



**ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**GRACIELLY PEREIRA DE SOUSA**

**A ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA:  
ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DO EMPODERAMENTO FEMININO NA  
PERSONAGEM DA MULHER-MARAVILHA**

**Caxias do Sul  
2020**

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL**

**GRACIELLY PEREIRA DE SOUSA**

**A ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA:  
ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DO EMPODERAMENTO FEMININO NA  
PERSONAGEM DA MULHER-MARAVILHA**

Caxias do Sul

2020

**GRACIELLY PEREIRA DE SOUSA**

**A ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA:  
ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DO EMPODERAMENTO FEMININO NA  
PERSONAGEM DA MULHER-MARAVILHA**

Monografia de Conclusão do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para obtenção do título de bacharel.

Orientadora: Prof. Dra. Alessandra Paula Rech

Caxias do Sul

2020

**GRACIELLY PEREIRA DE SOUSA**

**A ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA:  
ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DO EMPODERAMENTO FEMININO NA  
PERSONAGEM DA MULHER-MARAVILHA**

Monografia de Conclusão do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para obtenção do título de bacharel.

**Aprovado em 13/ 07 / 2020.**

**Banca Examinadora**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Alessandra Paula Rech da Silva  
Universidade de Caxias do Sul – UCS

---

Prof. Me. Carlos Antônio de Andrade Arnt  
Universidade de Caxias do Sul – UCS

---

Prof. <sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Ivana Almeida da Silva  
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Dedico este trabalho ao meu amado filho Saymon, para que nunca deixe de acreditar em seus sonhos, e por ser minha maior fonte de inspiração.

## **AGRADECIMENTOS**

Enfim chegou o tão sonhado agradecimento, são tantas pessoas que quero abraçar e dizer “muito obrigada, por fazer parte desta caminhada tão importante em minha vida”.

Primeiramente minha eterna gratidão vai aos meus pais, Nilza Regina e Osvalder Antônio. A minha mãe, minha maior e primeira referência de mulher empoderada, que ficou com meu filho durante inúmeras noites para que eu pudesse concluir a graduação. Ao meu anjo da guarda que está lá do céu sorrindo e torcendo todos os dias por mim, meu paizinho que partiu sem antes me ver vestida de toga. Às vezes me pego esperando sua ligação, todo orgulhoso, que sua filha mais velha estava estudando em uma das melhores Universidades do país e que sentia muito orgulho pelo caminho que escolhi. Pai, obrigada por tudo, meu fiel amigo.

Minha eterna gratidão e admiração a minha orientadora prof. Dra. Alessandra Rech, por em nenhum momento ter desistido de mim, e por me incentivar a acreditar que os estudos valem a pena, e que, independentemente de qualquer situação, eu deveria seguir o caminho da luz sempre.

As minhas irmãs Geisielly e Greice Kelly, minha imensa gratidão por serem acima de tudo minhas irmãs, em especial minha irmã Geisielly e meu cunhado Álisson Joel, por me cederem o wi-fi de sua residência para que eu pudesse concluir a monografia.

A minha maior fonte de inspiração, por aquele que luto todo os dias, meu filho amado Saymon, obrigada por ter me escolhido como sua mãe.

A minha amiga e colega de trabalho Elaine Zanatta, por ter me incentivado a concluir a monografia. Merece um forte e grande abraço.

Ao Rafael Almada, que em um belo dia me disse uma frase, que para ele foi apenas uma frase, mais que para mim foi a porta de saída do abismo para o qual eu estava me dirigindo, “viver por viver não é viver, a vida só tem sentido quando temos um propósito nela”.

Ao meu grande amigo Weslei Almada, que me ajudou muito nesta reta final, você merece só coisas boas em seu caminho. Eu fui premiada com sua amizade e a você devo minha eterna gratidão.

Um grande e caloroso abraço àquela que acompanhou toda minha jornada, que por mais difícil que tenha sido, sempre esteve comigo, mesmo a distância, a querida Prof. Dra. Ivana Almeida da Silva.

Aqui fica minha eterna gratidão a todos os professores de que tive a honra de ser aluna na Universidade de Caxias do Sul. Se hoje carrego a bagagem que carrego, isso devo a vocês. Espero encontrá-los novamente para, assim, poder dar aquele abraço apertado.

A minha tia Helena, que sempre acreditou que este momento chegaria, minha eterna gratidão.

A todas as amigadas que cultivei ao longo da graduação, muito obrigada por todos os momentos de alegria e estudo que juntos compartilhamos.

Um especial agradecimento aos meus colegas de trabalho da Vigilância Ambiental, que me incentivaram durante toda esta caminhada.

Palavras, é pouco para agradecer a cada uma destas pessoas, por me fazerem acreditar que concluir este ciclo de minha vida é importante sim.

Meu Deus, a você minha eterna gratidão por ter colocado pessoas tão maravilhosas em meu caminho, a você meu muito obrigada!

