses primeiros anos, o uniforme sempre manteve o corpete e as roupas que definiam a forma do corpo da personagem. Parece estranho para uma personagem pretensamente feminista usar um artigo de vestimenta que por tantos anos foi hostilizado por representar uma sociedade patriarcal e repressora que impunha que as mulheres fossem magras e tivessem um formato específico de corpo, o que as mantinha presas em roupas desconfortáveis e pouco práticas (ANDRADE, 2012, p. 39-40).

Em fins da década de 1960, acontece um dos momentos mais negativos da história da Mulher-Maravilha, quando ela abdica de seus poderes e de seu uniforme, ficando apenas com o uso de penteados e roupas usados na época pelas mulheres comuns. Um dos trajes escolhidos para a então heroína sem poderes, apresenta um estilo geométrico e futurista.

¹⁴ Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Wonder_Woman/Covers> Acesso em 8 de nov. 2018.

Figura 5 – Mulher-Maravilha - Vol 1, #178



Fonte: Fandom¹⁵.

Segundo Andrade (2012) a Mulher-Maravilha, em sua história, abre mão de seus poderes porque as amazonas precisam abandonar a Ilha Paraíso¹⁶ para irem para outro plano e ela se torna apenas Diana Prince, que decide permanecer na terra porque seu interesse romântico, Steve Travor, precisa dela. Ela continua combatendo o crime como uma pessoa normal, mas também cuida de uma loja de roupas e se dedica a Steve. Isso ocorreu em uma década que começavam a surgir vários movimentos pelos direitos e pela liberdade feminina e que vão contra as escolhas da personagem.

Ainda de acordo com Andrade (2012) essas mudanças no enredo das HQs da Mulher-Maravilha podem ser consideradas positiva ou negativa. A primeira impressão é de que a situação é antifeminista, já que Diana abandona sua carreira de super-heróina e sua família para seguir os passos de um homem, reforçando os valores do patriarcado. Por outro lado, mesmo sem superpoderes, a personagem continua tentando combater o crime, se mantendo superior aos homens, mas luta como uma mulher comum, sem habilidades especiais. Ela se importa com roupas e a aparência, mas é capaz de se defender e lutar sozinha.

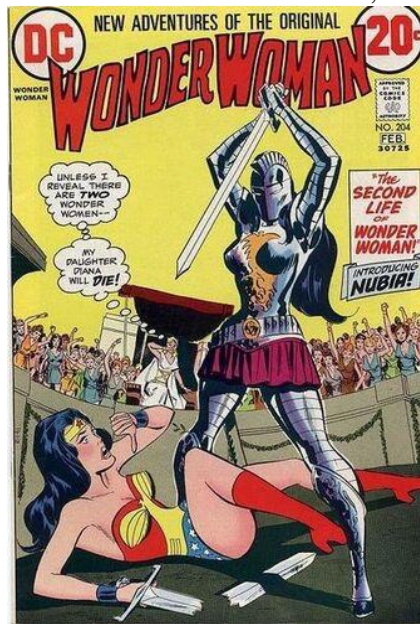
Hauch (2017) cita que em meados da década de 1970, graças a campanha feita pela jornalista Gloria Steinem, Diana Prince voltou a ser maravilhosa com seu uniforme. Andrade (2012) conta que a personagem não usava mais um short e sim uma espécie de biquíni azul

¹⁵ Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1_178?file=Wonder_Woman_Vol_1_178.jpg> Acesso em 8 de nov. 2018.

¹⁶ Ilha fictícia das HQs da DC Comics.

estrelado, como mostra a figura 5 na primeira capa do retorno da Mulher-Maravilha em seu uniforme, que se manteve por alguns anos, com ajustes de tamanho no corpete, no decote ou na parte inferior da roupa.

Figura 6 – Mulher-Maravilha - Vol 1, #204, 1973.



Fonte: Fandom¹⁷.

Na década de 1970 foi quando houve uma reforma no nome da Mulher-Maravilha juntamente com a águia presente em seu corpete e que a representa. As iniciais de “*Wonder Woman*” e a águia são fundidas e transformadas em uma espécie de logomarca da personagem, ou seja, é um símbolo que mostra a sigla do seu nome com asas que remetem ao pássaro. Esse símbolo foi alterado no corpete e é usado desde então. A seguir, vemos imagens de algumas capas que mostram as alterações tanto no figurino quanto no corpo que o veste, que está ficando cada vez mais musculoso e delineado.

Figura 7 – Sequência de HQS da Mulher-Maravilha Vol.1 anos: 1974; 1980; 1983;



Fonte: Fandom¹⁸.

¹⁷ Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman/Covers> Acesso em 25 de maio 2019.

De acordo com Berger (2006) os mecanismos de projeção da beleza corporal atingiram patamares nunca antes vistos, que se potencializaram a partir da década de 1980 nos Estados Unidos, com a cultura chamada “culto ao corpo”. Essa década conheceu um desenvolvimento intenso do mercado do músculo, abandonando a leve cultura física dos anos anteriores.

Ainda segundo a autora, as mulheres foram influenciadas por Jane Fonda, estrela de vídeos com ensinamentos de atividades físicas aeróbicas. Malhar passou a ser um estilo de vida e não aderir a prática significava não partilhar um universo de valores. Na religião do culto ao corpo, a preguiça é considerada um pecado mortal.

