

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

ISABELLA PRISCILA PEREIRA NUNES

PROPOSTA CONCEITUAL DE UMA SUPER-HEROÍNA NOS PRECEITOS DE
EMPODERAMENTO FEMININO

São Luís

2019

ISABELLA PRISCILA PEREIRA NUNES

PROPOSTA CONCEITUAL DE UMA SUPER-HEROÍNA NOS PRECEITOS DE
EMPODERAMENTO FEMININO

Monografia apresentada ao curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão, para obtenção de
grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Me. Karina Porto Bontempo

São Luís

2019

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

PEREIRA NUNES, ISABELLA PRISCILA.

PROPOSTA CONCEITUAL DE UMA SUPER-HEROÍNA NOS PRECEITOS
DE EMPODERAMENTO FEMININO / ISABELLA PRISCILA PEREIRA
NUNES. - 2019.

76 f.

Orientador(a): KARINA PORTO BONTEMPO.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade
Federal do Maranhão, SÃO LUÍS, 2019.

1. Criação. 2. Design. 3. Empoderamento. 4.
Personagens Femininas. 5. Super-heroína. I. PORTO
BONTEMPO, KARINA. II. Título.

ISABELLA PRISCILA PEREIRA NUNES

PROPOSTA CONCEITUAL DE UMA SUPER-HEROÍNA NOS PRECEITOS DE
EMPODERAMENTO FEMININO

Monografia apresentada ao curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão, para obtenção de
grau de Bacharel em Design.

Aprovado em: ____/____/____

Prof. Me. Karina Porto Bontempo

Orientadora

Prof. Me. Andréa Katiane Ferreira Costa

Banca Examinadora

Prof. Dra. Raquel Gomes Noronha

Banca Examinadora

AGRADECIMENTO

Agradeço à minha mãe, Eva, que me criou sozinha mesmo com todas as dificuldades. A Deus, por ter criado as mulheres e o mundo. Minhas tias Iraci e Francisca, exemplos de mulheres fortes e que sempre estiveram dispostas a me ajudar. À Professora Karina Porto Bontempo, pela orientação e paciência, mesmo com todos os meus atrasos. Aos amigos e amigas que contribuíram com a pesquisa. A todas as mulheres fortes da história da humanidade que inspiraram esse trabalho e lutaram por um futuro melhor para todas as mulheres. E a mim, pelo meu esforço e dedicação na concepção deste projeto.

"O mundo inteiro está começando a perceber que foi a coisa mais insensata para a nossa sociedade ignorar o poder das mulheres, governando a sociedade segundo as prioridades masculinas."

(Yoko Ono)

RESUMO

Este trabalho discorre sobre o desenvolvimento de uma proposta conceitual de uma super-heroína. Para tanto foi realizado um levantamento da construção do papel social da mulher ao longo da história, sobre as principais indústrias criadoras de histórias desse universo ficcional, Marvel e DC, e uma análise da representação das super-heroínas nas histórias em quadrinhos. Apresentando a importância das super-heroínas na sociedade e como a representatividade influencia de forma positiva as meninas e mulheres consumidoras desse produto. Para a proposta conceitual da personagem foi utilizada a metodologia de Gurgel e Padovani, que oferecem ferramentas bem detalhadas para a criação de um bom personagem.

Palavras-chave: Personagens Femininas; Empoderamento; Super-heroína; Criação; Design.

ABSTRACT

This paper discusses the development of a conceptual proposal of a female superhero. For that, a survey was developed to understand the construction of the social role of women throughout history, about the main industries that create stories of this fictional universe, Marvel and DC, and an analysis of the representation of female superheroes in comic books. Introducing the importance of female superheroes in the society and how representativeness positively influences girls and women who consume this product. For the conceptual proposal of the character it was used Gurgel and Padovani's methodology, which offer very detailed tools for the creation of a good character.

Keywords: Female Characters; Empowerment; Female Superhero; Creation; Design

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: “We Can Do It!”, propaganda que incentivava as mulheres a ocuparem os postos de trabalho deixados pelos homens durante a Segunda Guerra Mundial.....	21
Figura 2: “Mostre para ela, esse é um mundo dos homens” propaganda de uma marca de gravata nos anos 50 que ressalta a submissão da mulher ao seu marido.....	22
Figura 3: Projeto da #DONASDARUA que incentiva o futebol feminino.	26
Figura 4: Capa da primeira HQ do Superman.	30
Figura 5: Revista Marvel Comics.....	31
Figura 6: Christopher Reeve como Superman.....	33
Figura 7: Primeira versão da personagem com roteiro de William Marston e ilustração de Harry Peter.....	35
Figura 8: Alguns dos visuais assumidos pela heroína nos quadrinhos.....	36
Figura 9: Cena dos quadrinhos em que as curvas do corpo da personagem são evidenciadas.....	36
Figura 10: Capa da Revista dos X-men em que a Tempestade aparece com roupas que destacam suas curvas, enquanto ela vira troféu nas mãos do vilão.	37
Figura 11: A personagem da Marvel, Elektra, em um traje provocativo e sexualizado..	38
Figura 12: Ilustração que evidencia o corpo da personagem Mulher-Hulk, destacando suas curvas em uma roupa minúscula.....	39
Figura 13: Propaganda de 2016 realizada em Londres por uma empresa de suplementos alimentares, destacando uma modelo com um padrão de beleza imposto pela sociedade. No texto ela questiona "Seu corpo está pronto para a praia?".....	40
Figura 14: Em resposta ao anúncio, blogueiras rebateram "Como ter um corpo pronto para a praia: leve seu corpo à praia".	41
Figura 15: À esquerda, primeira versão do uniforme da heroína com a alcunha de Miss Marvel. À direita, a personagem ganha o título de Capitã Marvel em 2012.....	42
Figura 16: Poses sensualizadas das heroínas redesenhadas com o Gavião Arqueiro....	43
Figura 17: Mulher Maravilha em pose sensualizada junto ao Gavião Arqueiro.	43
Figura 18: Releitura do desenhista Brett White, exibindo os heróis de forma sensual...44	
Figura 19: Grupo de mulheres imitam poses erotizadas das heroínas Mulher-Aranha e Psylocke.....	45
Figura 20: Ensaio fotográfico de mulheres imitando poses das heroínas Mulher Maravilha e Tempestade.....	45

Figura 21: Novo visual da Mulher Maravilha proposto por David Finch.	46
Figura 22: Os sete pontos comparativos expostos pela quadrinista..	52
Figura 23: Imagem utilizada no questionário que mostra um dos uniformes usados pela Mulher Maravilha nos quadrinhos.....	56
Figura 24: levantamento de algumas heroínas da DC Comics.....	58
Figura 25: levantamento de algumas heroínas da Marvel.	58
Figura 26: Moodboard referencial de mulheres negras para construção dos traços da personagem.....	62
Figura 27: Esboços do cabelo da personagem.....	62
Figura 28: Rascunhos do uniforme da personagem.....	63
Figura 29: Símbolo de Vênus.....	63
Figura 30: Rascunhos do símbolo da roupa.....	64
Figura 31: Primeira proposta da personagem.....	65
Figura 32: Proposta final da personagem com uniforme redesenhado.....	66

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BBC	<i>British Broadcasting Corporation</i> (Corporação Britânica de Radiodifusão).
DC	<i>Detective Comics</i> .
HQ	Histórias em Quadrinhos.
ONU	Organização das Nações Unidas
UNESCO	<i>United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization</i> (Organização para a Educação, a Ciência e a Cultura das Nações Unidas).

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Etapas da Metodologia de Gurgel e Padovani (2006).....	51
Tabela 2: Dicas para não sensualizar uma heroína pela quadrinista Renae De Liz.	53
Tabela 3: Definição do uso da personagem.....	59
Tabela 4: Questionamentos adaptados para o projeto ajudam a traçar o perfil da personagem.....	61

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Sexo dos participantes.....	54
Gráfico 2: Faixa etária dos participantes..	55
Gráfico 3: Escolaridade dos participantes..	55
Gráfico 4: Percentagem de consumidores do gênero..	55
Gráfico 5: Heróis mais conhecidos de acordo com o sexo.....	56

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	14
1.1 Problemática	14
1.2 Objetivo Geral	14
1.3 Objetivos Específicos.....	14
1.4 Justificativa	14
2 A LUTA FEMINISTA AO LONGO DA HISTÓRIA.....	16
2.1 Submissão e Construção Social	16
2.2 A Mulher no Século XXI.....	23
2.3 Iniciativas à Favor das Mulheres	26
3 O UNIVERSO FICCIONAL DOS SUPER-HERÓIS E OS QUADRINHOS .	28
3.1 Os Quadrinhos de Heróis.....	28
3.2 Principais Indústrias: Marvel e DC	29
3.3 Construção das Personagens Femininas	34
4 IMPACTO DAS SUPER-HEROÍNAS NA INDÚSTRIA E SOCIEDADE	48
5 METODOLOGIA	50
6 DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM.....	54
6.1 Coleta de Dados	54
6.2 Preparação e Experimentação.....	57
6.3 Definição da Personagem.....	59
6.3.1 História da Personagem	60
6.3.2 Características da Personagem	60
6.4 Proposta da Personagem.....	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	67
REFERÊNCIAS	68
APÊNDICES	72

INTRODUÇÃO

A proposta deste projeto surgiu de uma inquietação pessoal da qual possuo desde a infância ao assistir e ler as diversas histórias de aventura. Por que as personagens femininas são as mais fracas, estão em menor quantidade e não possuem o mesmo peso dos personagens masculinos? Via-me frustrada diante destes enredos, esperando que as personagens mulheres despertassem o seu verdadeiro poder e salvasse o dia, o que, infelizmente, ocorria com pouca frequência. O que eu não sabia na época era que a “falta de poder” dessas personagens partia de uma construção social, que foi estabelecida ao longo de séculos por uma visão paternalista. Conforme comenta Mendes (2012, p.102) “o patriarcado é um sistema que justifica a dominação sobre a base de uma suposta inferioridade biológica das mulheres, que tem origem na família, cujo comando por milênios foi exercido pelo pai”.

As super-heroínas e as histórias em quadrinhos são produtos da sociedade em que foram criados. Vianna (2013) discorre que as histórias de heróis surgem em um momento de crise, e buscam fornecer uma esperança para superá-la. E esses quadrinhos manifestam valores da sociedade no qual está inserido, por isso é importante entender o momento de sua criação para entender o seu conteúdo.

Por essas histórias serem uma manifestação do social, compreende-se que a representação das heroínas é influenciada pela construção do papel da mulher ao longo da história. Que segundo Beauvoir (1970, p.10) “a humanidade é masculina e o homem define a mulher não em si mas relativamente a ele”.

As personagens heroínas, na maioria das vezes, apresentam um forte apelo sexual. Utilizando roupas que exaltam as curvas do corpo e não possuem praticidade para o seu cotidiano, servindo apenas para agradar um grupo específico, o masculino (SALÁFIA et al, 2018). Adichie comenta ainda que “temos um mundo cheio de mulheres que não conseguem respirar livremente porque estão condicionadas demais a assumir formas que agradem aos outros” (2017, p. 49).

Campos e Lomboglia (LUYTEN, 1989) discorrem que as histórias em quadrinhos têm grande significância nos meios de comunicação de massa, por conta da penetração no imaginário do público. Tornando-se uma importante ferramenta para a construção da personalidade e de valores. E o mercado das histórias de heróis cresceu muito nos últimos

anos. Peixoto (2019) aponta que esse crescimento tem influência das adaptações dos quadrinhos de heróis para o cinema. E o Designer enquanto propagador de ideias pode auxiliar na criação de personagens fortes que influenciem positivamente na construção da imagem feminina.

Segundo Feng Zhu (apud ROCHA, 2015) “Desenhar é uma das mais importantes habilidades fundamentais desenvolvidas pelo homem. Para designers, é uma forma vital para comunicarmos nossas ideias. Isso é especialmente crítico para aqueles de trabalham na indústria do design de entretenimento”.

Observando essa expansão do mercado de heróis e sua forte influência na construção da personalidade, este projeto objetiva criar uma proposta conceitual de uma super-heroína visando romper esse condicionamento da figura feminina (as personagens heroínas) a pensamentos patriarcais.

1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

1.1 Problemática

Segundo um estudo realizado pela BBC América (2018) em conjunto com a Women's Media Center, a quantidade de super-heroínas nas histórias (seja em quadrinhos, TV ou cinema) é bem menor que a de heróis do sexo masculino. E nas narrativas em que ambos interagem, as mulheres têm menos destaque ou pouca relevância nos enredos. Com uma representação deturpada, as personagens femininas sofrem com hipersexualizações e uma imagem objetificada. Porém, com os movimentos feministas e a luta pela igualdade de gênero, alguns desses padrões estão sendo transformados, gerando um maior debate acerca dessas representações.

1.2 Objetivo Geral

Desenvolver proposta conceitual de uma super-heroína, utilizando metodologias de design de personagens, embasada nos ideais de empoderamento feminino.

1.3 Objetivos Específicos

1. Apresentar um panorama histórico a respeito da evolução do papel da mulher na sociedade ocidental e do empoderamento feminino.
2. Analisar o mercado das principais indústrias de heróis nos quadrinhos, para traçar o perfil do mercado consumidor desse universo ficcional.
3. Compreender a percepção dos leitores em relação às personagens super-heroínas
4. Estudar características físicas e de personalidade para criação da super-heroína.

1.4 Justificativa

A construção de personagens sexualizadas e objetificadas, junto à baixa representatividade feminina no universo ficcional dos super-heróis cria uma imagem

que não corresponde à realidade das mulheres. Segundo Bristot et al (2017), a objetificação se refere a banalizar a imagem feminina, onde a aparência é mais importante que as suas qualidades enquanto indivíduo, tratando-a assim como um objeto e não como sujeito.