*“As mulheres lhe parecem fracas porque você não conhece a verdadeira  
força delas.”*

***Mulher-Maravilha (Filme, 2017)***

## RESUMO

O objetivo do estudo é verificar a evolução da personagem Mulher-Maravilha ao longo das histórias em quadrinhos e sua adaptação para o cinema, a fim de detectar reflexos do empoderamento feminino ocorrido socialmente ao longo das últimas décadas. Para tanto, desenvolvemos uma pesquisa qualitativa, partindo da revisão da bibliografia acerca das histórias em quadrinhos e das lutas da mulher ao longo da história. Por meio da metodologia de Análise do Discurso, ao final, foi analisado como se deu essa evolução, identificando nas personagens possíveis representações do empoderamento feminino como um reflexo dos movimentos sociais contemporâneos.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Personagem. Adaptação. Mulher-Maravilha. Empoderamento feminino.

## **ABSTRACT**

The objective of the study is to verify the evolution of the character Wonder Woman throughout the comic books and its adaptation for the cinema, in order to detect reflexes of the feminine empowerment that happened socially over the last decades. To this end, we developed a qualitative research, starting from the review of the bibliography about comics and the struggles of women throughout history. Through the Discourse Analysis methodology, at the end, we analyze how this evolution took place, identifying in the characters possible representations of female empowerment as a reflection of contemporary social movements.

**Keywords:** Comics. Character. Adaptation. Wonder Woman. Female empowerment.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - The Yellow Kid n° 1 .....	19
Figura 2 - Little Nemo in Slumberland n° 2 .....	20
Figura 3 - Balão berro .....	21
Figura 4 – Balão de fala .....	22
Figura 5 - Balão duplo .....	22
Figura 6 - Formato distintos de balões para introduzir humor na cena .....	23
Figura 7 – Superman .....	24
Figura 8 - Quarteto Fantástico .....	26
Figura 9 – O Tico-Tico .....	27
Figura 10 - Mary Pickford (1892- 1979) .....	33
Figura 11 - Capa Vampirela e Red Sonja .....	35
Figura 12 - Capa Aventura de Tintim, As (Capa Dura) n° 20 .....	36
Figura 13 – Barbarella .....	37
Figura 14 - Capa Supergirl (2016) n°15 .....	40
Figura 15 - O gato Purr-purr e June Tarpey Mills .....	41
Figura 16 - O Quadrinho da Bell Publishing, que durou oito edições .....	42
Figura 17 - Era e Marla Drake se arrumando .....	43
Figura 18 - Coisificação de Erica Von Kampf .....	44
Figura 19 - Era, Eva para os nova-iorquinos .....	45

Figura 20 – Mera .....	46
Figura 21 - Capitã Marvel .....	47
Figura 22 - <i>All– Star Comics</i> n° 8, de janeiro de 1942 .....	50
Figura 23 - Primeiro esboço da Mulher-Maravilha .....	50
Figura 24 – Uniforme alternativo .....	51
Figura 25 - Mulher-Maravilha ainda como Diana Prince na ilha de Themyscira .....	52
Figura 26 - Mulher-Maravilha recebendo o laço da verdade .....	53
Figura 27 - Laço da verdade sendo utilizado em criminosos .....	54
Figura 28 - <i>Wonder Woman</i> n° 4 .....	54
Figura 29 - <i>Sensation Comics</i> n° 15 .....	55
Figura 30 - Primeiro encontro de Mulher-Maravilha, com Batman e Superman .....	56
Figura 31 - As primeiras tirinhas de Bidu .....	59
Figura 32 - <i>Mônica e Sua Turma</i> N° 1 - Edição Histórica n° 1 .....	60
Figura 33 - Capas da revista <i>Turma da Mônica</i> , todas da editora Abril, mostrando a evolução das características dos personagens .....	60
Figura 34 - Pôster <i>Turma da Mônica – Laços</i> .....	61
Figura 35 – <i>Sonic</i> .....	62
Figura 36 - Poster filme <i>Sonic</i> (2020) .....	62
Figura 37 - Mulher-Maravilha salvando Cap. Steve Trevor .....	64
Figura 38 - Diana aprendendo técnicas de lutas – Filme (2017) .....	66
Figura 39 - Mulher-Maravilha salvando Cap. Steve Trevor no filme .....	66
Figura 40 - Diana se distrai ao ver um bebê, reforçando a feminilidade .....	68

Figura 41 - Diana se surpreende ao conhecer os padrões de vestimenta .....	68
Figura 42 - Roupa Mulher-Maravilha Quadrinhos .....	69
Figura 43 - Figurino Mulher-Maravilha filme (2017) .....	70
Figura 44 – Mulher-Maravilha figurino mais comportado .....	71
Figura 45 – Diana e Steve dançando .....	71
Figura 46 – Beijo entre os personagens .....	72
Figura 47- Mulher-Maravilha ao ser colocada como primeiro plano em um registro fotográfico .....	72

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
1. 1 METODOLOGIA .....	16
<b>2 CONCEITO E SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....</b>	<b>18</b>
2.1 A IMPORTÂNCIA DOS PERSONAGENS .....	28
<b>3 O EMPODERAMENTO FEMININO X A BELEZA IMPOSTA .....</b>	<b>30</b>
3.1 A PRESENÇA FEMININA NOS QUADRINHOS .....	34
3. 2 SUPER-HEROÍNAS .....	38
<b>4. MULHER-MARAVILHA E O FENÔMENO CROSMÍDIA.....</b>	<b>49</b>
4. 1 CONCEITO DE CROSMÍDIA .....	56
4. 2 ANÁLISE: DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA, AS TRANSFORMAÇÕES DA MULHER-MARAVILHA .....	64
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>73</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>75</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>78</b>