Conforme Andrade (2012) mais tarde na década de 1990, durante o seu período de pós-crise, a Mulher-Maravilha teve seu uniforme e posto “roubado”, pela amazona Ártemis. Diana então assumiu um uniforme todo azul, com um short ajustado, um pequeno bustiê e uma jaqueta curta por cima. Esse período foi curto, pois logo depois, Diana retornou seu posto com seu uniforme tradicional cada vez mais cavado no quadril.

Figura 8 – Sequência de HQs da Mulher-Maravilha Vol 2, anos: 1995; 1996; 1996; 1997.



Fonte: Fandom¹⁹.

Na década de 2010, foi a primeira vez em que a Mulher-Maravilha usou tantas roupas, pois teve seu uniforme mais uma vez reformulado e diferente das outras vezes em que as mudanças foram mais simples, a personagem ganhou um figurino mais alongado. Hauch (2017) afirma que foi em virtude da nova era em que os heróis se encontravam, assim como da necessidade de uma nova reformulação na estética dos personagens, a amazona teve seu uniforme alongado: calças, botas azuis sem salto e parte superior mais coberta. O uniforme tinha mais afinidade com a realidade da personagem, era mais apropriado para uma heroína

¹⁸ Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Wonder_Woman/Covers> Acesso em 8 de nov. 2018.

¹⁹ Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Wonder_Woman/Covers> Acesso em 8 de nov. 2018.

que lutava diariamente contra o crime, sem contar que era mais prático e realista, além de confortável. Embora usasse um uniforme mais coberto, suas curvas ainda eram ressaltadas.

Figura 9 – Uniforme mais coberto da Mulher-Maravilha Vol 1, anos: 2010 e 2011.



Fonte: Fandom²⁰.

Essa mudança causou muito furor e foi citada não só por blogs e mídias especializadas em quadrinhos e cultura *geek*²¹, mas por sites ligados a grandes veículos de comunicação como, por exemplo, o *The New York Times* e o *The Washington Post*. O uniforme reformulado não agradou a todos os fãs. Uma parte do público considerava aquele novo uniforme como uma descaracterização da personagem, outra acreditava que era uma modernização necessária e que atualizava a Mulher-Maravilha.

Em geral, as revistas, os blogs e os portais feministas apoiaram a mudança e os grupos de *fanboys*²², os dedicados homens *geeks*, consumidores de histórias em quadrinhos ficaram frustrados com a mudança drástica. A frustração é compreensível quando se lida com uma personagem icônica como a Mulher-Maravilha, mas uma das justificativas da *DC Comics* era que, com a possibilidade de um filme ou um seriado da Mulher-Maravilha se aproximando, o uniforme precisava ser mais universal e atingir uma audiência mais abrangente, já que os tradicionais biquíni e corpete remetiam muito à bandeira dos Estados Unidos (ANDRADE, 2012, p. 44).

²⁰ Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Wonder_Woman/Covers> Acesso em 8 de nov. 2018.

²¹ Os *geeks* são pessoas fãs de novas tecnologias, jogos, livros, filmes, quadrinhos e diversos outros entretenimentos da cultura pop. São pessoas que se dedicam e pesquisam sobre as áreas que gostam, tornando-se especialistas no assunto.

²² *Fanboy* é um termo descritivo, muitas vezes depreciativo, para definir uma pessoa que é fã de forma excessiva por um produto, pessoa ou empresa; que se demonstra ao defender fortemente sua opinião a respeito do assunto.

Esse novo uniforme não chegou a durar muito em meio as críticas e sua durabilidade foi até 2011 quando a DC Comics começou a reformulação da sua linha editorial número 1 de novo, a Mulher-Maravilha voltou a usar um uniforme mais tradicional, com o corpete, o biquíni e as botas. Andrade (2012) mostra que o retorno ao uniforme mais próximo ao tradicional pode ser interpretado como um retrocesso sob o argumento de que o fato de a personagem usar calças compridas e uma jaqueta tornava o uniforme mais prático, realista e apropriado para lutar contra o crime e ela se tornava menos objetificada, já que a maior parte do seu corpo está coberto.

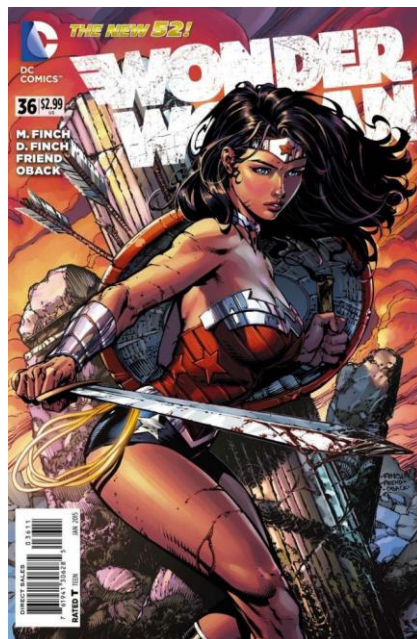
6 ANÁLISE DAS CAPAS: CORPO, LINGUAGEM CORPORAL, CABELO E CORES DA MULHER-MARAVILHA (ANO 2014 A 2017)

Após anterior análise a respeito das mudanças ocorridas nos trajes da Mulher-Maravilha no decorrer dos anos entre 1941 a 2011, serão analisadas agora as capas mais atuais de HQs da DC Comics sobre a super-heroína, dos anos de 2014, 2015 e 2017. Essas capas foram escolhidas por mostrarem os últimos trajes da personagem e por serem visualmente distintos entre si.