As mulheres não representam nem 30% da totalidade das personagens nas principais indústrias (Marvel e DC), além disso, o número de profissionais femininas envolvidas na produção de quadrinhos dessas empresas não passa de 10% (RIVAS, 2015). O Designer, enquanto profissional responsável pela criação de tais personagens pode contribuir com trabalhos mais representativos para o público feminino. Katinsky (1999, apud COUTO, 2016) explana que: “o design se infiltra em toda obra humana tangível, nas mais íntimas relações que os homens podem estabelecer” refletindo sobre como o designer pode contribuir para a diversidade.

Diante dos dados citados este projeto busca contribuir para uma maior representatividade feminina no universo ficcional dos heróis, com super-heroínas empoderadas e independentes da figura masculina, de forma que não sejam apenas mais um objeto para ser apreciado pelo público masculino.

2 A LUTA FEMINISTA AO LONGO DA HISTÓRIA

2.1 Submissão e Construção Social

Para entender o papel atual da mulher na sociedade é necessário compreender como ele foi construído ao longo da história.

Segundo Cabolt (1992), as primeiras sociedades localizadas principalmente na Europa e África, no período de 35000 a 10000 antes de Cristo, tinham como base o Matriarcalismo, com a mulher como figura sagrada. A mulher era quem gerava vida, e exercia poder sobre os homens, que tinham pouco ou nenhum conhecimento sobre seu papel na reprodução. Nessas sociedades não havia grandes conflitos, tinham como filosofia o amor materno e o culto à Deusa Mãe. Com o passar dos anos, a escassez de alimentos e a necessidade de caçar fomentaram disputas, que eram travadas com a força física do homem. Estes então passaram a ter consciência de sua força e de seu papel na reprodução, acabando por sobrepujar as mulheres. Segundo Beauvoir (1970, p. 168) “Se adoraram a deusa-mãe foi porque a Natureza os amedrontava; logo que o instrumento de bronze lhes permitiu enfrentá-la, instituíram o patriarcado (...)”.

Na sociedade grega da antiguidade, as mulheres possuíam poucos direitos.

Na Grécia a mulher ocupava posição equivalente à do escravo no sentido de que tão-somente este executava trabalhos manuais, extremamente desvalorizados pelo homem livre. Em Atenas ser livre era, primeiramente, ser homem e não mulher, ser ateniense e não estrangeiro, ser livre e não ser escravo (ALVES, 1985, p.11).

Na sociedade feudal, conforme Bauer (2001), a Igreja possuía grande influência e poder, e não por acaso, os altos cargos religiosos eram ocupados por homens de famílias nobres. Enquanto que as filhas eram encarregadas de dirigirem conventos que abrigavam as mulheres que apresentassem vocação para a religião. Nesse período, o temor ao diabo ganhou ainda mais força no imaginário das pessoas. O medo do diabo também criou o medo das “feiticeiras”, que gerou uma perseguição e extermínio das temidas “bruxas”¹. O combate a essas mulheres pela Inquisição foi feroz, reprimindo a sexualidade feminina, muitas queimaram em fogueiras acusadas de comportamentos anormais.

¹ Segundo Cabolt (1992), a palavra Bruxa tinha diferentes significados e interpretações ao longo da história. No final da Idade Média, um dos significados atribuídos foi o de "mulher". Especialmente qualquer mulher que fosse contrária ao pensamento patriarcal da Igreja cristã.

Macedo (1990, apud BAUER, 2001) comenta ainda que a Igreja garantiu uma grande vitória ao conseguir enraizar a ideia do casamento ser insolúvel. Era uma maneira de controlar a sexualidade e combater a fornicação. Enquanto aos homens cabiam a direção e o controle do governo, as mulheres deveriam ser submissas a estes. Os clérigos acreditavam que elas deveriam reverenciá-los e obedecê-los. A mulher não tinha opção além de ser “suportada” e não poderia ser abandonada a não ser em caso de adultério.

A inferioridade feminina provinha da fragilidade do sexo, da sua fraqueza ante os perigos da carne. No centro da moral cristã existia uma aguçada desconfiança em relação ao prazer. Ele, segundo os moralistas, mantinha o espírito prisioneiro do corpo, impedindo-o de se elevar em direção a Deus. As ideias de Burchard de Worms, um bispo germânico do início do século XII, exemplificam muito bem o posicionamento dos contemporâneos a respeito das mulheres: “Na parte XIX do seu famoso *Decretum*, intitulada *Medicus*, apresenta certos traços da personalidade feminina: são essencialmente pérfidas, frívolas, luxuriosas, impulsionadas naturalmente para a fornicação (MACEDO, 1990 apud BAUER, p. 23, 2001).

Bauer comenta ainda que as mulheres na sociedade medieval trabalhavam em condições muito precárias, e sofriam grande exploração. O emprego de sua mão-de-obra era mal visto pelos homens, pois elas ganhavam muito menos trabalhando tanto quanto eles, transformando-se em uma concorrente frente ao trabalho masculino.

As mulheres pobres não poderiam sequer casar sem a permissão do senhor feudal e ainda tinham que pagar para ter direito a um marido. Já as mulheres nascidas em classes privilegiadas casavam muito jovens e na maioria das vezes seu casamento era decidido logo após seu nascimento. O casamento das camponesas acontecia em idade mais tardia, quando conseguiam dinheiro suficiente para pagar o dote ao futuro esposo. Para conseguir esse dinheiro muitas mulheres se submetiam a trabalhos de completa servidão ou recorriam à prostituição. E quando casadas, todos os seus bens eram administrados pelo marido, já que elas não tinham jurisdição para mantê-los. Mesmo as mulheres de famílias ricas não podiam herdar os bens desta. Quando não se casavam eram levadas a dedicar sua vida a religião, vivendo em conventos que por elas eram administrados. A vida no convento oferecia as mulheres desse período certo poder, pois ali aprendiam a ler e a escrever e eram responsáveis pela autonomia e administração do lugar (BAUER, 2001).

Com a decadência do feudalismo e o início da Idade Moderna, há uma migração da população da zona rural para as cidades. O Renascimento aponta para uma nova visão do

mundo centrada no antropocentrismo, o homem como centro do universo. Possibilitando diversas transformações culturais, científicas e filosóficas que ressaltavam o valor do homem e sua atuação na sociedade. Tais transformações pouco mudaram os direitos das mulheres. Ao contrário, gradativamente as mulheres foram retiradas do trabalho institucional e o conceito de família e do papel da mulher foi modificado. Se na Idade Média as famílias enviavam seus filhos para serem educados em conventos, na Idade Moderna estabeleceu-se a premissa de que as mulheres deveriam educar os filhos e dedicar sua vida ao trabalho doméstico e ao marido.

A participação feminina no mercado de trabalho da época se manteve de forma restrita. Os ofícios que antes eram exclusivos das mulheres passaram a ser dominados pelos homens, como exemplo disso temos a profissão de parteira, as mulheres sempre se fizeram presente ao longo dos séculos em conhecimentos medicinais, mas esta função lhes foi tirada. Na Europa do século XVIII estabeleceu-se a obrigação de um exame para exercer tal função. Virou moda que o parto das mulheres nobres deveria ser auxiliado por cirurgiões, e estes denegriam o trabalho das parteiras.

O conceito de trabalho foi transformado, passando a ser explicado como aquele realizado pelos homens fora de casa. As tarefas domésticas realizadas pela esposa não eram consideradas como trabalho, pois estas as faziam por amor e felicidade. A educação das mulheres passou a ser direcionada para o casamento, a vida na sociedade e a dedicação aos filhos.

Mas em diferentes épocas, sempre existiam mulheres que se destacavam pela busca da igualdade e pelo seu reconhecimento. Como o caso da francesa Olympe de Gouges, que escreveu a “Declaração dos direitos da mulher e da cidadã” em setembro de 1791. Inspirada na “Declaração dos direitos do homem” do início da Revolução Francesa.

Mulher, desperta-te; a força da razão se faz escutar em todo o universo; reconhece teus direitos. O poderoso império da natureza não está mais envolto de preconceitos, de fanatismo, de superstição e de mentiras. A bandeira da verdade dissipou todas as nuvens da tolice e da usurpação. O homem escravo multiplicou suas foças e teve necessidade de recorrer às tuas, para romper os seus ferros. Tornando-se livre, tornou-se injusto em relação a sua companheira (GOUGES, 1971).

Suas reivindicações não tiveram resposta do poder público, e em 1793 Olympe foi para guilhotina acusada de ignorar os valores do seu sexo e por querer ser um homem (ALVES, 1985).

Bauer (2001) aponta que no período da Primeira Revolução Industrial as mulheres de classes populares ocupavam, em sua maioria, empregos como domésticas ou na indústria têxtil. Em toda a Europa, a alta costura parisiense possuía grande fama por seu requinte e refinamento, e exploravam de forma feroz as trabalhadoras mulheres. Os empresários desse setor lucravam de forma exorbitante explorando a mão de obra feminina. Pagavam salários baixíssimos e não tinham nenhum controle sindicalista ou governamental.

No início do século XIX, havia poucas alternativas de trabalho para a maioria das europeias de classe média. A melhor forma de se manter financeiramente para as mulheres da época era através do casamento, mas para isso era necessário se valer de um bom dote. E na época havia mais mulheres do que homens, tornando as opções mais escassas, então elas deveriam buscar uma forma de se manterem economicamente. As jovens mais instruídas não se submetiam ao trabalho doméstico ou na indústria, as profissões ocupadas para elas foi então a de professora e de dama de companhia. Abrindo o caminho do ensino para as mulheres, embora fosse de forma fragmentada e mal vista, uma vez que às mulheres foram negados os meios de produção intelectual.

A busca feminina por maior instrução culminou na criação de educação de ensino superior, com os primeiros colleges femininos. Mas a sociedade da época defendia que esta educação deveria ser dada em doses mínimas, reforçando a dominação do homem sobre a mulher. Inclusive os salários das professoras eram bem menores do que a de seus colegas de profissão do sexo masculino.

Outra profissão ocupada em sua maioria por mulheres foi a de enfermeira, surgindo em decorrência da Guerra da Criméia (1854), por jovens mulheres que se ofereceram para ajudar nos hospitais de campanha (BAUER, 2001).

Com a expansão dos escritórios administrativos de empresas, aos poucos as mulheres foram se especializando em trabalhos organizacionais. A criação da máquina de escrever e do telefone facilitou sua entrada nestes postos de trabalho, ainda que assumindo tarefas subalternas.

Para ter maior reconhecimento profissional muitas mulheres buscaram as escolas de ensino superior, o que por muito tempo lhes foi negado. Quando estas conseguiram acesso às faculdades não podiam exercer de forma plena sua profissão, pois no século XIX muitas leis em diversos países não eram permitidas que certas funções fossem ocupadas por mulheres.

Uma das poucas exceções à regra foi a da cientista polonesa Marie Curie (1867-1934), que estudou física na Sorbonne de Paris. Ela conduziu junto com o marido uma pesquisa que estudava a radioatividade, e juntos ganharam um Prêmio Nobel de Física em 1903. Anos depois, em 1911, Marie recebeu o segundo Nobel pela descoberta dos elementos polônio e rádio. Ela também foi a primeira mulher a conseguir um doutorado na França (BAUER, 2001)

Muitos homens, trabalhadores de movimentos operários, eram contrários a contratação de mulheres, afirmando que estas estavam roubando seus postos e que o lugar delas era em casa. Na França o pensador Proudhon defendia que a função das mulheres era a de reprodutora e cuidadora dos serviços domésticos, para ele as mulheres que trabalham estavam roubando esta função dos homens. Ainda que o trabalho das mulheres fosse para a sua subsistência e a de seus familiares. A repercussão desses ideais dificultou por muito tempo a emancipação feminina.

Segundo Bauer (2001) o movimento socialista foi mais sensível às questões feministas. Os primeiros teóricos socialistas afirmavam que a emancipação social estava intimamente atrelada à emancipação feminina.

Na segunda metade do século XIX, para a mulher norte-americana o casamento significava o fim de seus direitos. Somente aos maridos cabia a administração dos rendimentos, inclusive dos salários das esposas, ainda que ele fosse considerado irresponsável ou alcoólatra. E o Estado poderia requisitar os bens do marido caso este morresse sem deixar um testamento.

Entre os anos de 1850 e 1860 nos Estados Unidos, as mulheres conduziam reuniões para discutir uma reforma jurídica a seu favor. Várias ativistas percorreram todo o país denunciando a condição feminina e escrevendo artigos e livros. Mas a guerra civil americana (Guerra da Secessão, de 1861 a 1865) debilitou o movimento feminista.

No dia 8 de março de 1857, em um cenário de repressão aos movimentos operários, um total de 129 operárias foram trancadas em uma fábrica e queimadas vivas na cidade de Nova York. Elas reivindicavam a redução de sua jornada de trabalho para 15 horas diárias. Anos mais tarde, em 1910, no Congresso Internacional de Mulheres Socialistas foi instituído o dia 8 de março como Dia Internacional da Mulher, em memória as operárias que morreram enquanto lutavam por seus direitos. A nova luta que se seguiu foi pelo direito ao sufrágio feminino. Ainda que, na prática, quem estava à frente dos movimentos eram as mulheres com

maior instrução e tempo para se dedicar a luta por seus direitos. Na Europa, a luta pelo sufrágio só começou no século XX (BAUER, 2001).

Segundo Barcella e Lopes (2016) no Brasil o direito ao voto para as mulheres só foi conquistado em 1932, após anos de luta de diversas feministas, dentre elas Bertha Lutz. Filha de mãe inglesa, ela estudou na Europa durante a adolescência, e foi inspirada pelo movimento das sufragistas inglesas. Formou-se na Sorbonne (Paris) e quando voltou para o Brasil passou em um concurso para trabalhar no Museu Nacional como bióloga. Fundou a Liga para a Emancipação Intelectual da Mulher e foi presidente da Federação Brasileira pelo Progresso Feminino (FBPF).

O momento em que a mão de obra feminina mais foi requisitada foi no período da Primeira e Segunda Guerra Mundial. Enquanto os homens serviam ao exercito, as mulheres foram convocadas para trabalhar nas fábricas. Tiveram inclusive aumento de salário, mas com o fim da guerra, estas tiveram diminuição no seu pagamento e houve uma grande campanha para que retornassem para o seu papel de “rainha do lar” (BAUER, 2001).