## INTRODUÇÃO

A representatividade feminina nem sempre foi tão evidenciada como no século XIX, no decorrer da história e com muita luta as mulheres começaram a ocupar espaço na sociedade e, finalmente, tiveram voz. O empoderamento feminino é algo que precisa ser muito trabalhado na sociedade, principalmente para as próprias mulheres, que muitas vezes ainda não sabem o seu poder e força. Há um longo caminho a percorrer e é absolutamente imprescindível que esta trajetória seja descrita para que haja empoderamento, não de mulheres, mas da categoria social por elas constituída (SAFFIOTI, 2011). Portanto, quebrar paradigmas em relação ao feminino, ao corpo e à beleza são fundamentais para a evolução da luta das mulheres contra uma sociedade patriarcal e muitas vezes opressora.

Acreditando que essa evolução histórica se reflete nos quadrinhos, o objetivo desta pesquisa é acompanhar como aparecem, na personagem da Mulher-Maravilha, as representações do empoderamento feminino, incentivando, indiretamente, várias mulheres a serem protagonistas da sua própria história, assumindo a luta feminista no conceito geral.

Com o passar do tempo e com a evolução tecnológica, grandes personagens femininas foram também adaptadas para o cinema, preservando a essência dos quadrinhos, mas trazendo modificações para se adequar à nova realidade, em um processo conhecido.

As histórias em quadrinhos, desde o seu surgimento, vêm sofrendo evoluções. Os quadrinhos estão sendo representados em diferentes adaptações nos meios de comunicação, seja através de filmes, séries e desenhos, em um processo denominado de *crossmídia*. Visando à quebra de paradigmas, e considerando a importância da imagem que ela representa ao mundo do entretenimento, será abordado nesse trabalho de pesquisa a transfiguração da Mulher-Maravilha, levando em consideração a sua adaptação como personagem e como ela se comporta nas diferentes mídias. Tendo como objetivo geral, entender como se constrói a representação do empoderamento feminino a partir da adaptação da personagem Mulher-Maravilha dos quadrinhos para o cinema.

Assim, delinearam-se os seguintes objetivos específicos: estudar o surgimento das histórias em quadrinhos, tendo como foco às personagens femininas, no caso as super-heroínas; entender como se dá a adaptação dos personagens das histórias em quadrinhos com base em estudos de narrativa crossmídia, e por fim, analisar a Mulher-Maravilha nos quadrinhos para o cinema, levando em consideração o conceito de empoderamento feminino. Os métodos do estudo contemplam a pesquisa qualitativa, por meio da revisão bibliográfica e da Análise de Discurso.

No decorrer dos capítulos deste trabalho, faremos uma breve revisão do conceito e surgimento das histórias em quadrinhos e como o sucesso das mulheres nesse tipo de publicação foi essencial para a evolução social que algumas personagens marcantes representam. Ao nos determos sobre tais personagens, pretendemos pontuar indícios da evolução das lutas femininas e do empoderamento da mulher no decorrer da história, observando como as super-heroínas inspiraram a luta feminina e o empoderamento das mulheres e avaliando a evolução da Mulher-Maravilha enquanto personagem de quadrinhos e quando transformada em uma personagem do cinema.

Além do interesse da pesquisadora pela temática, o estudo se mostra importante para estimular a nova geração de mulheres a buscarem seu espaço na sociedade e avaliar a evolução da presença feminina em todos os âmbitos, não somente no meio profissional, mas também na indústria de entretenimento. É importante também para aqueles que trabalham com a comunicação, pela forte influência das mídias que demonstra, incentivando esses profissionais a lidarem com essa influência de forma positiva, a fim de contribuir com a evolução da sociedade como um todo. Também colocamos como fundamental conhecer melhor as adaptações conhecidas como forma de trazer novamente aos holofotes os personagens importantes do passado, mantendo a essência, mas lhe oferecendo um ar moderno, que cabe ao momento atual, no processo crossmídia.

## 1.1 METODOLOGIA

Qualquer trabalho de pesquisa deve iniciar com a pesquisa bibliográfica, visando à relevância do mesmo até o final do projeto, pois o embasamento bibliográfico em outros autores e outras obras amplia a área de discussão e fornece maior relevância ao estudo.

Além disso, a base para qualquer trabalho científico é elaborar o estudo com método e recursos bem definidos. Para atingirmos os objetivos propostos pelo presente trabalho, optamos pelo viés de Pesquisa Qualitativa, considerando-o mais apropriado para abarcar as questões de representatividade social nas histórias em quadrinhos e no cinema, como apresentado anteriormente.

Assim, neste trabalho, partimos da revisão bibliográfica, para elaborar um trabalho de pesquisa é possível lançar mão de um conjunto de ferramentas de análise e fazer a escolha adequada é fundamental para conseguir atingir o êxito. Ainda segundo Barros, Duarte (2006), podemos examinar um tema de pesquisa a partir de revisão da literatura, análise de conteúdo, análise de discurso, entrevistas, estudo de caso ou mesclar diversos tipos. Tais análises podem se basear por qualquer tipo de conteúdo, como programas de TV, histórias em quadrinhos, revisão bibliográfica.