6.1 *Wonder Woman* - #36 War Torn Vol.4

Lançada em novembro de 2014, a primeira capa a ser estudada mostra um ambiente de batalha em que se encontra a personagem de corpo definido, rosto angelical e trajando um uniforme que relembra designs anteriores. A Mulher-Maravilha veste o tradicional corpete vermelho tomara que caia - com decote frontal e traseiro - acompanhado da calça azul de biquíni.

Figura 10 – Mulher-Maravilha Vol 4 #36



Fonte: Fandom²³.

A capa apresenta formas de um corpo erotizado, que segundo Oliveira (2000), o corpo sensualizado da mocinha e da vilã é dotado da maior quantidade possível de atributos sexuais. O volume dos seios, a cintura fina, as nádegas arredondadas são a combinação do formato amulheta, e esse encadeamento de ondulações é a representação do sexo e da feminilidade.

²³ Disponível em:
<http://dc.wikia.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_4_36?file=Wonder%20Woman%20Vol%204%2036.jpg>
Acesso em 8 de nov. 2018.

Além de erótico, o corpo da Mulher-Maravilha é caracterizado como forte e musculoso. O conceito da força física foi introduzido na contextura das protagonistas femininas das HQs ao despertar da consciência humana sobre o seu próprio corpo. Oliveira (2002) cita que o padrão atual de beleza determina uma silhueta curvilínea adicionada de músculos esculpidos por exercícios físicos, o que resulta em uma mistura de curvas e músculos. O corpo do macho tornou-se referência do corpo da fêmea. O ideal hoje em dia seria um corpo musculoso e com seios grandes.

Esse corpo erotizado e musculoso traz uma linguagem corporal de acordo com o contexto aparente da capa, um cenário de batalha. Essa linguagem se traduz em aproximação e afastamento, que segundo Jesus (1996) significa um corpo atento em uma postura negativa, ou seja, pelo contexto visual da capa, a personagem se encontra em alerta, pois está em uma situação de perigo.

Jesus (1996) em seu trabalho sobre a linguagem corporal e o contexto social, cita a pesquisa sobre postura realizada pelo psicólogo americano William James, são elas: aproximação, afastamento, expansão e contração.

Aproximação significa uma postura atenta comunicada por uma inclinação para frente do corpo. Afastamento é a postura negativa por um afastar-se ou virar-se. Expansão relaciona-se a uma postura orgulhosa, convencida, arrogante ou desdenhosa, comunica uma expansão peitoral, tronco ereto ou inclinado para trás, cabeça ereta e ombros levantados. Já a contração comunica uma postura deprimida, abatida, desanimada, percebida por um tronco inclinado, ombros caídos e peito afundado.

Referente à coloração, a Mulher-Maravilha tendo surgido em um período de forte patriotismo norte-americano – durante a 2ª Guerra Mundial – traz consigo o vermelho e o azul da bandeira de seu país de criação, sendo muitas vezes ressaltada pelas estrelas contidas nos trajes. Normalmente os acessórios referentes à roupa – braceletes, tiara, colar e cinto possuem a cor dourada, mas algumas vezes é substituída pela cor prata, como no caso dessa primeira capa.

De acordo com Freitas (2007) a cor provoca uma reação e constrói uma linguagem própria comunicando uma ideia, tendo valor de símbolo e capacidade. Segundo Farina, Perez e Bastos (2006) o vermelho é a cor do erotismo e da sedução, assim como também é a cor da guerra, energia e coragem. Já o azul transmite a confiança, verdade, intelectualidade e paz. A cor prata traz consigo a relação com a sofisticação e modernidade.

6.2 *Wonder Woman* - #41 Balance Vol. 4

A segunda capa foi lançada a menos de um ano da capa anterior, em agosto de 2015. A edição traz o lançamento de um uniforme diferente dos anteriores, porém com a mesma intenção do uniforme lançado em 2010, um corpo mais vestido e adequado a alguém sujeito a lutas corporais, pois é composto por calça, blusa com mangas e uma sobreposição com aparência de armadura, comumente utilizada por outros super-heróis como forma de proteção.

Figura 11 – Mulher-Maravilha Vol 4, #41



Fonte: Fandom²⁴.

Antes mesmo de a edição ser lançada, já havia sido anunciado o novo traje da Mulher-Maravilha e assim como em 2010, foi alvo de críticas pelos fãs. Segundo Petrof (2015) alguns defendiam o redesign enquanto outros se posicionavam contra. O ilustrador da capa chegou a ser chamado de puritano e conservador, outros chegaram a dizer que não compravam gibis para ver mulheres vestidas até o pescoço e que o público das HQs era masculino e que não havia a necessidade de considerar a opinião feminina.

Divergindo da edição 36 analisada anteriormente, a capa traz um traçado de corpo diferente, com pouca demonstração de linhas arredondadas e por estar mais vestido, não traz características erotizadas, no entanto, a força física e os músculos são perceptíveis. Para Oliveira (2002) os padrões atuais de beleza definem uma silhueta com curvas e músculos aparentes, usando a imagem do homem como referência.

²⁴ Disponível em:
<http://dc.wikia.com/wiki/Wonder_Woman/Covers?file=Wonder_Woman_Vol_4_41.jpg> Acesso em 8 de nov. 2018.