Figura 1: “We Can Do It!”, propaganda que incentivava as mulheres a ocuparem os postos de trabalho deixados pelos homens durante a Segunda Guerra Mundial. Fonte: Pinterest.

A busca pelo voto feminino ficou conhecida pelos historiadores como Primeira Onda Feminista, e após a conquista deste direito houve um período de baixa atividade das feministas. Até a publicação da obra *A Mística Feminina* (1966) por Betty Friedan, que denunciou a situação da mulher, que vivia como prisioneira do lar. Que culminou no que foi conhecido como a Segunda Onda Feminista (ALVES, 1985).

Alguns educadores sugeriram a sério que se deixasse de admitir a mulher nas faculdades: em face à crescente crise universitária, a educação que elas receberiam e não poderiam usar como donas de casa tornava-se mais que nunca urgente para os rapazes que precisavam enfrentar a era atômica. [...] O problema era afastado

dizendo-se à dona de casa que ela devia compreender o quanto era feliz: dona de si mesma, sem horários, sem competição. Caso contrário, acharia que os homens podem ser felizes neste mundo? Desejaria secretamente ser homem? Ignoraria o quanto vale ser mulher? (FRIEDAN, 1971, p.24).

Friedan trouxe a mostra um problema que todos ignoravam, mas que estava presente nos lares americanos e causando grande infelicidade às donas de casa americanas. Não se podia admitir que eram infelizes, pois o seu papel de rainha do lar (construído desde o século XVIII), esposa e mãe, era a maior felicidade que poderia possuir. “Em pleno século XX ninguém sugeriu um novo caminho para a realização da mulher americana. A maioria adaptou-se ao papel e sofreu ou ignorou o problema sem nome. Talvez fosse menos doloroso desconhecer a estranha voz insatisfeita que gritava no seu íntimo.” (FRIEDAN, 1971, p.26).



Figura 2: “Mostre para ela, esse é um mundo dos homens” propaganda de uma marca de gravata nos anos 50 que ressalta a submissão da mulher ao seu marido. fonte: mulheresdesegunda.wordpress.com

Outra obra que teve grande destaque para o movimento feminista foi *O Segundo Sexo* (1949), escrito pela francesa Simone de Beauvoir. Ela apresentou um estudo da condição em que a mulher vivia e seu papel social ao longo da história.

A humanidade é masculina e o homem define a mulher não em si mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo. [...] Ela não é senão o que o homem

decide que seja; daí dizer-se o "sexo" para dizer que ela se apresenta diante do macho como um ser sexuado: para ele, a fêmea é sexo, logo ela o é absolutamente. A mulher determina-se e diferencia-se em relação ao homem e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro. (BEAUVOIR, 1970, p. 10).

Beauvoir questiona o papel da mulher e a forma como ele foi construído pela sociedade patriarcal, e como a mulher foi sujeitada a viver a margem da figura masculina, tornando-se o “Outro”.

“NINGUÉM nasce mulher: torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado que qualificam de feminino” (BEAUVOIR, 1967, p.9).

Neste trecho, a filósofa francesa comenta que a sociedade construiu para a mulher uma imagem de ser inferior, de personagem submissa ao homem. Que esta construção é somente social, e não biológica.

Algumas instituições internacionais demonstraram preocupação com a luta feminista e a injusta situação das mulheres, tais como a Organização das Nações Unidas (ONU). Que declarou o ano de 1975 como sendo o Ano Internacional da Mulher, no qual promoveu diversos programas que visavam atenuar a discriminação sofrida pelas mulheres (BAUER, 2001). Os anos de 1980 a 2000 temos o que se conhece por Terceira Onda Feminista, no qual se busca a igualdade de direitos e o fim de preconceitos antigos.

Até os dias de hoje a luta feminista continua. A busca por igualdade salarial, o acesso a diversas profissões, a autonomia do corpo feminino e o fim do assédio são alguns dos temas atuais debatidos na sociedade, e que já conta com o empenho de muitos famosos. Com o acesso às redes sociais, essas discussões ganharam maior repercussão e incentivaram jovens mulheres e até mesmo os homens a se engajarem nas causas feministas. Contribuindo assim, para a construção de uma sociedade mais igualitária.

2.2 A Mulher no Século XXI

As mulheres do século XXI desfrutam de maior liberdade e direitos comparados às mulheres de 100 anos atrás. Elas podem estudar, trabalhar, votar entre outras coisas que não

eram possíveis há séculos atrás. Mas seus direitos, em comparação ao dos homens, ainda são muito restritos. Segundo Bistrot et al (2017), desde a infância, as mulheres são educadas para cuidar do lar, serem delicadas, se preocupar com moda e aparência, e isso é perceptível nos brinquedos voltados para o público feminino. Enquanto que os brinquedos para meninos incentivam a criatividade, raciocínio lógico, e a construção de ideias.

Segundo Marasciulo (2019), as mulheres são um total de 49,56% da população mundial, mas na ciência não passam de 28%. Segundo dados da UNESCO (MARASCIULO, 2019), não existem diferenças nas notas de meninos e meninas na primeira série do fundamental em 47% dos países, e no ensino médio essa igualdade nas notas é vista em 67% dos países, as notas nas matérias de ciência tem pouca variação no decorrer do ensino médio. Mas, ainda que não existam muitas diferenças no desempenho escolar entre os sexos, na transição entre a vida escolar e a profissional as mulheres são afastadas das carreiras científicas.

Ao longo da história sempre existiram mulheres que possuíam grande conhecimento científico, mas que muitas vezes eram impedidas de demonstrar seu conhecimento ou desacreditadas por conta de seu sexo, por conta disso os nomes gravados na história eram sempre de homens. A economista Hildete de Melo explana que as estudantes meninas boas em matemática não são consideradas mulheres. Melo afirma ainda que gostaria que as pessoas conhecessem outras cientistas mulheres além de Marie Curie (MARASCIULO, 2019).

O periódico científico *The Lancet* publicou em fevereiro de 2019 uma edição a respeito da desigualdade de gênero. Um dos estudos apresentados atesta que as mulheres necessitam ter um desempenho maior que o dos homens para receberem o mesmo reconhecimento (MARASCIULO, 2019). Um estudo publicado na revista científica PeerJ revelou uma grande diferença na distribuição de Bolsas de Pesquisa do CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) nas áreas de ciências exatas. Segundo o estudo, do total de 4.859 bolsas para as áreas de exatas (entre os anos de 2013 e 2014), apenas 976 (20,08%) eram de pesquisadoras mulheres (FABIANO, 2018). O relatório da *Cracking the Code: Girl's and Women's Education in Science, Technology, Engineering and Mathematics* de 2017 revela que um dos principais motivos das meninas desistirem de seguir carreira nas ciências é o autopreconceito, gerado por construções sociais que criam um pensamento de que as mulheres não são aptas para a ciência (MARASCIULO, 2019).

Segundo estudo do IBGE divulgado no dia 8 de março a respeito diferença salarial entre homens e mulheres, há uma maior desigualdade salarial para as mulheres na faixa dos 40 anos de idade, num percentual de 75% correspondente ao salário dos homens. Enquanto que as mulheres entre 25 e 29 anos ganham cerca de 81,6% do rendimento médio dos homens. A economista Hildete de Melo comenta que as mulheres conseguem ganhar espaço no mercado de trabalho até o momento em que se tornam mães, posteriormente só conseguem se dedicar à carreira depois que os filhos crescem (COSTA e ELLER, 2019).

Segundo relatório do Fórum Econômico Mundial, as mulheres levarão 217 anos para conseguir igualdade salarial com os homens. O relatório aponta ainda que, se essas diferenças salariais fossem extintas, resultariam em um aumento de 1,7 bilhões de dólares no PIB (Produto Interno Bruto) dos Estados Unidos e 2,5 trilhões de dólares no PIB da China (REUTERS, 2017).

Outro problema enfrentado pelas mulheres desde a antiguidade é a violência. Segundo levantamento realizado em fevereiro de 2019 do Datafolha (FRANCO, 2019), cerca de 1,6 milhões de mulheres sofreram com espancamentos ou tentativas de estrangulamento nos últimos doze meses no Brasil, cerca de 76,4% afirmam que o agressor era alguém próximo. E cerca de 22 milhões sofreram algum tipo de assédio. Dentre esses casos de violência, cerca de 42% ocorreram dentro de casa. E mais da metade das vítimas não denunciaram o agressor. As mulheres negras e pardas são as mais agredidas se comparada às mulheres brancas, e as mais jovens são mais vitimadas do que as mais velhas.

No Brasil a principal lei que combate esse tipo de violência é a Maria da Penha², Lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006. Nos últimos anos, outras foram implementadas ou modificadas para combater de forma mais ampla a violência, como a alteração na lei de 2009 sobre estupro, a lei que combate o feminicídio de 2015, e a lei de importunação sexual de 2018. Embora a criação dessas leis represente um avanço nos direitos das mulheres, existem muitas dificuldades no cumprimento dessas políticas (BUENO e LIMA, 2019).

² Trata-se de uma homenagem à cearense Maria da Penha Maia Fernandes, que sofreu agressões do marido por seis anos. Em 1983, ele tentou mata-la duas vezes, primeiro atirou nela, deixando-a paraplégica e depois tentou assassiná-la por eletrocussão e afogamento. Depois disso ela lutou por vários anos até que fosse criada no Brasil uma lei que protegesse as mulheres contra a violência. Disponível em: <https://tj-sc.jusbrasil.com.br/noticias/973411/saiba-mais-sobre-a-origem-da-lei-maria-da-penha-2>

2.3 Iniciativas à Favor das Mulheres

Tentando mudar essa realidade, em 2016 a ONU MULHERES publicou junto à Rede Brasileira do Pacto Global uma cartilha chamada Princípios de Empoderamento das Mulheres³, baseada na cartilha oficial global WEPs (da sigla em inglês, Princípios de Empoderamento das Mulheres). Com o objetivo de promover a igualdade de direitos entre os gêneros e o maior número de mulheres em posições de poder, na qual muitas empresas de grande e médio porte se comprometeram em cumprir. Com princípios que trabalham desde a igualdade de gênero em cargos de alto nível a publicação de progressos que incentivem a igualdade de gênero.

A Maurício de Sousa Produções, produtora do quadrinho infantil Turma da Mônica, lançou também em parceria com a ONU Mulheres o projeto #DONASDARUA⁴. Com o objetivo de garantir respeito ao direito das mulheres e mostrar que podem ser o que quiserem. Usando a influência das personagens para mostrar respeito à diversidade, demonstrando sua força e beleza, sem precisar se encaixar em padrões. Além de informar sobre realizações das mulheres em diversas áreas, como nas artes e ciência.

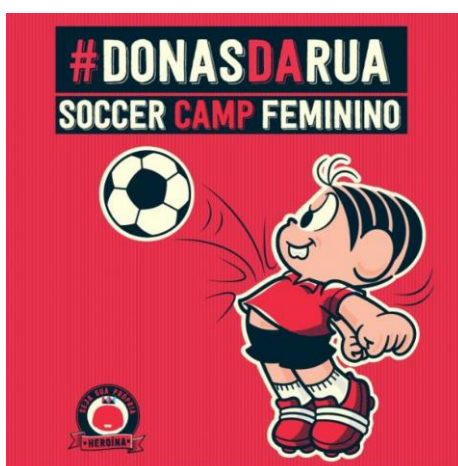


Figura 3: Projeto da #DONASDARUA que incentiva o futebol feminino. Fonte: partio.com.br

Outro projeto de grande relevância para as mulheres é o ELAS, um fundo de investimento social voltado para a promoção feminina em diversas áreas, e é o único fundo brasileiro com esse fim. Desde 2000 a iniciativa apoia, através de concursos, projetos com foco na prevenção da violência contra as mulheres; ascensão econômica para erradicar a pobreza de mulheres e meninas; Ampliação do acesso à saúde e aos direitos reprodutivos

³ Disponível em http://www.onumulheres.org.br/wp-content/uploads/2016/04/cartilha_WEPS_2016.pdf

⁴ Disponível em <http://turmadamonica.uol.com.br/donasdarua/projeto.php>

femininos; Acesso a atividades culturais, artísticas e esportivas; Direito a igualdade racial e étnica; e acesso a um ambiente sustentável e justo (INSECTA, 2016).

Iniciativas assim são de grande importância para a valorização da mulher. Adichie (p. 26, 2017) explica que “se não colocarmos a camisa de força do gênero nas crianças pequenas, daremos a elas espaço para alcançar todo o seu potencial”. Por isso é necessário que desde a infância até a juventude, as mulheres sejam incentivadas a atingir todo o seu potencial e que não sejam limitadas pelos ideais que a sociedade paternalista lhes impõe.

3 O UNIVERSO FICCIONAL DOS SUPER-HERÓIS E OS QUADRINHOS

A humanidade sempre necessitou de uma figura emblemática e heroica em que pudesse depositar sua esperança. Desde a antiguidade com a criação dos heróis da mitologia grega, romana e nórdica, refletindo um desejo de poder que não possuíam. Esse desejo também é percebido na atualidade, mas os heróis são representados de forma diferente. Eles são vistos nas histórias em quadrinhos, séries de TV, animações, filmes e etc. E refletem concepções e desejos da sociedade nos dias de hoje.

3.1 Os Quadrinhos de Heróis

O estudo deste item é referente às histórias dos super-heróis americanos, já que a maior parte do conteúdo do gênero é produzida pelos Estados Unidos. As HQ's (Histórias em Quadrinhos) surgiram como tiras de jornais e possuíam conteúdo mais cômico. As primeiras histórias do gênero de aventura eram publicadas de forma seriada nos jornais, e necessitava de uma seriação mais independente, através das revistas em quadrinhos, dando origem aos Comics Books (VIANA, 2005).