Uma análise bibliográfica reúne trabalhos de diversos autores e temas relevantes para a pesquisa, a fim de aprofundar sobre o assunto ou até mesmo embasar uma opinião ou análise. A revisão bibliográfica é o planejamento geral do trabalho e objetiva identificar, localizar obras que auxiliem de forma a evidenciar o entendimento do pensamento dos autores, acrescido de suas próprias ideias e opiniões (BARROS; DUARTE, 2006, p. 47).

Além da obra escrita dos autores referenciados, as imagens trazem consigo diversas informações, por isso é importante uma análise bem detalhada e minuciosa. Segundo Joly (1996, p. 69) “Entre as imagens mais propícias à análise estão as de publicidade. Muitas vezes sinônimos do próprio termo “imagem”, constituem uma espécie de protótipos da imagem na mídia”. A publicidade é uma importante forma de difundir uma imagem.

Uma imagem é a melhor forma de democratizar uma informação, produto ou cultura, através dela e desde sempre foram utilizadas para uma melhor comunicação e entendimento dos mais variados consumidores, sendo pensada da forma de atingir o público-alvo principalmente de forma dinâmica.

Uma forma de se fazer refletir e compreender de formas diferentes uma mesma obra é a utilização de Análise do Discurso. Conforme Tafuri (2016), é uma área do saber que tem como objetivo analisar/interpretar os objetos simbólicos (enunciados, textos, pinturas, músicas, filmes...). Ao compreender o conceito desse tipo de análise, percebemos que todas as obras com as quais podemos entrar em contato têm uma leitura individual e particular, baseando-se na interpretação, não há uma forma concreta ou correta de tais percepções. Ainda segundo Tafuri (2016, p. 10), “nesse gesto de interpretação, cabe ao analista delinear a questão que desencadeia a análise, uma vez que ancorado no dispositivo teórico da interpretação, há uma parte que é de responsabilidade do analista e outra que deriva do próprio suporte teórico metodológico da Análise de Discurso.

Uma Análise do Discurso leva à interdiscursividade, que é baseada na interpretação de diversos momentos históricos baseados na vivência do consumidor da obra, não somente do autor, conforme Tafuri (2016, p. 19): “A importância da Análise de Discurso reside justamente na tentativa de compreensão dos sentidos produzidos em textos que circulam socialmente, bem como a produção social de sentidos que estão sempre em jogo”.

## 2 CONCEITO E SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos não têm uma data exata de sua criação, muitos estudiosos apontam que sua existência vem desde os primórdios dos homens das cavernas, onde os mesmos retratam seu cotidiano através de pinturas feitas nas paredes.

De acordo com Rama e Vergueiro (2008, p. 5), “as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida que utilizam fartamente um elemento de comunicação [...] a imagem gráfica”. Sendo assim, pode se dizer que os quadrinhos é uma forma sequencial de comunicação que vem passando de geração a geração.

Geralmente, os conteúdos dos quadrinhos são humorísticos, e desde sua origem foram sofrendo diversas adaptações ao longo dos anos, sua evolução ocorreu especialmente em seu formato.

[...] inicialmente as histórias em quadrinhos foram apresentadas no formato tabloide, ou seja, no espaço equivalente a uma página de suplemento dominical. Dois fatores contribuíram para a mudança dessa fórmula já consagrada: o surgimento constante de novos desenhistas, que acabaram criando um clima propício à expansão e renovação dessa arte; e o interesse dos donos de jornais por novidades que resultaram no incremento das vendas. [...] (LANNONE; LANNONE, 1994, p. 42).

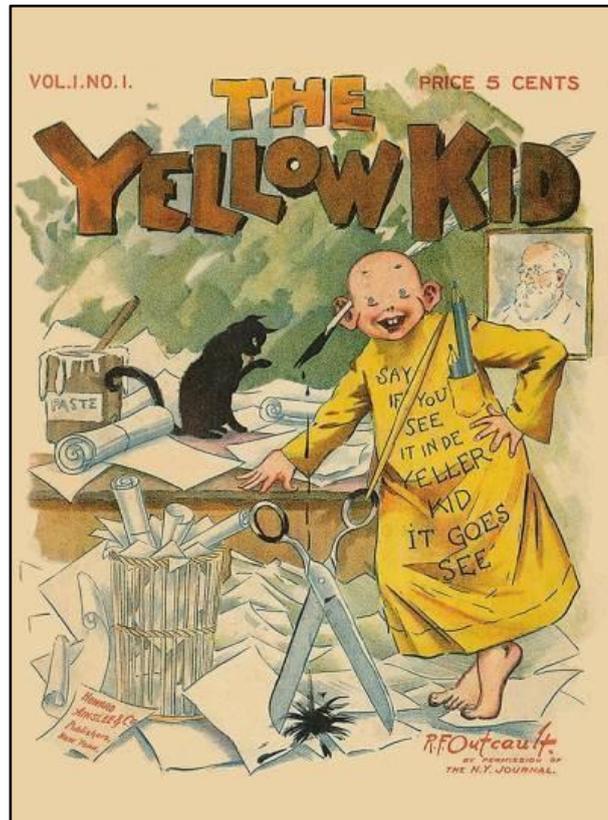
É possível perceber através do que os autores trouxeram as várias mudanças que ocasionaram o desenvolvimento dos quadrinhos. Antes de se espalharem pelo o mundo no formato que conhecemos, os quadrinhos tiveram como influência a cultura de massa. De acordo com Reblin, (1978, p. 36), “A cultura de massa, vinculada aos meios de comunicação, provém de uma indústria responsável pela produção de uma cultura industrializada, fabricada em série e, literalmente, comercializada e consumida”. O público leitor se deu através da influência da industrialização que implementou a educação pública, pois a leitura era somente destinada à elite da época.