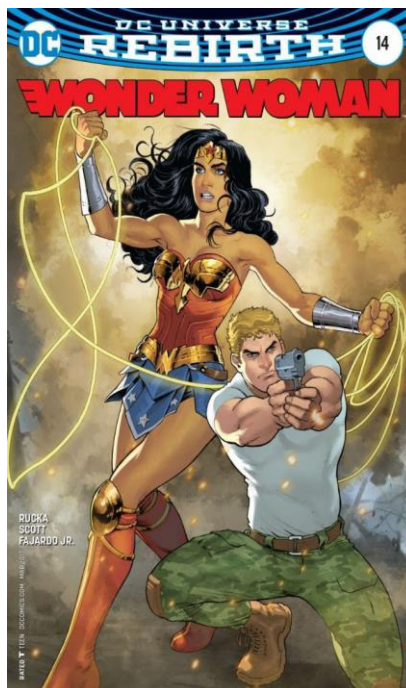
Também se distinguindo da edição anterior, esse corpo traz uma leitura corporal de aproximação e expansão, ou seja, segundo Jesus (1996) é um corpo que se comunica de forma atenta, mas também é uma postura orgulhosa, convencida, arrogante ou desdenhosa. No contexto aparente da capa, é uma Mulher-Maravilha com ar de poder e superioridade, de alguém que tem a situação sob controle.

Sobre as cores, a única diferença entre a capa anterior, é a volta da cor dourada aos acessórios da Mulher-Maravilha, junto ao vermelho e azul. O vermelho que segundo Farina, Perez e Bastos (2006) traz como significado o erotismo, a sedução, a guerra, a energia e a coragem. Já o azul, caracteriza a confiança, a verdade, a intelectualidade e a paz. O dourado na roupa e acessórios da super-heroína indica o luxo, uma característica de quem é da realeza, já que se trata de uma princesa.

6.3 *Wonder Woman* - #14 Year One, Finale Vol 5

A última capa a ser analisada foi lançada em março de 2017, meses antes do lançamento da filmografia da personagem, que apresenta o mesmo figurino mostrado na capa, um figurino mais clássico, - composto pelo corpete vermelho e pela calça de biquíni azul - mas com um diferencial, ao invés de vestir somente a calça de biquíni na parte inferior, a Mulher-Maravilha veste uma saia como sobreposição, ainda que curta, as botas de cano alto, dão a impressão de corpo bem vestido.

Figura 12 – Mulher-Maravilha Vol 5 #14



Fonte: Fandom²⁵.

Essa mudança no figurino das HQs ocorreu para se igualar ao traje usado pela personagem nos filmes. Como mencionado anteriormente no tópico sobre a Mulher-Maravilha no cinema, para a figurinista da personagem, o objetivo era ser elegante, sensual e funcional, dado o estilo de combate da super-heroína.

A capa mostra um corpo semelhante ao da primeira capa analisada, é um corpo desenhado com linhas curvas e dividido entre vestido e não vestido, pois apesar de ser coberto, boa parte do corpo está amostra como braços, ombros e coxas. Esse corpo levanta características de um corpo erotizado e musculoso.

Novamente reafirmando o padrão de beleza citado por Oliveira (2002) um corpo com atributos sexuais demonstrado pelo volume nos seios, cintura fina e quadril arredondado, uma combinação do formado de ampulheta misturado aos músculos esculpidos de forma acentuada.

A linguagem corporal contida na capa, assim como na edição 41 analisada anteriormente, traz características de aproximação e expansão. O corpo da Mulher-Maravilha se encontra nesse estado, por um aparente ambiente de batalha, e dessa vez, ela está acompanhada de Steve Trevor. De acordo com Jesus (1996) a super-heroína se mostra em alerta pelo perigo do contexto, mas também se encontra em postura de orgulho, convencimento, arrogância ou desdenho. Mesmo no estado de perigo, a super-heroína demonstra segurança.

A Mulher-Maravilha da edição 14, diferente das anteriores, traz em seu traje, todas as cores, normalmente comuns presentes na personagem durante sua trajetória histórica. A super-heroína veste o vermelho da erotização, da sedução, da guerra, da energia e da coragem. O azul transmite a confiança, a verdade, a intelectualidade e a paz. A composição é completada pela mistura das cores metálicas nos acessórios, o prata e o dourado. O prata está relacionado a sofisticação e a modernidade, já o dourado indica o luxo, característica da realiza, pois Diana se trata de uma princesa.

6.4 Semelhança entre as capas analisadas

De forma geral, existem quatro formas de corpos presentes nas HQs, são eles: maternizado, infantilizado, erótico e musculoso. Dentre essas denominações, o corpo da

²⁵ Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Wonder_Woman/Covers?file=Wonder_Woman_Vol_5_14.jpg> Acesso em 8 de nov. 2018.

Mulher-Maravilha presente nas capas analisadas, foi construído em um padrão erótico e musculoso.

De acordo com Oliveira (2002), nas HQs norte-americanas, criou-se uma sexualidade feminina padronizada e organizada nos três modelos como lugares de saturação de significação. Assim, os corpos “maternizado e infantilizado” são construídos com a ausência de atributos sexuais. São ausentes as curvas que marcam cintura ou o quadril, sendo que, na representação materna, os seios são grandes e fartos, associados à amamentação ou à ideia de colo aconchegante. O corpo maternizado é a representação do *locus* familiar no qual a sexualidade é apagada pela desqualificação desse corpo como objeto de prazer. A autora ainda acrescenta que nas HQs, a diferença dos modelos dissocia feminilidade de maternidade. A figura da mãe, em geral são gordas, baixinhas, magrelas ou pálidas.