Segundo Campos e Lomboglia (LUYTEN (ORG), 1989) as histórias desse gênero possuem basicamente a premissa de que: o herói (o personagem do “bem”) se envolve com os vilões (personagens do “mal”), que burlam a justiça e a ordem. E esse herói, cujos atributos são a força e a beleza, costuma ser a personificação do homem americano: caracterizado pela altura, queixo anguloso, musculatura de causar inveja e grande inteligência. Os vilões também possuem um tipo característico: de raças asiática ou negra, com queixo espetado, nariz de águia, pálido ou com olhos pequenos. Enquanto que as mulheres, em sua maioria, aparecem sempre submissas.

A HQ de aventura adquiriu um novo papel social com a crise de 1929, o público-alvo foi ampliado, pois a sociedade necessitava de um “verdadeiro” herói. “O momento de crise cria a necessidade de um indivíduo forte para suportá-la” (VIANA, 2013, p.28). Para o psicólogo Lawrence C. Rubin os “Super-heróis são invenções magníficas... temos a oportunidade de estender nossas próprias imaginações morais, refletindo junto com esses heróis sobre o curso de ação mais correto e adequado” (LANGLEY e WOOD, 2017, p. 211).

As produções de HQ's também costumam expressar os anseios da sociedade em diferentes épocas. A glorificação do herói, que além de representar a ordem e a justiça, exprime um substituto imaginário para os oprimidos que não se enxergam como possíveis autores de sua própria libertação. Os conteúdos retratados nas HQ's refletem o momento histórico no qual estão sendo construídos. E os valores e concepções da época interferem na sua interpretação, tornando necessária a compreensão da situação social na qual foi concebida. O gosto dos leitores é formado pela convivência em sociedade e influenciado pelo capital editorial, ao mesmo tempo em que sua produção busca que se adequar ao mercado consumidor (VIANA, 2013).

As histórias de heróis não deixam de ser uma representação da sociedade na qual estão inseridas. Possuem grande potencial de comunicação em massa por ser acessível e de fácil compreensão a diversas classes sociais e diferentes culturas. Sua carga emotiva é capaz de despertar o imaginário coletivo e carregar diferentes simbologias. Tornando-se uma importante ferramenta para a construção da personalidade e de valores, pois “oferecem entretenimento, jogo, fantasia, uma forma ativa de passar o tempo (e, para isso, não há limite de idades). Mas, além desta função distrativa, podem e devem informar, formar, enfim educar” (CAMPOS E LOMBOGLIA, (ORG) LUYTEN, p. 17, 1989).

3.2 Principais Indústrias: Marvel e DC

Segundo Battaglia (2019), até a criação da revista Action Comics pela distribuidora National Allied Publications (fundada em 1934), as HQs não tinham muito destaque no mercado. Eram publicadas em tirinhas de jornal, como histórias pornográficas ou de terror. Anos depois a National mudou o nome para DC (para homenagear outra revista, a Detective Comics). O primeiro herói lançado pela revista foi o Super Homem, que obteve uma ótima percepção do público e deu início ao gênero de super-heróis, abrindo espaço para que outros personagens com a mesma temática fossem criados. Um ano depois foi criado o Batman, e na década de 1940 o Lanterna-Verde, Flash e Mulher Maravilha.

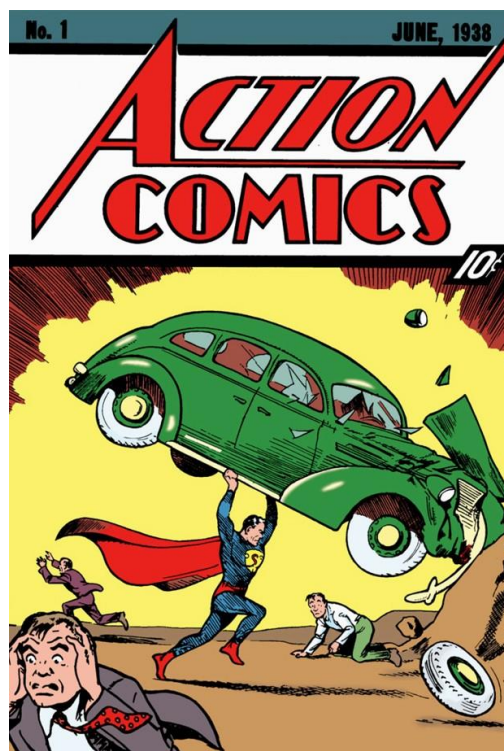


Figura 4: Capa da primeira HQ do Superman. Fonte: globo.com

A criação da super-heroína Mulher Maravilha teve influência de movimentos feministas. Criada pelo psicólogo William Moulton Marston (também conhecido pelo pseudônimo de Charles Moulton) e ilustrada por H. G. Peter, com sugestões de sua esposa e também psicóloga Elizabeth Marston, a Mulher Maravilha passava um ideal da superioridade das mulheres sobre os homens. Marston acreditava que a personagem era o novo tipo de mulher que deveria governar o mundo (LANGLEY e WOOD, 2018).

Ao observar o sucesso do gênero de heróis, o editor Martin Goodman lançou em 1939 a revista Marvel Comics 1, com os heróis Namor e o androide Tocha-Humana. Em 1941 Joe Simon e Jack Kirby criaram o Capitão América, um herói que ressaltava o nacionalismo americano.



Figura 5: Revista Marvel Comics. Fonte: Site da Revista Super Interessante

O período entre a crise econômica de 1929 até o início da Segunda Guerra Mundial é conhecido como a idade de ouro dos quadrinhos de heróis, devido à ampliação de histórias de mitologias e aventuras (VIANA, 2005).

Na década de 50, o mercado de quadrinhos foi abalado pela crítica, impulsionada pelo livro *A Sedução dos Inocentes* do psiquiatra Frederic Werthan, que culpou a indústria pelo mau comportamento dos jovens na época (VIANA, 2013). Werthan afirmava que a Mulher Maravilha era lésbica e que Batman e Robin eram um casal gay. Em consequência disso foi criado o *Comics Code Authority*, um código de conduta para as HQs, ocasionando uma queda nas vendas (GUEDES, 2015).

A DC, que pouco sofreu com a censura, usufruía da popularidade da *Liga da Justiça*. Goodman, para rivalizar o sucesso da rival, pediu para que o único funcionário do setor de quadrinhos criasse algo semelhante. Esse funcionário era o Stan Lee, que junto a Jack Kirby, criou o Quarteto Fantástico. Eram considerados diferentes do convencional, pois eram representados como pessoas mais próximas da realidade, com problemas financeiros e de saúde (GUEDES, 2015).

A partir de então, a Marvel entrou em ascensão. Criando nos anos seguintes os principais personagens do universo da editora. Como o Homem-Aranha, X-Men e os

Vingadores. Diferente dos heróis da DC, esses heróis carregavam imperfeições e conflitos que os tornavam mais próximos da realidade dos leitores. Nesse contexto, a censura estatal foi abrandada e as lutas sociais da década de 60 influenciaram as novas histórias de heróis (VIANA, 2013).

Uma vez que se tem como base que a criação dos heróis tem ligação com os anseios da sociedade em que ele está inserido, é possível observar os questionamentos levantados pelos personagens da Marvel criados na década de 60, período dos movimentos sociais contra Guerra do Vietnã, igualdade de direitos, feminismo, dentre outros. Os X-men, por exemplo, representavam uma alegoria contra a segregação racial. Foi criado o primeiro super-herói afrodescendente, Pantera Negra. O próprio Capitão América, personagem conhecido pelo patriotismo, ressurgiu nesta década com uma mentalidade mais questionadora e desafiadora do sistema (GUEDES, 2015).

Em 1972, a Marvel conseguiu ultrapassar a DC nas vendas de quadrinhos (E até hoje continua sendo a mais vendida). Em 1979, a Marvel ocupava as vinte primeiras posições de HQs mais vendidas dos Estados Unidos. Nos anos seguintes a diferença de venda entre as duas continuou aumentando.

A crise de vendas da DC se deu em parte pela postura conservadora de alguns executivos, que não autorizavam mudanças. Mantendo o mesmo trabalho criado desde os anos 40. Visando uma mudança desse cenário, em 1985 a empresa lançou a saga Crise nas Infinitas Terras. Que influenciou a história de outros personagens da empresa, permitindo que os heróis reiniciassem suas histórias e dando mais liberdade de criação. A Marvel também lançou uma saga chamada Guerras Secretas, mas não alcançou o mesmo sucesso da história da rival. A partir desse ponto, a DC começou a lançar HQs mais sombrias com títulos mais voltados ao público adulto. Como V de Vingança de Alan Moore, com um herói anarquista que luta contra um regime fascista, o autor comentou que trata-se de uma metáfora do governo neoliberal de primeira-ministra inglesa Margareth Thatcher (VIANA,2013).

Battaglia (2019) discorre ainda que a indústria cinematográfica permitiu que a DC impulsionasse sua popularidade. Ela já fazia sucesso com o filme do Super Homem (1978) estrelado por Christopher Reeve. Mas ganhou ainda mais destaque com os filmes do Batman lançados na década de 1980, que juntos arrecadaram uma bilheteria de 1,1 bilhão de dólares (em valores atuais).



Figura 6: Christopher Reeve como Superman. Fonte: cinemaeafins.com

O sucesso da empresa rival atraiu o investidor Ronald Perelman, que comprou a Marvel visando o potencial crescimento dos personagens no cinema. Perelman também investiu em estratégias de vendas para os quadrinhos, lançando revistas com capas variantes. Os leitores chegavam a comprar até vinte exemplares da mesma HQ, que atraíam os colecionadores por possuir capas diferentes.

A série da Marvel que fez mais sucesso na década de 90 foi a dos X-Men, criada por Stan Lee nos anos 1960. A HQ desses heróis foi repaginada, vendendo mais de oito milhões de cópias. Sendo até hoje o quadrinho mais vendido da história⁵.

A distribuidora americana Diamond Comic, que possui a exclusividade de distribuição das principais editoras de super-heróis, teve seu maior lucro na atual década se comparado às suas vendas desde sua fundação em 1982⁶. Esse aumento nas vendas dos quadrinhos foi possível por conta da popularidade das adaptações nos filmes e séries, que levam o público a buscar mais conteúdo sobre determinada história.

A influência dessas duas empresas no mercado mundial pode ser observada com os recentes dados referentes às suas vendas nos Estados Unidos. Segundo Peixoto (2019) no ano de 2018, a Marvel controlou cerca de 40,4% do mercado de quadrinhos, enquanto que a empresa rival DC Comics obteve 32,2% das vendas nesse mercado. Juntas elas dominaram mais de 70% das vendas desse mercado. A partir desses números é possível constatar a influência das duas empresas e o impacto que suas histórias produzem na sociedade.

A produção dessas duas empresas ao longo dos anos possibilita o entendimento da influência que esses personagens produzem no imaginário coletivo e de como a sociedade influencia na criação das características dos super-heróis. Porém é importante salientar que a

⁵ Disponível em <https://super.abril.com.br/blog/oraculo/quais-as-hqs-mais-vendidas-de-todos-os-tempos/>

⁶ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/revistas-de-super-herois-batem-records-no-mercado-americano-14387689> Acesso em 15 de janeiro de 2019.

criação desses personagens não é totalmente livre e está ligada às exigências do mercado consumidor. Segundo Viana “tais empresas são tão burocráticas e mercantins quanto qualquer outra (...) tal controle é um dos elementos que originam tal produção” (p. 62, 2005).

3.3 Construção das personagens femininas

A construção das personagens femininas nos quadrinhos é fruto da forma como a imagem e a identidade das mulheres foram construídas ao longo da história. Sempre submissas à figura masculina ou servindo apenas como objeto de contemplação. Conforme relatado por Beauvoir (1970, p.10) “a humanidade é masculina e o homem define a mulher não em si mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo. [...] Ela não é senão o que o homem decide que seja”. Por conta dessa construção sociocultural da mulher e de a maior parte dessa produção (HQ's) ser realizada por homens, observamos personagens femininas carregadas de estereótipos, frágeis, sexualizadas e descartáveis (RODRIGUES et al, 2015).

A Mulher Maravilha, a super-heroína mais popular do gênero, foi criada com um ideal que destacava a força feminina. Nos quadrinhos era descrito que ela possuía a beleza de Afrodite, a sabedoria de Atena, a força de Hércules e a velocidade de Mercúrio. Com influência dos movimentos feministas e da esposa, Marston buscava retratar que as mulheres é quem deveriam governar o mundo e que, ao término do período da Segunda Guerra Mundial, elas construiriam um futuro mais promissor. Chegou ainda a declarar no ano de 1937 que em 100 anos as mulheres estabeleceriam o matriarcado, ele não previu uma igualdade de gêneros, e sim que as mulheres seriam o sexo dominante (LANGLEY, 2018). Em uma carta enviada para o historiador de quadrinhos Coulton Waugh, Moulton afirmava que “no coração masculino não há amor suficiente para governar este país pacificamente” (LANGLEY, p. 23, 2018).



Figura 7: Primeira versão da personagem com roteiro de William Marston e ilustração de Harry Peter. Fonte: judao.com.br

As histórias da Mulher Maravilha seguiram essa linha de pensamento até a morte de Marston em 1947, vítima de um câncer. A partir de então, as histórias da personagem foram supervisionadas por outros escritores, e teve muito de seus ideais deturpados. A personagem assumiu um papel mais “humanizado”, perdendo seus poderes divinos e lutando contra vilões usando artes marciais. A heroína teve seu visual remodelado diversas vezes, muito dos visuais assumidos por ela eram sexualizados e ela passou a ser salva constantemente por outros heróis do sexo masculino (MELO e RIBEIRO, 2015).