Através das publicações dos suplementos dominicais surgiu no ano de 1895 o personagem *The Yellow Kid* (O menino amarelo), criado pelo norte-americano Richard Outcault, que trabalhava para o jornal sensacionalista de Joseph Pulitzer.

Moya (1993) explica que Richard Outcault fez dois painéis, sendo um com cor, outro em preto em branco, no entanto, o que se destacava não era o cenário que

passava a narrativa, mas sim, um certo garoto de orelhas grandes, cabeçudo que usava um camisolão azul. Foi só em janeiro de 1896 que seu camisolão passou a ser amarelo a pedido do técnico de cores.

Figura 1 – The Yellow Kid nº 1



Fonte: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/yellow-kid-n-1/111626/123168> >. Acesso em 18 jun. 2020.

Com o sucesso de *The Yellow Kid* e a supervalorização das histórias em quadrinhos, os grandes proprietários de jornais viram a necessidade de novos cartunistas para assim diversificar ainda mais o setor e explorar a sua construção de linguagem para atrair a cada edição veiculada um maior número de leitores.

Considerado um revolucionário ao mundo dos quadrinhos, Richard Outcault usava como fórmula secreta a cada edição veiculada de *The Yellow Kid*, cenas cotidianas das pessoas de forma engraçada e situações cômicas, assim, dando origem ao termo *comics*. Goida (1990) explica que os *comics* ao longo de suas publicações foram sendo adaptados passando a ser anunciados de duas formas: a primeira através de tiras diárias, em preto e branco, e a segunda por suplementos dominicais, em cores.

Outro importante clássico das histórias em quadrinhos que contribuiu para o seu desenvolvimento foram as publicações do jornal *New York Herald*, que veiculou a primeira página em cores da história *Little Nemo in Slumberland* (*O pequeno Nemo no País dos Sonhos*), desenhado por Winsor McCay. Muitos estudiosos atestam que Winsor McCay alcançou a condição de arte na criação de seus desenhos, sua narrativa é de um menino chamado Nemo, que durante as noites sonhava com Slumberland e sempre acordava quando a situação começava a ficar tensa, mas o intrigante de suas narrativas era que, na noite seguinte, o sonho continuava exatamente onde parou, enquanto ao acordar ele voltava à realidade.

Figura 2 – Little Nemo in Slumberland nº 2



Fonte: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/little-nemo-in-slumberland-n-2/12219/131085> >. Acesso em 18 de jun. 2020.

Um dos principais elementos que caracterizam as histórias em quadrinhos são os balões de fala e a utilização de pensamentos. É muito normal vemos nos quadrinhos diversos formatos de balões, no entanto, sua aceitação não foi um processo rápido, pois muitos países o viam como uma forma grosseira de ilustrar as falas e pensamentos dos personagens.

Iannone e Iannone (1995) explicam que os balões são essenciais em uma narrativa, por englobar imagens e textos, que caracterizam os pensamentos, e toda a comunicação direta dos personagens.

Quella-Guyot (1994) mostra que os balões podem ter diversas formas, e é através de seu formato que podemos perceber o uso das expressões nas cenas, como por exemplo, um balão tremido pode significar medo, ou até mesmo emoções fortes.

Os balões acompanham toda uma representação de uma emoção contida em uma narrativa. Yamada (2015) destaca que os balões não têm um formato imposto, os mesmos podem apresentar diversas modificações, como podemos observar abaixo:

- Balão berro: expressa toda fúria do personagem, e o mesmo tem como característica o seu formato ser para fora.

Figura 3 – Balão berro



Fonte: Panini Comics 2004, Liga da Justiça, p. 41.

- Balão de fala: é provavelmente o mais utilizado pelos cartunistas durante uma narrativa, ele remete à neutralidade devido seu formato regular.

Figura 4 – Balão de fala



Fonte: Mauricio de Sousa Produções 2013, Turma da Mônica, p. 3.

- Balão duplo: são dois momentos importantes em uma cena.

Figura 5 – Balão duplo



Fonte: Mauricio de Sousa Produções 2008, Turma da Mônica, p. 2.

- Uso de diferentes balões para agregar ânimo a uma narrativa: como podemos analisar na figura 6, Coringa e Arlequina representam satisfatoriamente este contexto. O formato do balão acompanha o uso da linguagem representada durante a cena.