Já o corpo infantilizado, segundo Oliveira (2002), representa o *locus* do silêncio. Nos personagens infantis, acentuam-se os traços do rosto como os olhos grandes e arredondados, bocas pequenas e bochechas rosadas desviam a atenção para o corpo. Não há vestígio de sexualidade em um corpo infantilizado. Na figura 12 há representação de um corpo maternizado e infantilizado nas histórias em quadrinhos da turma da Mônica.

Figura 13 - Exemplo de corpo maternizado x corpo infantilizado.



Fonte: Fandom²⁶

Diferente do corpo maternizado e infantilizado, o corpo erotizado – apresentado na primeira e terceira capa - da mocinha e da vilã, de acordo com Oliveira (2002), é dotado da maior quantidade possível de atributos sexuais. O volume dos seios, a cintura fina, as nádegas

²⁶ Disponível em: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Dona_Lu%C3%ADsa?file=Mamaedamonica.jpg> Acesso em 8 de nov. 2018.

arredondadas são a combinação do formato de ampulheta, e esse encadeamento de ondulações é a representação do sexo e da feminilidade.

O conceito da força física foi introduzido na composição das protagonistas femininas das HQs ao despertar da consciência humana sobre o seu próprio corpo. Oliveira (2002) cita que o padrão atual de beleza determina uma silhueta curvilínea adicionada de músculos esculpidos por exercícios físicos, o que resulta em uma mistura de curvas e músculos. O corpo do macho tornou-se referência do corpo da fêmea. O ideal hoje em dia seria um corpo musculoso e com seios grandes.

Ao analisarmos as três capas constatou-se uma padronização de uma linguagem corporal da Mulher-Maravilha referentes a uma postura de aproximação e expansão, baseado no estudo realizado por Jesus (1996). Segundo o autor, a linguagem do corpo, é o princípio de outras formas de comunicações humanas, é mais que a simples observação das expressões do corpo, é um ato de comunicar-se. A autora acrescenta que postamos de várias maneiras, de acordo com as situações vividas, algumas são traços pessoais, outras um sinal social por fazer parte de algum grupo. A postura varia de acordo com o contexto em que se vive e está vinculado a cultura que fazemos parte e aos papéis que representamos.

Com relação ao cabelo, desde os anos de 1960, a super-heroína é ilustrada com um padrão de cabelo voltado para mechas volumosas, longas e lisas com ondulação. Unindo as características, através do cabelo deduz-se que a personagem apresenta traços delicados, frágeis, sensuais e sérios.

O cabelo é outra característica que compõe e que faz parte da construção de um personagem e sempre se constituíram como um adorno do rosto, Prudenciano e Emiliano (2017) afirmam que historicamente, o cabelo para as mulheres era como um símbolo de sedução e para o homem era como uma demonstração de força. Os cabelos perderam a função protetora, mas ainda são signos de beleza e sedução e possuem um valor como ornamento pessoal. Oliveira (2007) acrescenta que o corte e a disposição da cabeleira demarcam a personalidade, a função social ou uma mudança no tipo de vida.

Prudenciano e Emiliano (2017) utilizam dois visagistas²⁷, Cintra e Morelli, para definir a simbologia dos cortes e formas de cabelo. O cabelo longo está relacionado à delicadeza, fragilidade e sensualidade. O corte mais curto e mediano transmitem personalidade forte e atitude, são cortes de mulheres que querem demonstrar independência.

Quanto às formas, o cabelo liso transmite seriedade, uma mulher mais arrumada,

²⁷ Este termo deriva da palavra visage que significa “rosto”. O visagismo é uma arte de embelezar ou transformar o rosto por meio de cosméticos, tinturas e cortes de cabelo.

diferente dos cabelos cacheados que passam a ideia de sensualidade e segurança pessoal.

Assim como a maioria das características - que compõe a Mulher-Maravilha - a coloração do traje de super-heroína também está presente de forma padrão de capa para capa, desde a sua criação, sendo uma exceção nos momentos em que a personagem abdica de seus poderes.

As cores possuem a capacidade de liberar inúmeras possibilidades criativas na imaginação humana. Segundo Freitas (2007) a cor exerce três ações – entre elas - a de impressionar a retina, a de provocar uma reação e a de construir uma linguagem própria comunicando uma ideia, tendo valor de símbolo e capacidade.

As cores influenciam o ser humano e seus efeitos, tanto de caráter fisiológico como psicológico, intervêm em nossa vida, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem etc. As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos. (FARINHA; PEREZ; BASTOS, 2006, p. 2)

De acordo com Freitas (2007) as cores podem ser divididas entre quentes e frias. As cores quentes reproduzem sensações de calor, proximidade, opacidade, secura e densidade. Em contraste, as cores frias parecem nos transmitir as sensações frias, leves, distantes, transparentes, úmidas, aéreas e calmantes. Ademais, as cores quentes provêm do vermelho-alaranjado e as cores frias derivam do azul-esverdeado.

Ainda de acordo com o autor, existem fatores psicológicos, sociológicos e fisiológicos que determinam as escolhas de cores. Algumas vezes não é determinado por preferências pessoais, mas pela utilização que ela poderá ter em função de algo. A partir de costumes sociais que se estabelecem durante toda a vida, fixam-se reações psicológicas que conduzem tendências individuais.

Com o estudo sobre a Mulher-Maravilha nota-se um padrão de cores para a personagem, que tem suas vestes nas cores azul, vermelho, amarelo, prata e dourado. Farina, Perez e Bastos (2006) definem a comunicação das cores da seguinte forma, o azul é uma cor relacionada a simpatia, harmonia, amizade e confiança. O tom mais escuro indica sobriedade, sofisticação, inspiração, profundidade e está de acordo com a ideia de liberdade e de acolhimento. Associa-se materialmente ao frio, mar, céu, gelo, feminilidade. Já efetivamente está associado a verdade, afeto, intelectualidade, paz, serenidade confiança, fidelidade.