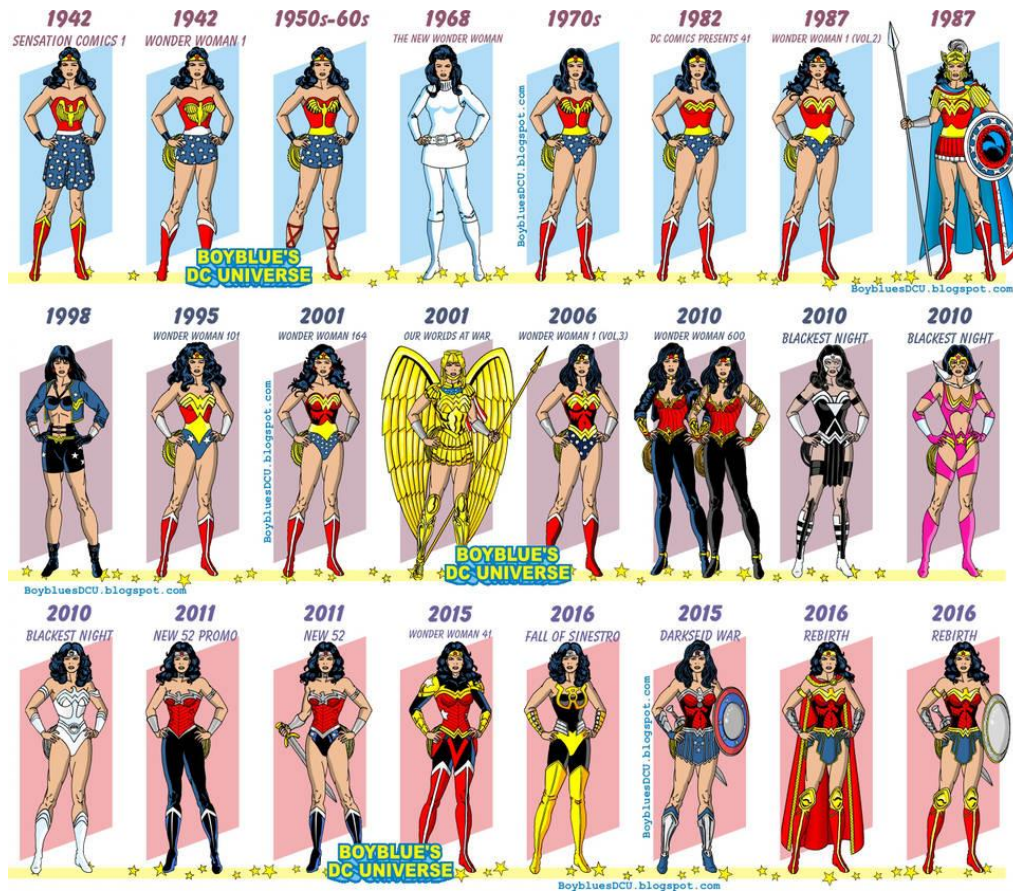


Figura 8: Alguns dos visuais assumidos pela heroína nos quadrinhos. Fonte: Deviantart



Figura 9: Cena dos quadrinhos em que as curvas do corpo da personagem são evidenciadas. Fonte: splashpages.wordpress.com

A história dos personagens dos quadrinhos dos X-men, criados por Stan Lee e Jack Kirby, surgiram num contexto de lutas e de movimentos sociais. Trata-se da história de pessoas que adquirem poderes através de genes mutantes, e que sofrem constante perseguição por serem diferentes. E, além desses personagens trazerem a tona discussões a respeito de discriminação e preconceitos, eles também foram o primeiro grupo de heróis da Marvel Comics a apresentar super-heroínas com papéis que se destacassem (IRWIN, 2009 apud WESCHENFELDER e COLLING, 2011).

Como exemplo de uma personagem forte podemos observar a Ororo Munroe, conhecida pelo codinome de Tempestade, que passou por uma infância trágica, mas que sempre buscou agir com responsabilidade e tomando decisões corretas. Ela é forte e decidida, e ocupa um importante papel de liderança nos quadrinhos ao lado do professor Xavier. Outra personagem de destaque é Jean Grey, uma mutante muito poderosa que abriga uma entidade cósmica (A Fênix) após ser exposta a altos níveis de radiação solar durante uma missão no espaço. Jean é um importante membro da equipe e não tem medo de se sacrificar para defender o grupo (IRWIN, 2005 apud WESCHENFELDER e COLLING, 2011). Essas personagens possuem grande poder e influência no enredo da história, mas muitas das vezes são representadas de forma sexualizadas e objetificadas.



Figura 10: Capa da Revista dos X-men em que a Tempestade aparece com roupas que destacam suas curvas, enquanto ela vira troféu nas mãos do vilão. Fonte: [marvelmultiverse.wordpress](http://marvelmultiverse.wordpress.com)

As personagens femininas possuem dois tipos predominantes de representação nas histórias em quadrinhos, ora como donzelas em perigo ora como corruptoras da moral masculina, estando ligadas ao personagem masculino através da sedução e roupas provocativas (NOGUEIRA, apud RODRIGUES et al, 2015).

O que importa é o que a heroína provoca, ou melhor, o que ela representa. É ela que, ou melhor, é o amor ou medo que ela desperta no herói, ou então a preocupação que ele sente por ela, que o faz agir assim dessa maneira. Em si mesma, a mulher não tem a menor importância (BOETTICHER apud MULVEY, 1983, p. 444).



Figura 11: A personagem da Marvel, Elektra, em um traje provocativo e sexualizado. Fonte: atl.clicrbs.com.br

A sexualização apelativa das personagens para agradar ao público masculino faz com que as heroínas utilizem trajes nada práticos para o seu dia a dia, com roupas que não protegem seus corpos e não condizem com o ambiente em que atuam (SALÁFIA et al, 2018). Tal representação e a falta de protagonismo das heroínas as tornam coadjuvantes dos heróis e figuras que são constantemente salvas por eles, reforçando a ideia de que elas não são capazes de realizar trabalhos intelectuais ou tampouco físicos (SCHOPENHAUER, apud MELO e RIBEIRO, 2015).

Muitas heroínas fortes da Marvel e DC foram criadas às sombras de outros heróis. Ocupando o papel de assistentes ou parceiras, como no caso da Mulher-Gavião, ou para gerar alguma relação de parentesco, como a Super-Moça e a Mulher-Hulk, ou por admiração e idolatria para com o herói, como a Batwoman e Batgirl (LANGLEY, 2018). O que as tornam apenas variações dos personagens masculinos. Muitas das vezes essas personagens são vistas como superficiais, como se suas únicas armas fossem sua sensualidade e beleza. Exemplificando esse fato há um episódio em que a Batgirl rasgou o uniforme, deixando as pernas à vista e distraíndo os vilões, o que permitiu que Batman e Robin os capturassem (MELO e RIBEIRO, 2015).



Figura 12: Ilustração que evidencia o corpo da personagem Mulher-Hulk, destacando suas curvas em uma roupa minúscula. Fonte: taringa.net

A limitação da figura feminina por valores construídos ao longo da história reforçam o pensamento de uma classe dominante, e impõem restrições às mulheres, submetendo-as a funções que questionam sua capacidade. Conforme explana Robbins no livro *A Psicologia da Mulher Maravilha* (2017):

Os homens governavam e as mulheres serviam. A mulher podia ser enfermeira, mas jamais médica. Costureira, mas nunca piloto. Como secretária, podia registrar tudo que lhe ditavam, mas ela mesma nunca ditava nada. Até a Mulher-Maravilha, ao se filiar à Sociedade da Justiça de todos os super-heróis, teve de assumir o papel de secretária. (LANGLEY E WOOD, 2017, p. 17).

A construção da imagem feminina por pensamentos patriarcais que em realidade não corresponde à realidade feminina são construções que servem apenas para satisfazer os olhares masculinos. E essa imposição de um corpo perfeito causa uma insatisfação das mulheres com o seu próprio corpo, pois as mulheres são ensinadas que devem ser agradáveis e atraentes para “conquistarem” um homem. “Ainda sentimos que nossa maior função é ser bonita. Tapamos nossos poros, arrancamos nossos pelos à força, deixamos nossos pés doloridos por conta do salto e não temos coragem de questionar nenhum desses rituais” (HAONNE, 2018, p. 17).



Figura 13: Propaganda de 2016 realizada em Londres por uma empresa de suplementos alimentares, destacando uma modelo com um padrão de beleza imposto pela sociedade. No texto ela questiona "Seu corpo está pronto para a praia?". Fonte: BBC



Figura 14: Em resposta ao anúncio, blogueiras rebateram "Como ter um corpo pronto para a praia: leve seu corpo à praia". Fonte: BBC

Antes de se tornar capitã, a Miss Marvel possuía um uniforme que evidenciava em demasia as curvas do seu corpo. A personagem surgiu nos anos 70, depois da criação do Capitão Marvel (na década de 60), e só adquiriu o título de capitã em 2012, pela roteirista Kelly Sue DeConnik. A nova versão da história da heroína fez muito sucesso e foi indicada ao Prêmio Eisner (considerado o Oscar dos quadrinhos), esta foi a versão que inspirou a adaptação para os cinemas em 2019 (DELCOLLI, 2019).



Figura 15: À esquerda, primeira versão do uniforme da heroína com a alcunha de Miss Marvel. À direita, a personagem ganha o título de Capitã Marvel em 2012. Fonte: cromossomonerd.com.br

A maneira como as personagens femininas são apresentadas nos quadrinhos em cenas de seu cotidiano são poses nada práticas e constrangedoras que apenas servem para enfatizar sua sensualidade. Tais apresentações não são vistas em personagens masculinos, o que destaca a desigualdade no tratamento dos personagens, destacando as heroínas como objetos de contemplação para os desejos masculinos. Por conta da insatisfação com a hipersexualização das heroínas, surgiu em 2012 na rede social *Tumblr* a Iniciativa Gavião Arqueiro⁷ criada pela artista Noelle Steverson. A iniciativa propõe substituir a personagem feminina do cenário pelo Gavião Arqueiro para expor a sensualização da personagem, indicando que se a pose não cai bem para o personagem masculino não deveria ser utilizada com a personagem feminina.

⁷ Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/7-dicas-para-nao-sexualizar-uma-heroína-em-hqs/>



Figura 16: Poses sensualizadas das heroínas redesenhadas com o Gavião Arqueiro. Fonte: knowyourmeme.com



Figura 17: Mulher Maravilha em pose sensualizada junto ao Gavião Arqueiro. Fonte: intersexuality.wordpress.com

O desenhista Brett White realizou uma releitura de alguns super-heróis dos quadrinhos, aplicando o mesmo tratamento que as heroínas recebem em suas poses sensuais. White acredita que existe uma desigualdade na exploração desses personagens, e que as mulheres também devem ter o poder de objetificar os homens (CISCATI, 2014).



Figura 18: Releitura do desenhista Brett White, exibindo os heróis de forma sensual. Fonte: globo.com

Outra campanha realizada por um grupo de mulheres norte-americanas critica a forma como as heroínas são erotizadas nos quadrinhos. Elas realizaram um ensaio fotográfico⁸ imitando as poses das personagens⁹, e relataram a dificuldade de copiá-las. Destacando o quanto as heroínas sofrem com posições absurdas que servem para satisfazer o público masculino.

⁸ Disponível em: <http://www.crisecomics.com.br/2015/12/video-poses-ridiculas-nos-quadrinhos.html> acessado dia 11 de maio de 2019.

⁹ Vídeo do ensaio disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cmvAWb26W1s> acessado em 11 de maio de 2019



Figura 19: Grupo de mulheres imitam poses erotizadas das heroínas Mulher-Aranha e Psylocke. fonte: youtube.com



Figura 20: Ensaio fotográfico de mulheres imitando poses das heroínas Mulher Maravilha e Tempestade. fonte: youtube.com

No ano de 1985 a cartunista Alison Bechdel criou o teste de Bechdel, ele pode ser usado para mensurar a participação das personagens femininas nas narrativas cinematográficas, mas também pode ser utilizado em narrativas de outras mídias (MAGALDI e MACHADO, 2016). Para ser aprovado no teste, o filme precisa atender a três parâmetros:

- 1- O filme deve ter no mínimo duas personagens femininas nomeadas.
- 2- As duas personagens devem conversar entre si.
- 3- Elas precisam conversar sobre qualquer assunto que não seja homem.

O teste de Bechdel é uma importante ferramenta para averiguar a real relevância dada às personagens femininas nos diversos enredos, pois questiona estereótipos e permite a construção de uma história com maior representatividade. É possível acessar os resultados do teste na internet (pelo site <http://bechdeltest.com/>).

Em 2015, atendendo as sugestões do público feminino, o uniforme da Mulher Maravilha foi repaginado, a proposta do desenhista David Finch apresentou um visual mais prático para batalhas e que cobre todo o corpo. As críticas ficaram divididas, por um lado muitos gostaram do visual por se menos sensualizado, por outro afirmaram que a essência da personagem havia sido perdida¹⁰.



Figura 21: Novo visual da Mulher Maravilha proposto por David Finch. Fonte: Pinterest

¹⁰ Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2015/03/19/recato-ou-evolucao-mulher-maravilha-e-batgirl-na-polemica-sexista/> acessado em 15 de abril de 2019

É difícil quebrar todo um pensamento construído por séculos a respeito da imagem e do papel da mulher, mas não é impossível. A atuação do designer pode contribuir para a criação de uma nova imagem. Segundo Frascara (1989) “o compromisso mais sério desse profissional [o designer] é o de desenvolver comunicações de importância social”. E a figura do ser mitológico conhecido como herói, que carrega os anseios da sociedade em que está inserido, pode vir a ser um importante veículo para romper com os moldes da sociedade patriarcal. Despertando uma nova visão acerca do real potencial das mulheres e formando novos valores para toda uma geração.

4 IMPACTO DAS SUPER-HEROÍNAS NA INDÚSTRIA E SOCIEDADE

A baixa representatividade feminina no universo ficcional dos super-heróis e a forma de exibição do corpo feminino não contribuem de forma positiva na construção da identidade da mulher. Segundo Schenker (2014), houve um aumento de consumidoras desse mundo ficcional, porém continua com um número pequeno de profissionais mulheres atuando na criação dos mesmos (RIVAS, 2015), é visível a construção de mulheres idealizadas e que não representam a beleza da diversidade feminina. Além disso, as personagens atuam em segundo plano e sua existência figura em torno do personagem masculino.