Figura 6 – Formato distintos de balões para introduzir humor na cena



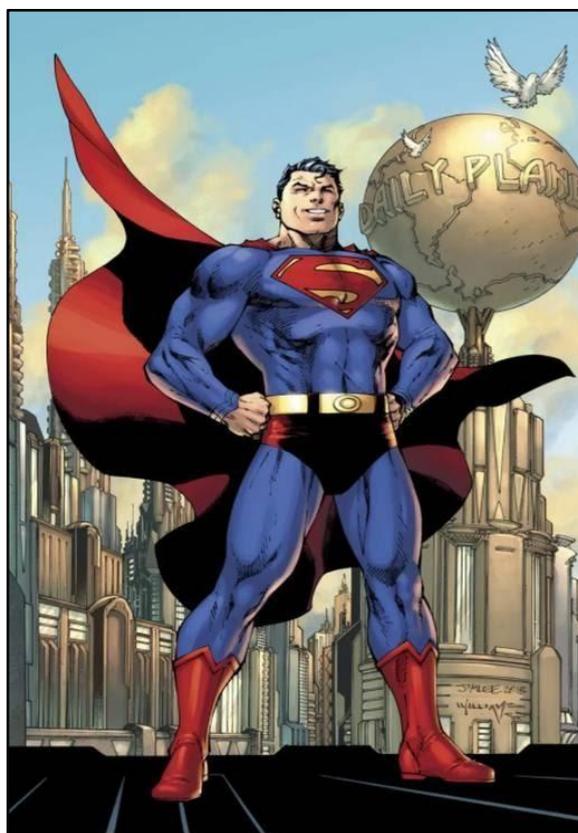
Fonte: DC Comics 2018, Arlequina, p. 38.

Yamada (2015, p. 76) ainda afirma que “os balões se consolidaram como um meio representativo da fala amplamente reconhecido. [...] os balões se materializam ou apresentam propriedades físicas como se fossem sólidos”. Com isso, podemos perceber que os balões são fundamentais no universo dos quadrinhos para ajudar na construção de uma cena.

Contudo, o auge das histórias em quadrinhos se deu através da criação dos personagens de super-heróis, que passaram por fases, conhecidas como Eras. Goida (1990) atesta que o período de maior relevância sendo o mesmo o auge das histórias em quadrinhos foi a Era do Ouro, a mesma foi de 1938 a 1955. Empolgados com o sucesso das histórias de super-heróis, os quadrinista criaram novos gêneros e assim foram surgindo novas HQs (abreviatura de histórias em quadrinhos).

A Era do Ouro estava em seu melhor momento, contudo, após a queda da bolsa de valores em Nova York no ano de 1929, e com a má situação econômica da época, os escritores tiveram que criar uma nova estratégia para que o público não parasse de ler as histórias em quadrinhos. Neste cenário, foi lançado no ano de 1938, pela revista *Action Comics* nº 1, a primeira exibição de *Superman* (Super-homem), criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. O público foi conquistado imediatamente por suas narrativas, pois quando não estava salvando o mundo ele era apenas um jovem repórter da cidade de Metrópoles, onde conheceu seu grande amor, Lois Lane.

Figura 7 – Superman



Fonte: < <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/superman-cueca-vermelha-por-cima-da-calca-esta-de-volta-aos-quadrinhos#superman-hq-44> >. Acesso em 26 abr. 2018.

Considerado por muitos o pioneiro dos super-heróis, Superman é até hoje sucesso mundial, suas histórias em quadrinhos são lidas por milhares de jovens. Embora o Superman tenha sido o pioneiro da Era do Ouro, outros personagens também ganharam destaque, com a Segunda Guerra Mundial, as histórias em quadrinhos começaram a ter um novo sentido aventureiro e patriota, como podemos

perceber nas histórias de Capitão América e Mulher-Maravilha. Ambos os personagens têm como características seu figurino, que representa a bandeira dos Estados Unidos, e, como forma de apoiar a ideologia imperialista americana, os personagens em quadrinhos passaram a ser símbolos publicitários.

Os quadrinhos encontraram um grande obstáculo chamado Fredric Wertheimer, um psiquiatra alemão, que começou uma luta contra as HQs. Teixeira (2003) explica que durante o auge dos quadrinhos na Era do Ouro, Fredric Wertheimer lançou um livro chamado *Dark Legend*, que contava a história de um menino que foi influenciado pelas histórias em quadrinhos a matar sua mãe.

O resultado da campanha contra os quadrinhos foi logo notável entre as editoras do ramo e, como se não fosse suficiente, Fredric Wertheimer realizou em 1948 uma palestra denominada “A Psicopatologia das Histórias em Quadrinhos”. Como resultado, foi divulgada em dezembro do mesmo ano pela revista *Time* a queima de diversos exemplares de quadrinhos, porque os pais, com medo de seus filhos serem influenciados por suas histórias, começaram a proibir sua leitura.

Em resposta à campanha de Fredric Wertheimer, vários editores de quadrinhos, [...] formaram em meados de 1948 a Association of Comics Magazine Publishers, cuja função principal seria administrar um conjunto de diretrizes básicas sob as quais os quadrinhos de seus membros teriam de ser aprovados (TEIXEIRA, 2003, p. 30).