Ainda de acordo com os autores, o vermelho é a cor do amor e do erotismo. Como cor

da atração e da sedução, é a cor dos chamados “pecados da carne”, dos tabus e das transgressões. Está associado materialmente ao rubi, guerra, sol, perigo, sangue, mulher, conquista, masculinidade. E afetivamente, se relaciona a força, energia, coragem, vulgaridade, calor, violência, agressividade, sensualidade, intensidade, glória.

Já o amarelo é uma cor que remete à alegria, espontaneidade, ação, poder, dinamismo, impulsividade, irritação e covardia. Associasse materialmente a terra, luz, verão, calor. Afetivamente, associasse a iluminação, ciúme, orgulho, idealismo, esperança, inveja, ódio, euforia, originalidade, expectativa.

Para as cores metálicas, a cor prata se direciona à sofisticação moderna, à tecnologia e ao artificial, é símbolo de atualização, modernidade e requinte. Já a cor dourada ou “ouro” carrega consigo os sentidos de luxo e solenidade e por ser pouco abundante, tem associações vinculadas à escassez: dinheiro, luxo e até felicidade.

7 CONCLUSÃO

As histórias em quadrinhos (HQ) são uma forma ilustrativa de comunicação, disseminada através de revistas, sua temática mais comercializada é a de super-heróis, cujo pioneirismo é dado à editora DC Comics em meados dos anos de 1930. Seus enredos normalmente refletem as realidades históricas.

O protagonismo nas HQs, em sua maioria é dado a personagens masculinos. A introdução feminina ocorreu durante o período da 2ª Guerra Mundial, onde houve o crescimento feminino no mercado de trabalho norte-americano inclusive no mercado de HQs. No entanto, a maioria das protagonistas eram criadas com uma representação sexualizada para servir de entretenimento dos soldados na guerra.

O tema sobre mulher e histórias em quadrinhos abrange várias vertentes, tais como o comércio da erotização feminina e as relações de gênero. Historicamente a mulher criada para as HQs é pensada e inserida numa visão naturalizada dessas relações de gênero em um ambiente masculino e para um público também masculino. As personagens femininas são retratadas como o sexo frágil, com um corpo estereotipado cheio de curvas e volumes trajando vestes curtas e decotadas. Tal representação influenciou movimentos que criticam a forma como as mulheres são colocadas nas HQs.

A Mulher-Maravilha ou Diana Prince é a mais popular entre as personagens femininas das HQs, de origem grega, herdeira do trono das Amazonas, a personagem se consagra super-heroína por ter herdado vários dons dos deuses gregos mitológicos. Foi criada para ser uma mulher forte, bondosa, generosa e empoderada. Entretanto, no decorrer de sua trajetória, a história da Mulher-Maravilha recebeu várias intervenções que revelavam o papel do feminino em diversos contextos históricos.

O presente trabalho buscou estudar a erotização feminina nas HQs, tendo como objeto de pesquisa, a super-heroína Mulher-Maravilha e os figurinos da sua trajetória. Foi feita uma análise cronológica dos figurinos ilustrados nas capas das HQs até chegar aos três trajes mais recentes utilizados pela personagem.

Das capas puderam ser retiradas informações sobre como o corpo erotizado e musculoso da personagem se encaixa nos padrões de beleza exigidos socialmente. Além de como a postura corporal está intercalada entre um estado de alerta, recuo ou orgulho, ou seja, intercala entre as situações de perigo e segurança representados pela personagem. Ademais, através das capas foram feitas leituras das cores, onde o vermelho e azul aparecem ligados à bandeira norte-americana e a transmissão do erotismo, sedução, confiança e intelectualidade,

misturado ao metálico do prateado e do dourado que transmitem sofisticação e luxo.

A contribuição deste estudo versa sobre trazer à tona a discussão sobre como os padrões de beleza impostos pelo patriarcado são inseridos também nas HQs e de como é preciso um novo olhar sobre as representações femininas nesses espaços.

Como resultados, foi identificado que a forma como a imagem feminina é colocada nas HQs vem historicamente do reflexo das relações de gênero, e apesar de terem sido inseridas durante a 2ª Guerra Mundial - um período de crescimento feminino no mercado de trabalho norte-americano inclusive no mercado de HQs – a mulher foi colocada nas histórias muitas vezes para o divertimento dos soldados que estavam na guerra. Essa forma de retratação mostra a estereotipação das mulheres nas histórias em quadrinhos – uma donzela em perigo com um corpo curvilíneo vestindo trajes curtos e sensuais.

Além disso, observou-se que a formação do corpo de uma personagem feminina nas HQs é padronizada de acordo com o tipo de papel que ela exercerá, isso determinará se ela vai ser representada com um corpo maternizado, infantilizado, erótico ou musculoso. No caso da Mulher-Maravilha, a condição do papel dela de super-heroína, tende a estabelecer que seu corpo seja um modelo erotizado e musculoso. Ademais, as capas constataram um padrão de madeixas para a personagem, longo, liso e volumoso, que de acordo com o que foi analisado, é a representação de um cabelo para quem possui uma mistura de características voltadas a delicadeza, fragilidade e sensualidade.