A BBC America e a Women's Media Center realizaram no ano de 2018 um estudo¹¹ sobre como as representações femininas na cultura pop impactam jovens mulheres e meninas. Realizada nos Estados Unidos, a pesquisa contou um total de 2.431 participantes de 10 a 19 anos e com pais de crianças de 5 a 9 anos. Focando nos filmes de super-heróis com grande alcance comercial, o estudo revelou que 85% das meninas e 69% dos meninos desejam ver mais super-heroínas nos filmes. A pesquisa indicou a preocupação com a falta de representatividade e com a deturpação das personagens femininas nas histórias de aventura, bem como a tendência em sexualizar às mulheres. O relatório¹² aponta que três em cada quatro pais concordam que há uma forte tendência em representar as mulheres com pouca roupa.

O estudo apontou ainda que as histórias de super-heróis e ficção científica são mais impactantes e inspiradoras para as meninas, em comparação com os meninos. Especialmente para as meninas negras, que se sentem mais empoderadas e capacitadas. Os pais das crianças revelaram ainda que nessa faixa etária elas recebem grande influência de personagens super-heróis.

A presidente da BBC America, Sarah Barnett explica que “o papel do super-herói é mostrar para as pessoas quem pode ocupar uma posição de poder. Se não há representação de mulheres como super-heroínas, os meninos não verão mulheres como capazes desse tipo de poder”.

¹¹ Disponível em: <http://www.bbcamerica.com/anglophenia/2018/10/bbc-america-and-womens-media-center-release-new-study-on-the-impact-of-representation-in-sci-fi-and-superhero-genre-on-girls> acesso em 18 de janeiro de 2019.

¹² Disponível em: <http://www.womensmediacenter.com/reports/bbca-wmc-superpowering-girls>

Segundo Myers (WOOD, 2018), no período da infância as crianças identificam as informações do mundo ao seu redor formando esquemas, que são a base para a construção da inteligência. Os esquemas de gênero são desenvolvidos neste período, e é nele que são criados conceitos que definem o que caracteriza o gênero masculino e feminino. Ainsworth (WOOD, 2018) aponta ainda que os primeiros anos da infância são decisivos para desenvolvimento das crianças.

Currie discorre que a extinção de estereótipos tão enraizados na sociedade é difícil, mas pesquisas apontam que a convivência com pessoas que questionam esses estereótipos e são mais empáticas podem reduzir o impacto desses conceitos criados culturalmente (LANGLEY e WOOD, 2018).

Através dos números recentes das bilheterias de filmes solos de heroínas da Marvel e DC é possível perceber a crescente demanda do público por esse tipo de conteúdo. A adaptação dos quadrinhos da Mulher Maravilha e Capitã Marvel para o cinema teve grande impacto no mercado. O filme da Mulher Maravilha (2017) arrecadou uma bilheteria de mais de 800 milhões de dólares¹³, enquanto que o da Capitã Marvel (2019) arrecadou uma bilheteria de mais de um bilhão de dólares, tornando-se o sétimo filme da Marvel a alcançar essa marca¹⁴.

A partir desse estudo da BBC America com parceria da Women's Media Center, é possível perceber o impacto que personagens de super-heróis podem causar no imaginário coletivo, assim como a sua importância na construção de valores que possam empoderar as mulheres e instiga-las a se tornarem pessoas melhores. É possível observar ainda que existe uma forte demanda do mercado consumidor por esse tipo de conteúdo, expressos nas bilheterias de filmes dessas super-heroínas dos quadrinhos.

¹³ Disponível em : <https://revistaquem.globo.com/Series-e-filmes/noticia/2019/01/aquaman-ultrapassa-mulher-maravilha-na-bilheteria-mundial.html> acessado em 16 de maio de 2019

¹⁴ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/capita-marvel-ultrapassa-marca-de-us-1-bilhao-na-bilheteria-mundial> acessado em 16 de maio de 2019

5 METODOLOGIA

Para uma melhor compreensão foi realizado uma pesquisa bibliográfica e documental sobre o papel das mulheres ao longo da história, as principais indústrias dos quadrinhos de heróis e a representação feminina nesses quadrinhos.

A metodologia escolhida para a criação de personagens é uma proposta criada por Ivannoska Gurgel e Stephania Padovani (2006). Esta metodologia foi estruturada com o propósito de auxiliar na criação de personagens para jogos digitais, porém seus processos podem ser adaptados para personagens de outras mídias. O processo de criação proposto pelas autoras é dividido em oito fases, sendo elas:

Fase Preparatória	É realizada uma pesquisa com o perfil do público alvo da proposta em questão, esta pesquisa é importante para diminuir as chances de uma não aceitação dos personagens. E ainda um levantamento iconográfico para observar como os grandes estúdios trabalham o traço desse tipo de personagem.
Experimentação Gráfica	É realizada após a coleta de informações da fase anterior. Experimentando possíveis traços do corpo para a personagem e que características marcantes ela pode possuir. São realizados redesenhos de personagens clássicos previamente escolhidos para buscar um traço mais definitivo. Com o traço definido, são definidas as características gráficas da personagem, mas essas definições ainda podem sofrer alterações.
Definindo Personagem	As características da personagem já estarão mais direcionadas para a versão final e o

	traço será mais refinado de acordo com os atributos desejados. Nesta fase, é elaborada uma tabela com os principais atributos da personagem, definindo sua personalidade e informações pessoais.
Representação Gráfica dos Personagens	Ao se utilizar de fichas e tabelas de características desejadas para a personagem é observado se a sua construção está coerente e se alcançará os parâmetros desejados.
Testes de Expressão	São elaboradas expressões faciais que serão exibidas pela personagem ou que lhe servirão como elemento marcante.
Colorização	São realizados testes das paletas de cores que serão utilizadas na versão final da personagem.
Estabelecendo Parâmetros	É definida a relação métrica da personagem e sua proporção.
Personagens Finais	Nesta fase é elaborado um Guia de Personagens com todos os parâmetros precisos da personagem e como ela pode ser replicada. Deve ser de fácil entendimento para que qualquer um possa desenhá-la.

Tabela 1: Etapas da Metodologia de Gurgel e Padovani (2006). Fonte: Gurgel e Padovani.

A quadrinista Renae De Liz (SOARES, 2018) elaborou algumas técnicas de como representar as heroínas sem objetificá-las, criando versões mais empoderadas. Liz destacou em uma ilustração sete pontos comparativos para a ilustração da personagem.



Figura 22: Os sete pontos comparativos expostos pela quadrinista. Fonte: Super Interessante.

1	À esquerda, a heroína aparece com olhos semicerrados e lábios grossos. Liz destaca que esse tipo de representação sensualiza a personagem e diminui sua personalidade. À direita, ela apresenta uma expressão mais distinta, com um olhar reflexivo, indicando mais singularidade e personalidade.
2	Na esquerda, personagem desenhada com seios separados destacando o decote, aumentando o apelo sexual. Na direita, a artista opina que pra rotina atribulada da heroína um top esportivo é mais prático. E destaca que não são todas as mulheres que tem seios grandes.
3	Se a heroína é forte, precisará ter braços fortes e musculosos.

4	Na esquerda as mãos demonstram suavidade, o que diminui o seu poder. À direita ela demonstra certeza e força.
5	À esquerda, a posição de seu corpo destaca as curvas dos seios e glúteos. À direita ela apresenta uma posição mais realista.
6	A ilustração a direita aparenta uma pose mais heroica, enquanto na esquerda é mais artificial.
7	Sapatos de salto alto destacam a postura e aumentam o apelo visual, mas usá-los não seria realista para uma heroína.

Tabela 2: Dicas para não sensualizar uma heroína pela quadrinista Renae De Liz. Fonte: Super Interessante

6 DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM

A partir de toda a pesquisa realizada sobre as mulheres na história e das super-heroínas e sua representação, em conjunto com a aplicação de questionário online, nesta etapa serão realizados experimentos até ser gerada uma proposta final para a super-heroína.

6.1 Coleta de Dados

Para compreender como as super-heroínas são percebidas pelas pessoas, foi realizado um questionário online através de grupos do aplicativo Whatsapp. O questionário era aberto a todos (mesmo para as pessoas que não compram quadrinhos), para que fosse possível entender também outros pontos de vista além dos consumidores de produtos do universo geek/nerd. E não tinha restrição de idade.

Com um total de 85 respostas, a maior participação foi feminina, representado 62,4% das respostas, enquanto que a masculina foi de 37,6%.

Qual o seu sexo?

85 respostas

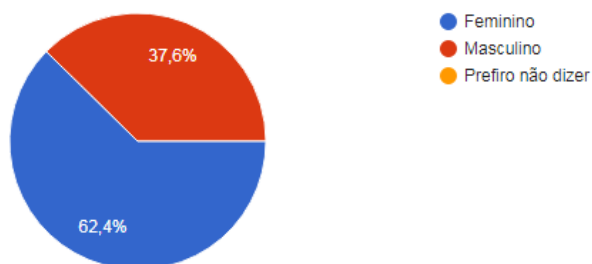


Gráfico 1: Sexo dos participantes. Fonte: autora.

Com uma faixa etária bem diversificada com idades de 10 a 15 anos (menos de 5%), 16 a 20 (17,6%), 21 a 25 (34,1%), 26 a 30 (21,2%), de 30 a 40 (17,6%) e com mais de 40 anos (5,9%). Com maioria de escolaridade de Ensino Superior Completo (41,2%) e Superior Incompleto (38,8%), o que demonstra ser um público mais maduro e com uma mentalidade mais crítica.

Quantos anos tem?

85 respostas

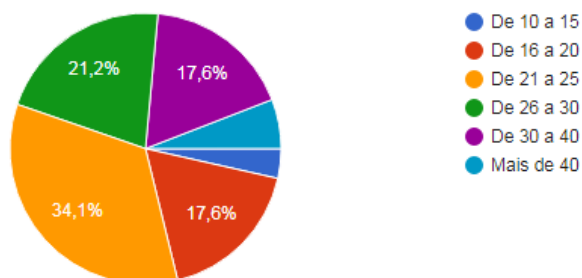


Gráfico 2: Faixa etária dos participantes. Fonte: autora.

Qual sua escolaridade?

85 respostas

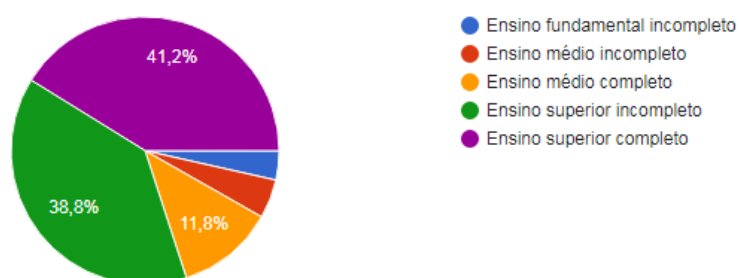


Gráfico 3: Escolaridade dos participantes. Fonte: autora.

Os que consumiam produtos relacionados a super-heróis representavam 65,9%, com um percentual de 34,1% de pessoas que não consomem. Possibilitando a opinião a partir de um ponto de vista diferente da de um fã.

Você consome produtos relacionados à Super-Heróis? (Ex: quadrinhos, filmes, roupas...)

85 respostas

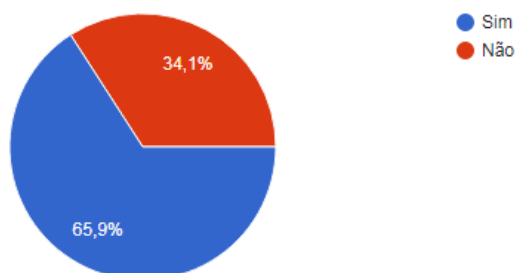


Gráfico 4: Percentagem de consumidores do gênero. Fonte: autora.

Um total de 92,9% dos participantes respondeu que conheciam mais heróis do sexo masculino do que feminino. Foi realizada uma pergunta subjetiva a respeito das super-heroínas que conheciam, e a maioria respondeu a Mulher Maravilha, Capitã Marvel, Viúva Negra e Vespa. Todas essas heroínas tiveram participação recente em adaptações cinematográficas.

Você conhece mais heróis do sexo masculino ou feminino?

85 respostas

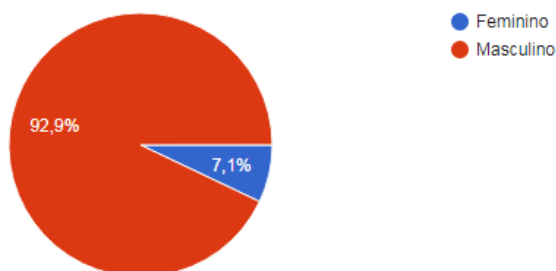


Gráfico 5: Heróis mais conhecidos de acordo com o sexo. Fonte: autora.

Em outra pergunta subjetiva foi questionado, junto a uma imagem da Mulher Maravilha, se acreditavam que o uniforme em que ela estava vestida era adequado para batalhas. Mais de 80% afirmavam que era inadequado, muitos opinaram que deixava o seu corpo muito exposto, que sexualizava a personagem e que servia para atrair o público masculino. Houve muitas opiniões também a respeito do uniforme das heroínas em geral, que não tinham praticidade e que não protegiam o corpo das personagens durante as batalhas.



Figura 23: Imagem utilizada no questionário que mostra um dos uniformes usados pela Mulher Maravilha nos quadrinhos. Fonte: Pinterest

Ao serem questionados se a representação das super-heroínas tem uma conotação positiva ou negativa, a maioria respondeu que é negativa. Justificaram a resposta informando que a maioria das heroínas são objetificadas, sexualizadas e deixadas em segundo plano se comparado a outros heróis do sexo masculino, com representações que servem para satisfazer apenas o público masculino. Mas muitos reconheceram que houve mudanças nesse cenário, e que a indústria está realizando algumas modificações a pedido do público, algumas heroínas estão sendo retratadas de forma menos sexualizada e com um maior protagonismo.

No universo ficcional da Marvel e DC existem muitos super-heróis homens com grandes habilidades intelectuais e versados nas ciências exatas e biológicas, mas poucas heroínas com o mesmo perfil. Tal informação foi questionada na pesquisa, com o objetivo de descobrir se o público conhecia alguma heroína cientista, cerca de 72,4% responderam não conhecer nenhuma heroína com essa característica.