É possível exemplificar ainda que, apesar de todos os esforços das editoras para contornar a situação contra as campanhas negativas feitas por Fredric Wertheimer, não foram suficientes. Em 1954 foi criado o código de ética dos quadrinhos, chamado de Comics Code Authority. Este código não permitia sob qualquer situação conter histórias de fantasmas, vampiros, crimes e histórias de terror.

Histórias como Mulher-Maravilha foram consideradas como influenciadoras da sexualidade dos jovens, enquanto os poderes de Superman foram mal vistos, porque estavam além da realidade. Isso resultou no declínio da época do Ouro, e as vendas dos quadrinhos começaram a cair.

Uma nova Era estava para começar para os quadrinhos, que ficou conhecida como a Era da Prata, que se prolongou entre os meados de 1956 até os anos de 1970. Scheibel (2009) atesta, que a Era da Prata teve início com a nova versão do personagem da editora DC Comics *The Flash*. Após a nova adaptação de Flash,

outros personagens também passaram por modificações, como por exemplo, Lanterna Verde.

Empolgados com o êxito da concorrente Dc Comics, a editora Marvel Comics lança o *Quarteto Fantástico*, criado por Stan Lee e Jack Kirby.

Figura 8 – Quarteto Fantástico



Fonte: < [//www.omelete.com.br/quarteto-fantastico/quarteto-fantastico/quarteto-fantastico-pode-voltar-aos-quadrinhos-apos-exibicao-do-filme-em-historia-nos-anos-1960](http://www.omelete.com.br/quarteto-fantastico/quarteto-fantastico/quarteto-fantastico-pode-voltar-aos-quadrinhos-apos-exibicao-do-filme-em-historia-nos-anos-1960) >.

Acesso em 02 out. 2018.

Uma das características de Quarteto Fantástico era que, ao contrário de outros grupos de super-heróis que se davam bem, eles viviam em constantes brigas, no entanto, Stan Lee em suas criações sempre visou o lado humano dos personagens, sendo assim, Quarteto Fantástico ao longo de suas narrativas transmitia realismo, por viverem em um mundo real apesar de seus superpoderes.

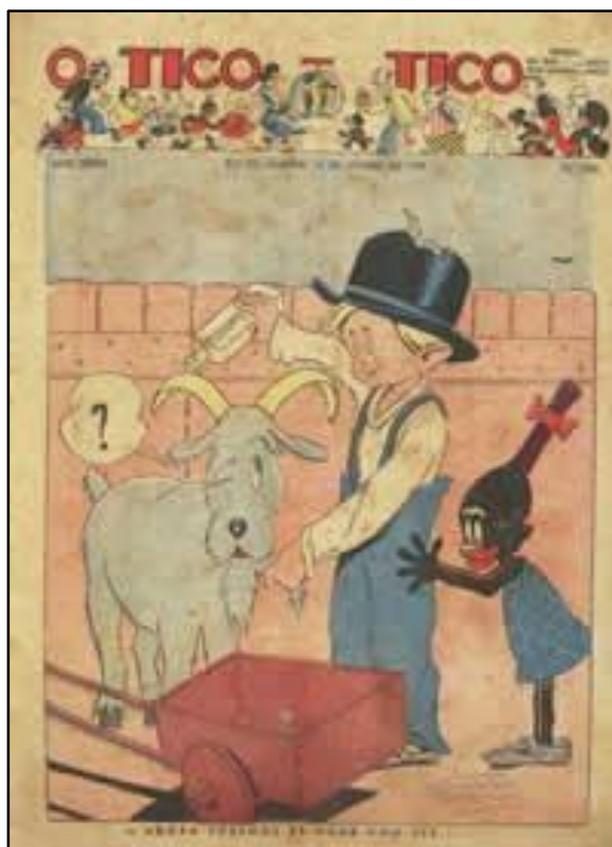
O Quarteto Fantástico trouxe ainda mais aceitação ao universo dos super-heróis (SCHEIBEL, 2008), devido ao casamento dos personagens Reed Richards e Susan Storm, criando a partir de então um veículo familiar e um pouco anormal nos quadrinhos.

Em relação ao fim da Era da Prata, alguns estudiosos apontam que teve como influência os fãs da Marvel e da editora DC Comics em contraponto a algumas narrativas das duas editoras, que sempre envolviam a abordagem de questões sociais e o aumento da violência.

No Brasil, a primeira publicação foi da revista Tico-Tico no ano de 1905, pela editora O Malho, de acordo com Moya (1993, p. 36) “O Tico-Tico era a única revista

dedicada às crianças brasileiras e lhes dava tudo: histórias, adivinhações [...] páginas de armar e principalmente de aventuras”. A revista Tico-Tico persistiu até o ano de 1956, onde trouxe histórias de muitos desenhistas brasileiros, como Luís Sá, o criador de Reco-Reco, Bolão e Azeitona, Max Yantok criou Chico Muque e Barão de Rapapé, entre tantos outros desenhistas que abrilhantaram a revista.