Dessas observações foi constatado que a Mulher-Maravilha, é a união das características que a mulher deve ter, segundo os padrões exigidos pela sociedade, que determina que as mulheres possuam atributos que a tornem sensuais e ao mesmo tempo, delicadas e frágeis.

Apesar do histórico de uma representação erotizada da imagem feminina, ao analisar a evolução das capas das HQs da Mulher-Maravilha e fazer um comparativo visual do que era produzido antes com o cenário atual, percebe-se que hoje há a tentativa de trazer uma personagem com uma representação mais adequada para uma super-heroína com a popularidade que ela tem. O corpo, as poses e os trajes estão perdendo características de uma imagem objetificada da mulher e estão se transformando em caráter de força e poder feminino.

Essa força e poder feminino são demandas de um contexto social atual, recorrentes nos movimentos feministas que lutam pelos direitos e liberdade das mulheres e denunciam os costumes naturalizados vindos de uma construção sociocultural que privilegia o homem.

A Mulher-Maravilha não é a única personagem com características de uma representação sexualizada nas HQs, existem muitas outras que continuam sendo vinculadas a

um traço estereotipado da imagem feminina já existente historicamente. Existem as heroínas, as super-heroínas, as anti-heroínas e as vilãs que podem ainda ser trabalhadas no intuito de reforçar o estudo sobre o tema abordado. A anti-heroína Alerquina, por exemplo, assim como a Mulher-Maravilha, é uma das personagens em ascensão da editora DC Comics criada com intuito de servir apenas de par romântico em enredo de terceiros, que pode ser objeto de um estudo futuro.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Ana Flávia Pereira. **Grande Hera: a representação do feminino na Mulher-Maravilha**. Brasília: Universidade de Brasília, 2012. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4234/1/2012_AnaFlaviaPereiraAndrade.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2019.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- BERGER, Mirela. **Corpo e identidade feminina**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006. Disponível em: <http://dedalus.usp.br/F/3T1PY8RS9J6V4BA8IAXQL9SQSSFFSLJLV8K6C1M75SPJ937CX9-16256?func=full-set-set&set_number=003946&set_entry=000001&format=999>. Acesso em: 15 jun. 2019.
- BLOG GUIA DOS QUADRINHOS. **Alerquina**. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/arlequina-\(harleen-frances-quinzel\)/1706](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/arlequina-(harleen-frances-quinzel)/1706)>. Acesso em: 20 maio 2018.
- BLOG OMELETE. **Mulher-Maravilha: Feminismo é o direito de escolher, diz figurinista**. Disponível em: <<https://omelete.com.br/filmes/artigo/Mulher-Maravilha-feminismo-e-o-direito-de-escolher-diz-figurinista/>>. Acesso em: 17 de mai. 2018
- BRUNO, Rafaela Francisco. **Sexy, Chamosa e Fatal: Análise dos estereótipos femininos a partir do figurino das vilãs em Batman (1989 – 2016)**. Florianópolis: Universidade do Sul de Santa Catarina, 2017. Disponível em: <<https://riuni.unisul.br/handle/12345/4683>>. Acesso em: 15 jun. 2019.
- CERQUEIRA, Luiz Alfredo Mendes. **“Politicamente correto” nos quadrinhos: processos de reconfigurações das super-heroínas no século XXI**. Niterói: UFF, 2017. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/5171>>. Acesso em 12 de abr. 2018.
- CRUZ, Carlos Gutemberg de Sousa. **Gênero em jogo: a representatividade da mulher através do figurino em League of Legends**. Fortaleza: UFC, 2017. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/26413>>. Acesso em: 12 de abr. 2018.
- CUNHA, Gabriel Figueiredo de O. F. S. A representação social e a sexualização nos quadrinhos. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 3., 2015, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2015. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3asjornadas/artigo_080620152249002.pdf>. Acesso em: 12 de abr. 2018.
- CUNHA, Jaqueline dos Santos. **A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher-Maravilha**. Catalão: Universidade Federal de Goiás, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5890#preview-link0>>. Acesso em: 15 jun. 2019.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. Ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2006. 173 p.

FREITAS, Ana Karina Miranda de. Psicodinâmica das cores em comunicação. **NUCOM**, ano 4, n. 12, out-dez. 2007. Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cor/psicodinamica_das_cores_em_comunicacao.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2019.

FURQUIN, Fernanda. Por que tanta série de super-heróis? **Veja**, São Paulo, nov. 2014. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/temporadas/por-que-tanta-serie-de-super-herois/>>. Acesso em: 17 maio 2018.

GABOR, Mark. **The Pin up: A Modest History**. Alemanha: Evergreen, 1996.

HAUCH, Eduarda. **Mulher-Maravilha: Uma jornada por suas re(a)apresentações**. Florianópolis: UFSC, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/182676/Mulher%20Maravilha%20Uma%20jornada%20por%20suas%20re%28a%29presenta%C3%A7%C3%B5es.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 12 de abr. 2018.

JESUS, Patrícia Pereira de. **Linguagem Corporal e o Contexto Social**. Campinas: Unicamp, 1996. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000339341&opt=3>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 236 p.

MELO, Kelli Carvalho; RIBEIRO, Maria Ivanilse Calderón. Vilãs, Mocinhas ou Heroínas: a linguagem do corpo feminino nos quadrinhos. **Revista Latino-Americana de Geografia e Gênero**, Ponta Grossa, v. 6, n. 2, p. 105-118, ago./dez. 2015. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rflag/article/view/6623/pdf_202>. Acesso em: 15 jun. 2019.