A respeito das histórias de super-heróis em geral, foi questionado se as pessoas se identificavam mais com a personalidade ou aparência dos personagens, a maioria respondeu que com a personalidade, pois os personagens não se pareciam com eles fisicamente. Muitos relataram, inclusive, que existem poucos heróis negros, dificultando a identificação com a aparência física da personagem por pessoas negras. Essa informação demonstra o quanto a representatividade é importante para a identificação com a personagem.

Por fim foi questionado quais características (sejam físicas ou psicológicas) consideravam mais importante para uma/um super-heroína/herói. Quanto às características psicológicas as palavras chave foram: inteligência, coragem, determinação, altruísmo, independência, humor, humildade, caráter, empatia e integridade. Houve discussões a respeito de que a/o personagem deve apresentar uma personalidade palpável e próxima à realidade, para não passar a ideia de uma entidade perfeita e inalcançável. As respostas sobre as características físicas foram limitadas a força (cerca de 95% das respostas) e a habilidades sobre-humanas (80%).

6.2 Preparação e Experimentação

Após levantamento realizado com o público-alvo, foi possível constatar que a maioria conhecem mais heróis do que heroínas e que as heroínas são representadas negativamente e de maneira sensualizada (embora se reconheça que muitas mudanças positivas estejam sendo realizadas). Poucos conhecem heroínas cientistas, e se identificam mais com a personalidade das/dos personagens uma vez que não se sentem representados

fisicamente. Foram sugeridas muitas características que consideravam mais importantes para as heroínas/heróis, destacando que esses personagens não deveriam ser inalcançáveis. Todas essas informações foram utilizadas para gerar as características físicas e psicológicas da heroína.

Para definir os traços e a parte gráfica da personagem, é necessário analisar a forma como os grandes produtores dessas personagens (Marvel e DC) as representam, para isso, foi realizado um levantamento iconográfico.



Figura 24: levantamento de algumas heroínas da DC Comics. Fonte: Pinterest



Figura 25: levantamento de algumas heroínas da Marvel. Fonte: Pinterest

6.3 Definição da Personagem

Segundo Seegmiller (2008, apud TAKAHASHI e ANDREO, 2011) na primeira etapa são realizadas perguntas vitais para o desenvolvimento do projeto, trata-se do *briefing*. O autor propõe, para a concepção da personagem, algumas perguntas que podem ser alteradas e adaptadas de acordo com o projeto. Junto a estes questionamentos definiu-se:

QUESTIONAMENTOS	DEFINIÇÃO
Como a personagem será utilizada?	Para desenvolvimento de um enredo fictício de uma personagem feminina empoderada. Buscando representar poder, inteligência e independência da figura masculina.
Como e em que mídia será exibida?	Desenho adaptado para histórias em quadrinhos em mídia impressa.
A personagem estará próxima o bastante para as expressões faciais?	Sim, para que possa demonstrar suas emoções de forma clara.
Quem é o público-alvo que a personagem precisa apelar visualmente?	Mulheres negras e pardas de todas as idades.
Em que ângulos a personagem será vista?	Em ângulos que enfatizem suas emoções e habilidades. Sem focar nas curvas do corpo de modo a evitar a sexualização da personagem.

Tabela 3: Definição do uso da personagem. Fonte: autora

Segundo Bristot et al (2017), antes de definir a parte gráfica da personagem é preciso criar uma personalidade para ela, pois isso refletirá em como sua imagem será percebida. Para Blair (1995 apud GURGEL e PADOVANI, 2006) antes de um personagem se tornar uma representação gráfica ele é um conceito. E deve ilustrar seu comportamento e personalidade no desenho, para que pareça que ele realmente existe.

A história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender as pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido. (SEEGMILLER, 2008 apud TAKAHASHI e ANDREO, 2011 p.4).

6.3.1 História da personagem

No ano de 2059, na tecnológica metrópole americana Lutz, vive a química Katherine Blackwell. Uma mulher de 30 anos que trabalha como pesquisadora na Universidade Lamarr. Katherine teve uma infância difícil, a jovem negra e filha de imigrantes brasileiros nasceu e cresceu na periferia, em meio à violência e desigualdade social. Perdeu os pais aos 10 anos de idade, vítimas de um assalto, passou a viver com a avó e o irmão (na época com sete anos) desde então. Apesar dos empecilhos, ela conseguiu o título de doutora e oferecer uma vida mais confortável para a família. Katherine é voluntária em projetos sociais no bairro onde cresceu e vive, e gosta de praticar boxe e artes marciais nas horas livres. Seu irmão trabalha em um café e é homossexual, sua avó já faleceu.

Sua realidade mudou drasticamente quando os militares tomaram o poder e passaram a controlar a cidade. Aplicaram vários cortes públicos e aumentaram a desigualdade. Passaram a perseguir grupos de minoria e a criminalizar o homossexualismo, as manifestações públicas entre outros direitos civis. Instauraram um toque de recolher para todos e proibiram a utilização da internet. Muitos militares abusavam de sua autoridade e saqueavam casas, dentre outros atos violentos. A situação se tornou ainda mais acirrada com a organização de grupos criminosos que contrabandeavam tecnologia e drogas.

Por causa dos cortes da educação, Katherine perdeu o emprego e passou a viver com o constante medo de perder o irmão e as pessoas próximas a ela. Decidiu impedir a constante violência dos militares e dos grupos criminosos utilizando seus conhecimentos na manipulação de materiais, escondendo sua identidade e atuando constantemente à noite, quando a violência era maior, sob a alcunha de *Doctor Black*.

6.3.2 Características da personagem

Perry e DeMaria (2009 apud TAKAHASHI e ANDREO, 2011) sugerem uma lista com questionamentos importantes para ajudar a delimitar o perfil da personagem. Aplicando essas perguntas foram criadas as seguintes características:

Qual o papel da personagem?	Ela é uma heroína.
Quais seus objetivos?	Combater a opressão e a violência.
Quais suas emoções básicas?	É corajosa, determinada, altruísta,

	independente, bem humorada, humilde, empática e íntegra.
Possui habilidades sobre-humanas?	Não.
Quais suas manias?	Desenhar gatos no copo de café.
Quais são seus medos?	Perder seus entes queridos.
Quais suas atividades e hobbies?	Praticar boxe, artes maciais, dar aula a crianças da periferia, ler, estudar a transformação de diversos materiais.
Qual sua sexualidade?	Heterossexual.
Quais suas habilidades?	É muito hábil na manipulação química de diversos materiais.
Qual seu humor?	Apesar da infância difícil é bem humorada e divertida, gosta de contar piadas nerds.

Tabela 4: Questionamentos adaptados para o projeto ajudam a traçar o perfil da personagem.

O nome da personagem é uma mescla dos nomes das duas cientistas feministas Elizabeth Blackwell e Katherine Johnson. Elizabeth Blackwell nasceu em 1821 e foi criada em uma família de abolicionistas. Conseguiu ingressar na Geneva Medical College, em Nova York, e se formou como a melhor da classe em 1849, se tornando a primeira médica mulher dos Estados Unidos. Katherine Johnson nasceu em 1918 na Virgínia Ocidental, a afro-americana gostava desde criança de matemática. Formou-se na West Virginia State College aos 18 anos e lecionou por vários anos até começar a trabalhar na Nasa nos anos 50. Katherine contribui em importantes missões espaciais, e foi integrante da equipe que calculou a rota da primeira missão tripulada à Lua (IGNOTOFSKY, 2017). A cidade Lutz é uma homenagem à Bertha Lutz, uma das pioneiras para o sufrágio feminino no Brasil. E o nome da universidade vem de Hedy Lamarr, atriz austríaca e inventora, ela entrou para o National Inventors Hall of Fame em 2014. Decidiu-se por uma personagem norte-americana porque é onde se concentra a maior parte dessa indústria, o foco da personagem não é exaltar o nacionalismo.

6.4 Proposta da Personagem

Para as características físicas da personagem foram analisadas diversas imagens de mulheres negras. Desenvolvendo diversos rascunhos para uma proposta de penteado e atributos do corpo.



Figura 26: Moodboard referencial de mulheres negras para construção dos traços da personagem. Fonte: Unsplash

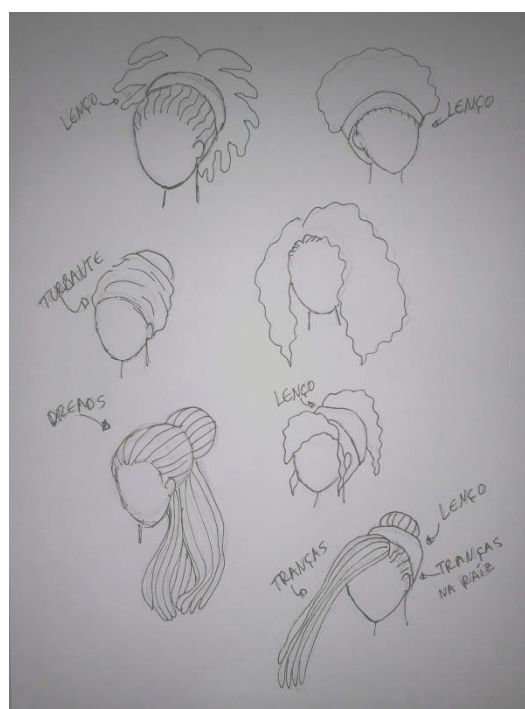


Figura 27: Esboços do cabelo da personagem. Fonte: Autora.

Para a criação do uniforme levou-se em conta algumas particularidades da personagem como:

- Ela pratica boxe e artes maciais, logo o seu traje deve possibilitar o combate corpo a corpo.
- Ela atua com maior frequência a noite, então deve poder visualizar o ambiente.
- Por ser uma mulher poderosa, sua vestimenta deve simbolizar isso.

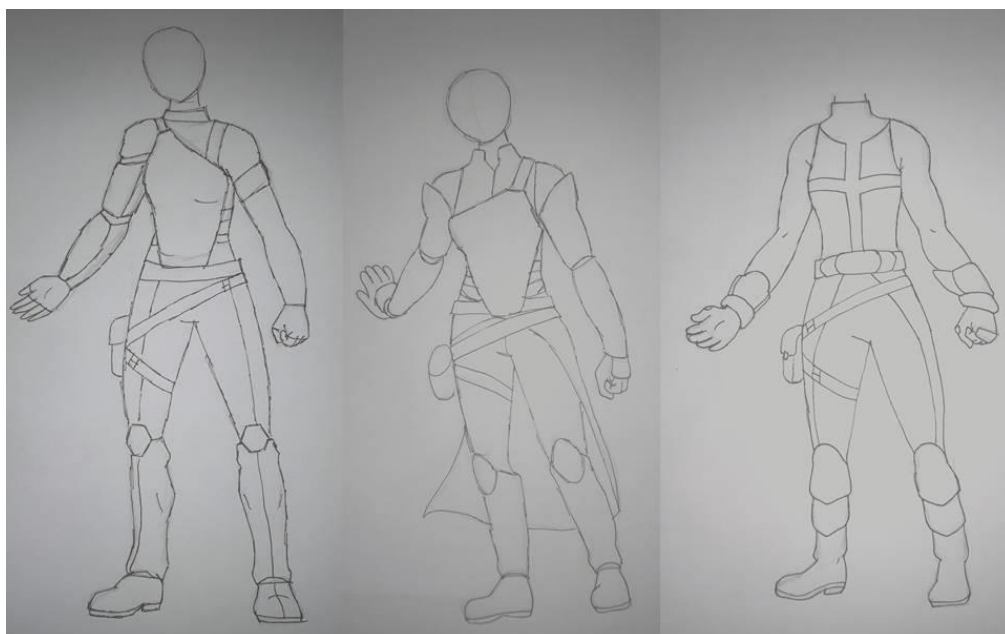


Figura 28: Rascunhos do uniforme da personagem. Fonte: Autora.

Para a construção de um símbolo para o uniforme, foi realizado um estudo de estilização do Símbolo de Vênus, que convencionalmente representa o sexo feminino.



Figura 29: Símbolo de Vênus. Fonte: Pinterest.

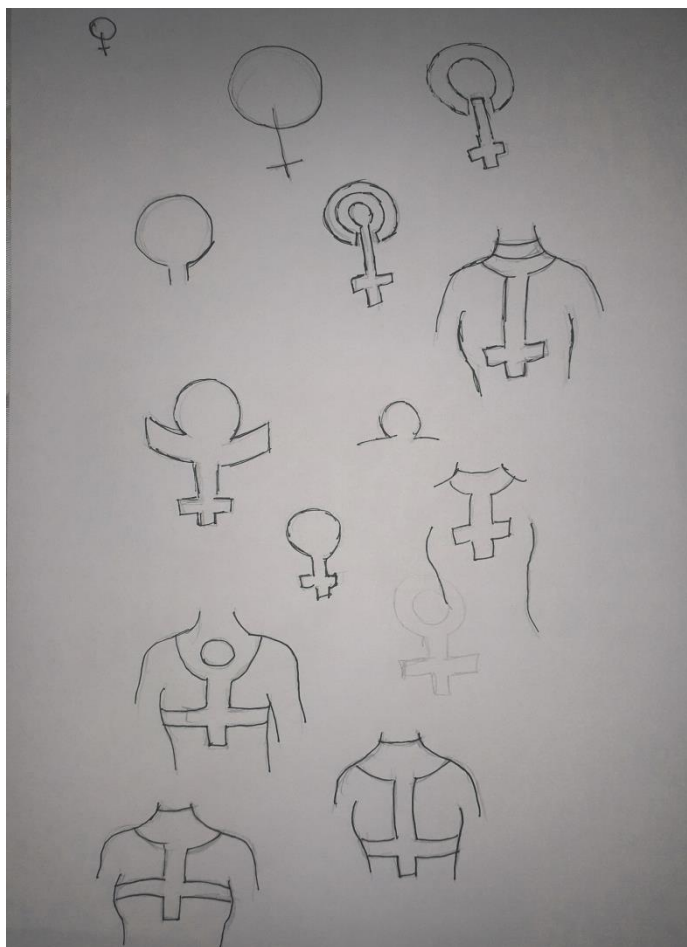


Figura 30: Rascunhos do símbolo da roupa. Fonte: Autora.

As cores roxo e lilás foram muito presentes no movimento sufragista inglês no começo do século XX, e foram retomadas por movimentos feministas dos anos 60¹⁵, por isso ela foi utilizada na composição do uniforme. A cor preta permite uma boa camuflagem para ser usada à noite.

¹⁵ Disponível em: <http://www.sintrafite.com.br/noticia/o-porque-da-bandeira-feminisata-ser-lilas-roxo/>



Figura 31: Primeira proposta da personagem. Fonte: Autora.

Para avaliar a recepção da personagem, foram realizadas discussões em grupos de fãs da cultura nerd no aplicativo WhatsApp. Foi questionado se a personagem passava uma imagem de figura feminina forte e se ela condizia com suas características. Com um total de 26 participantes, todos os que participaram da discussão concordaram que ela transmitia uma imagem de mulher forte. Sobre os traços da personagem, opinaram que deveria ter uma maior ênfase nas características da raça negra dela, como lábios e nariz grandes.

A respeito do uniforme, comentaram que ele não demonstrava que ela era uma doutora em química, que poderia ser acrescentado alguns acessórios que indicassem como ela luta utilizando seus conhecimentos. Sobre o símbolo, 80% dos participantes disseram que não ficou visível que se tratava de uma estilização do Símbolo de Vênus, e que parecia uma cruz. Comentaram também a respeito dos óculos, que ele deveria transmitir uma imagem mais

“tecnológica”, que correspondesse com o ambiente da personagem. Uma participante aconselhou que ela utilizasse um jaleco, para que se parecesse mais com uma cientista. Um participante observou que ela poderia ter uma parceria, para que não lutasse sozinha.

A partir das informações obtidas com a discussão, a personagem foi redesenhada. Apresentando características mais claras de sua raça. Com o símbolo no peito mais parecido com o Símbolo de Vênus, óculos redesenhado, acessórios que demonstram suas habilidades e a parte inferior da roupa imitando a barra de um jaleco.



Figura 32: Proposta final da personagem com uniforme redesenhado. Fonte: Autora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente trabalho possibilitou uma análise sobre a construção do papel social da mulher ao longo da história, e como essa construção influencia na criação de heroínas sexualizadas e dependentes da figura masculina. A objetificação da figura feminina é um problema recorrente e é necessário mudar esse cenário. Criar representações que demonstrem o potencial das mulheres gera um impacto positivo na formação de valores das meninas e na autoconfiança das mulheres, e o designer tem o poder de contribuir na criação de representações femininas fortes.

A pesquisa com o público alvo constatou que as heroínas são representadas de maneira sexualizada e objetificadas. A coleta de informações da pesquisa contribuiu para direcionar a criação da personalidade e história da personagem, para depois criar sua representação gráfica, demonstrando a importância da metodologia como ferramenta para a condução do projeto.

A personagem apresenta acessórios que indicam os seus conhecimentos científicos, e pode vir a inspirar que mais mulheres atuem em áreas do conhecimento consideradas como “território masculino”. Buscou-se criar um traje que demonstrasse uma maior praticidade nos combates. Seguindo as técnicas da quadrinista Renae De Liz, a personagem possui um corpo forte e magro por causa da prática do boxe e artes maciais. A apresentação de um corpo forte não tira a feminilidade da personagem, e ser uma mulher forte não significa ser menos feminina ou uma mulher masculinizada, buscou-se fugir de estereótipos.

A história da personagem utiliza nomes de diversas mulheres fortes com grandes contribuições para a história. Com isto em mente o presente projeto alcançou seu objetivo final. A personagem ainda tem potencial para um desenvolvimento mais profundo de sua história, possibilitando a criação de todo um elenco de personagens e de uma possível parceria para a heroína. Não foram atribuídos poderes sobre-humanos a heroína para que demonstrasse que ela tem potencial para combater a vilania apenas com seu intelecto e habilidade. Para que assim outras mulheres possam entender que tem o poder de mudar o mundo com sua própria força e capacidade.

REFERÊNCIAS

- ADICHE, Chimamanda Ngozi. **Para Educar Crianças Feministas: Um Manifesto**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- ALVES, Branca Moreira. **O que é feminismo**. São Paulo: Abril cultural; Brasiliense, 1985.
- BARCELLA, Laura. LOPES, Fernanda. **Lute como uma garota: 60 feministas que mudaram o mundo**. São Paulo: Editora Cultrix, 2016.
- BATTAGLIA, Rafael. **MarvelxDC: a luta que gerou uma nova mitologia**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/marvel-x-dc-a-luta-que-gerou-uma-nova-mitologia/> acessado em 20 de fevereiro de 2019
- BAUER, Carlos. **Breve História da Mulher no Mundo Ocidental**. São Paulo: Editora Xamã, 2001.
- BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo: Fatos e Mitos**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1970.
- BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo: A Experiência Vivida**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1967.
- BUENO, SAMIRA. LIMA, Renato Sérgio. **Dados de violência contra a mulher são a evidência da desigualdade de gênero no Brasil**. Disponível em: <https://g1.globo.com/monitor-da-violencia/noticia/2019/03/08/dados-de-violencia-contra-a-mulher-sao-a-evidencia-da-desigualdade-de-genero-no-brasil.ghtml> acessado em 20 de maio de 2019
- CABOLT, Laurie. **O Poder da bruxa: a terra, a lua, e o caminho mágico feminino**. 4 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1992)
- CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque. LOMBOGLIA, Ruth. HQ: Uma manifestação de Arte. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (ORG). **Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Edições Paulinas, 1989. p. 10-17.
- CISCATI, Rafael. **E se os super-heróis fossem desenhados como as super-heroínas?** Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/capita-marvel-ultrapassa-marca-de-us-1-bilhao-na-bilheteria-mundial> acessado em 11 de abril de 2019.
- COSTA, Daiane. ELLER, Johanns. **Desigualdade salarial entre homens e mulheres é maior na faixa dos 40 anos**. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/celina/desigualdade-salarial-entre-homens-mulheres-maior-na-faixa-dos-40-anos-23506416> acessado em 30 de março de 2019

COUTO, Heitor Dias. **DESIGN E REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS ELETRÔNICOS: recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de Dragon Age – Inquisition**. 2016. f. 114. Monografia - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2016.

FABIANO, Cauê. **Mulheres têm 20% das bolsas de pesquisa científica em exatas no Braisl**. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/mulheres-tem-20-das-bolsas-de-pesquisa-cientifica-em-exatas-no-brasil.ghtml> acessado em 09 de abril de 2019

FRANCO, Luíza. **Violência contra a Mulher: novos dados demonstram que não ‘há lugar seguro no Brasil’**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47365503> acessado em 11 de maio de 2019

FRASCARA, Jorge. **“O Papel Social do Design Gráfico”**. Revista Design & Interiores, São Paulo, Projeto Editores, ano 3, n. 17, p. 125-128, dezembro de 1989.

GOUGES, Olympe. **Declaração dos direitos da mulher e da cidadã**. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/direitos/anthist/mulheres.htm> acessado em 10 de dezembro de 2018

GURGEL, I., PADOVANI, S. 2006. **Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Sério SimGP**. Proceedings of SBGames 2006: Art & Design Track. São Paulo – SP, Out. 2006. Disponível em: <https://www.cin.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23157>. Acessado em 09 maio de 2018

HAONNE, Ellora. **Por todas nós**. São Paulo: Astral, 2018.

IGNOTOFSKY, Rachel. **As Cientistas: 50 Mulheres que mudaram o mundo**. São Paulo: Blucher, 2017.

INSECTA. **5 Projetos Com Foco Em Igualdade De Gênero Para Conhecer**. Disponível em: <https://www.insectashoes.com/blog/5-projetos-com-foco-em-igualdade-de-genero-para-conhecer/> acessado em 17 de maio de 2019

LANGLEY, Travis; WOOD, Mara. **A Psicologia da Mulher-Maravilha**. São Paulo: Editora Gente, 2017.

MAGALDI, Carolina Alves. MACHADO, Carla Silva. **Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminismo nas narrativas**. Textura, v.18 n.36, jan/abr. 2016.

MARASCIULO, Marília. **Lugar de Mulher é na Ciência**. Galileu, Editora Globo, Ed. 332, março. 2019.

MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES. **Projeto #DONASDARUA**. 2017. Disponível em <http://turmadamonica.uol.com.br/donasdarua/projeto.php> acessado em 09 de junho de 2018.

MELO, Kelli Carvalho. RIBEIRO, Maria Ivanilse Calderón. **Vilãs, Mocinhas ou Heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos**. Revista Latino-americana de Geografia e Gênero, Ponta Grossa, v. 6, n. 2, p. 105 - 118, ago. / set. 2015.

MENDES, Soraia da Rosa. **(RE)Pensando a Criminologia: Reflexões sobre um novo paradigma desde a epistemologia feminista**. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/11867/1/2012_SoraiadaRosaMendes.pdf acessado em 22 de maio de 2019.

MIRANDA, André. **Revistas de super-heróis batem recorde no mercado americano**. 2014. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/revistas-de-super-herois-batem-records-no-mercado-americano-14387689> acessado dia 15/01/2019.

MULVEY, Laura. Prazer visual. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

ONU MULHERES. **Princípios de empoderamento das mulheres**. 2016. Disponível em http://www.onumulheres.org.br/wp-content/uploads/2016/04/cartilha_WEPs_2016.pdf

PEIXOTO, Irapuan. **Marvel Comics foi a maior editora de 2018, mas DC Comics teve a edição mais vendida**. 2019. Disponível em: <https://hqrock.com.br/2019/01/16/marvel-comics-foi-a-maior-editora-de-2018-mas-dc-comics-teve-a-edicao-mais-vendida> acessado em 16 de fevereiro de 2019

REUTERS. **Mulheres levarão 217 anos para ganhar o mesmo que os homens**. 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/mulheres-levarao-217-anos-para-ganhar-mesmo-que-os-homens-22023484> acessado dia 07 de junho de 2019

RIVAS, Laura. **Histórias em quadrinhos, uma revolução no feminino**. 2015. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/09/04/cultura/1441369286_171273.html acessado em 09 de junho de 2018.

ROCHA, Alberto Ribeiro da. **O Senhor da Lua: Desenvolvimento visual de personagens e ilustrações**. 2015. 95f. Trabalho de Conclusão de Curso Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2015.

RODRIGUES, Edvaldo; MENEZES, Maria Eduarda; BANDEIRA, Álamo. **Mulheres na geladeira: A vulnerabilidade das super-heroínas no universo das histórias em quadrinhos**. XXVIII Intercom, Rio de Janeiro – RJ – Brasil, set. 2015.

SALÁFIA, Juliana Santos; FERREIRA, Nívia Barboza; NESTERIUK, Sergio. **Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas**. XVII SBGames, Foz do Iguaçu – PR –Brasil, nov. 2018.

SCHENKER, Brett. **Pesquisa de mercado diz que 46,67% dos fãs de quadrinhos são mulheres** (Market Research Says 46.67% of Comic Fans are Female). 2014. Disponível em <http://www.comicsbeat.com/market-research-says-46-female-comic-fans/> acessado em 10 de junho de 2018.

SOARES, Jessica. **7 dicas para não sexualizar uma heroína em HQs**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/7-dicas-para-nao-sexualizar-uma-heroína-em-hqs/> acessado em 17 de fevereiro de 2019

TAKAHASHI, Patrícia Kelen. ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para personagens**. SBGames – Salvador-BA, nov. 2011.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro. Achiamé, 2005.

VIANA, Nildo. **Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando**. Rio de Janeiro. Invenção & Crítica, 2013.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; COLLING, Ana. **Histórias em Quadrinhos de Super-heroínas: do Movimento Feminista às Questões de Gênero**. INTERtheses, v.8, n.1, p. 200-218, jan/jul. 2011.

APÊNDICES

APÊNDICE 1: QUESTIONÁRIO

Primeiramente obrigada pela ajuda na concepção desta monografia! O presente questionário busca compreender a relação e a percepção que as pessoas têm da forma como as Super-Heroínas são representadas, e que características acreditam ser importantes para uma Super-Heroína.

- 1- Qual o seu sexo?
 feminino masculino prefiro não me identificar
- 2- Quantos anos tem?
 de 10 a 15 de 16 a 20 de 21 a 25 de 26 a 30 de 30 a 40 mais que 40
- 3- Qual sua escolaridade?
 Ensino fundamental incompleto
 Ensino médio incompleto
 Ensino médio completo
 Ensino superior incompleto
 Ensino superior completo
 Pós-graduação incompleta
 Pós-graduação completa
- 4- Você consome produtos relacionados à Super-Heróis? (Ex: quadrinhos, filmes, roupas...)
 Sim Não
- 5- Você conhece mais heróis do sexo masculino ou feminino?
 feminino masculino
- 6- Você acha o uniforme da Mulher Maravilha adequado para batalhas? Imagine que você vai enfrentar um vilão e terá que usar um uniforme igual a esse.



- 7- Você acredita que a maneira que as Super-Heroínas são representadas tem uma conotação positiva ou negativa?
- 8- Você conhece alguma Super-Heroína cientista?
()sim ()não
- 9- Quanto às histórias de Super-Heróis em geral, você se identifica mais com a aparência física ou personalidade do personagem?
- 10- Quais características (sejam físicas ou psicológicas) você considera mais importante em um(a) Super-Herói(na)?

APÊNDICE 2: FICHA DA PERSONAGEM



Versão final da heroína



Uniforme visto por trás



Cabeça de perfil e de costas



Tubo de ensaio usado na cintura



Detalhe da bolsa na perna direita



Óculos

APÊNDICE 3: FICHA DA PERSONAGEM



Algumas emoções expressadas pela personagem



Heroína em ação, utilizando seu prendedor de cabelo feito de Matéria Anioreh (substância criada por ela). Essa matéria pode ficar extremamente rígida ou maleável, dependendo da mistura realizada. E é a prova de balas.