MENEZES, Fernanda Rodrigues de; BRAGAGLIA, Ana Paula. Empoderamento Feminino: A mulher nos HQ's contemporâneos e os movimentos de fãs contra a sexualização das heroínas. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 22., 2017, Volta Redonda. **Anais...** Rio de Janeiro: UFF, 2017. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2017/resumos/R58-0198-1.pdf>>. Acesso em 12 de abr. 2018.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 8. ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

NOGUEIRA, Natania A. S. **Representações femininas nas histórias em quadrinhos: da ficção à realidade**. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO 8: CORPO VIOLÊNCIA E PODER. 2008, Florianópolis. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST24/Natania_Aparecida_da_Silva_Nogueira_24.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2019.

NOGUEIRA, Natania A. S. As mulheres e a II guerra mundial: as heroínas e super-heroínas dos quadrinhos e a luta pela liberdade. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA FACULDADES EST, 2., 2014, São Leopoldo. **Anais...** São Leopoldo: EST, 2014, p. 737-748.

Disponível em:

<<http://anais.est.edu.br/index.php/congresso/article/viewFile/298/235>>. Acesso em: 12 de abr. 2018.

NOLASCO, Renata Izabel de Freitas; DANTAS, Daiany Ferreira. Mulheres no refrigerador e iniciativa Gavião Arqueiro: crítica à corporalidade nos quadrinhos de superaventura. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 19, 2017, **Anais...** Fortaleza: Estácio FIC, 2017. Disponível em:

<<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1696-1.pdf>>. Acesso em: 17 mai. 2018.

NYE, Andrea. **Teoria feminista e as filosofias do homem**. Rio de Janeiro: Record; Rosa dos Tempos, 1995.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. O jogo das curvas. **Revista Comunicação e Espaço**

Público: Brasília, v. 5, n. 1 / 2, p. 32-43, 2002. Disponível em:

<<http://repositorio.unb.br/handle/10482/12171>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

ORIGEM Secreta: A História da DC Comics. Produção de: Mac Carter. Califórnia: Waner Bros, 2010. 1 DVD (90min).

PETROF, Daiana. HQ's sexualizam e TRANSFIGURAM mulheres em objetos. **DM**, [S.L.] 26 jun. 2015. Disponível em: <<http://www.dm.com.br/cultura/2015/06/hqs-sexualizam-e-transfiguram-mulheres-em-objetos.html>> Acesso em 18 maio 2019.

PISCITELLI, Adriana. Re-criando a (categoria) mulher? In: ALGRANTI, Leila, Mezan. (Org.). **A prática feminista e o conceito de gênero**. 1. ed. Campinas: IFH/UNICAMP, 2002. p. 7-42. Disponível em: <<http://www.culturaegenero.com.br/download/praticafeminina.pdf>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas de pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feebale, 2013. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em 12 de abr. 2018.

PRUDENCIANO, Maria Izabel Batista; EMILIANO, Silvani. **A representação do corte de cabelo feminino através da simbologia das linhas: um estudo bibliográfico sobre a linguagem dos cabelos através do conceito visagismo**. Paraná: Universidade Tuiuti do Paraná, 2017. Disponível em: <<http://tcconline.utp.br/media/tcc/2017/05/A-REPRESENTACAO-DO-CORTE-DE-CABELO-FEMININO-ATRAVES-DA-SIMBOLOGIA-DAS-LINHAS-UM-ESTUDO-BIBLIOGRAFICO-SOBRE-A-LINGUAGEM-DOS-CABELOS-ATRAVES-DO-CONCEITO-VISAGISMO.pdf>>. Acesso em: 14 de nov. 2018.

RODRIGUES, Maysa Ciarlariello Cunha. **Indústria Cultural em Theodor Adorno: das primeiras análises sobre a mercantilização da cultura nos anos 1930 à formulação do conceito de 1947**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/tde-26052015->

112252/publico/2014_MaysaCiarlarielloCunhaRodrigues_VCorr.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2019.

RODRIGUES, E; MENEZES, M. Mulheres na geladeira: A vulnerabilidade das super-heroínas no universo das histórias em quadrinhos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: UFPE, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3430-1.pdf>>. Acesso em: 12 de abr. 2018.

SANTANA, Edilene Lopes de. As mulheres contra o patriarcado e as relações desiguais de gênero: aspectos teóricos e práticos no combate às opressões. **Universidade e Sociedade**, Brasília, v. 26, n. 58, p. 32-41, jun. 2016. Disponível em: <http://www.andes.org.br/img/midias/2c32d260df7b737c16011156d437316a_1548264664.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2019.

SCOTT, Joan. “Gênero: uma categoria útil de análise histórica”. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71-99, jul. /dez. 1995. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/71721/40667>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

SIQUEIRA, Denise; VIEIRA, Marcos. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. **Revista Comunicação, mídia e consumo**, v. 5, n. 13, p. 179-197, 2008. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/132/133>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

SOUZA, Artur Brasiliense. **Redesign do uniforme da Mulher-Maravilha**. Florianópolis: Unisul, 2017. Disponível em: <<https://www.riuni.unisul.br/bitstream/handle/12345/2651/Redesign%20do%20Uniforme%20da%20Mulher%20Maravilha.pdf?sequence=4&isAllowed=y>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

SRBEK, Wellington. **A origem histórica dos quadrinhos (de hoje)**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 22., 1999, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro, 1999. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/4211ee202ca92842d8b5334cb7fe6abd.PDF>> Acesso em: 12 abr. 2018.