Figura 9 – O Tico-Tico



Fonte: < <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/io-tico-ticoi-completa-100-anos> >.

Acesso em 30 ago. 2018.

Considerada como uma importante influenciadora do universo editorial no Brasil, Tico-Tico foi a única revista que se dedicou por muitos anos a trazer em suas páginas histórias destinadas ao público infantil com características educacionais.

Dentre as diferentes formas gráfico-visuais criadas pelo homem, nenhum superou as histórias em quadrinhos. Muitos dessas histórias, autênticas obras-primas, no passado ou no presente, propuseram estruturas de grande valor estético e cultura. (LANNONE; LANNONE, 1994, p. 59).

Os autores descrevem os quadrinhos com uma arte de encantar as pessoas, onde sobreviveu a diversas censuras e crises, contudo, permanece vivo até os dias

de hoje. Sobretudo, os quadrinhos ganharam fãs por todo mundo, independentemente do estilo, cada indivíduo se identifica com uma determinada história.

## 2.1 A IMPORTÂNCIA DOS PERSONAGENS

O termo personagem é uma palavra que vem do grego e do latim. No grego reflete ao significado de rosto e em latim significa máscara, segundo Pallottini (1988, p. 11) “O personagem é um determinante da ação, que é, portanto, um resultado de sua existência e da forma como ele se apresenta. O personagem é o ser humano [...] recriado na cena por um artista-autor [...]”. O autor ainda destaca que o personagem é uma pessoa imaginária ou fictícia.

Brait (2006) descreve os personagens como seres pertencentes ao meio ficcional, pois os mesmos são peças fundamentais para o sucesso das narrativas, e é através deles que as pessoas se identificam com determinado enredo.

Arruda (2009, p. 10) aborda que “A construção que estrutura a personagem é um processo em que o escritor, de acordo com suas experiências estéticas e seus juízos de valor, comporá a personagem que participará da narrativa”. A autora ainda atesta que um personagem só ganha forma através da leitura.

A construção de uma personagem é muito mais complexa, pois envolve toda uma pós-produção, como roteiro, figurino, e como ele irá se comportar. Toda elaboração de uma personagem necessita de fragmentos onde devemos enaltecer e respeitar os valores que os moldam. Por mais simples que sejam, um tom de voz ou gesto exagerado do ator podem mudar toda uma narrativa, sendo necessário alcançar seu objetivo que é prender a atenção de quem está assistindo.

Outro fator muito importante na construção de uma personagem é a linguagem corporal, de acordo com Arruda (2009), a construção de uma linguagem pode ser criada a partir de fatos concretos ou do imaginário. Assim, a personagem é um ser fantasioso que pode ser construído através de realidades possíveis ou não, tudo depende do desenvolvimento de criação do escritor.

Segundo Comparato (2000), a construção da personagem não vem somente da fala, mas sim da maneira que o mesmo utiliza seu corpo através de expressões sejam elas nos olhares, ou gestos, Comparato (2000, p. 125) ainda diz que “as

personagens são os seres mais sinceros, por que tudo aquilo que pensam expõem no através da fala e tudo quanto sentem exprime- no através de suas ações”.

A principal característica de um personagem é sua personalidade (COMPARATO, 2000) é através dela que os diretores vão definir se ele será o protagonista ou ator secundário também conhecido como coadjuvante. Segundo Campos (2007, p. 108) “Haver personagem principal não é uma imposição, é uma estratégia narrativa” devido a toda história girar em torno dele. Para Comparato (2000) o protagonista é o núcleo de todo o drama, tendo o mesmo a importante tarefa de manter toda a essência do roteiro. O personagem secundário é aquele que caminha ao lado do protagonista, geralmente o mesmo é construído de acordo com o desenvolvimento da narrativa.

Para o desenvolvimento de qualquer enredo, sempre haverá o personagem principal, que é caracterizado como o “mocinho”, e o vilão. De acordo com Campos (2007, p. 111) “Vilão é personagem errado, pérfido, [...], mas com certeza repulsivo e mau”, ele é a personagem que as pessoas odeiam, se apaixonam, querem o ver penalizado, ao longo do drama se identificam com sigo mesmos e o odeiam ainda mais, só por ele ser o vilão. O vilão consegue despertar nas pessoas sentimentos como frustração, angústia e até mesmo o medo, isso se deve à importante construção que o ator fez da personagem.

Outro tipo de personagem que constrói uma narrativa, mas não tem visibilidade são os figurantes, os mesmos têm o importante papel de compor uma cena, podendo exercer mais de um papel durante a narrativa, com figurinos diferentes, devido a não serem o foco da história.

As personagens são consideradas como símbolos de referência, devido a seu papel de atuação seja no teatro, no cinema ou novelas. Por causa da influência dos meios de comunicação, muitos personagens passaram a ser peças publicitárias e mobilizam milhões em *merchandising* (mercadoria), e *royalties* (direitos autorais), tanto na produção de filmes como de brinquedos (REBLIN, 1978). A personagem passou a ser um sistema publicitário através da divulgação de sua imagem em produtos (BRAIT, 1999), devido a isso, se tornou mais fácil conseguir patrocinadores.

A personagem é a peça mais importante em um roteiro, pois prende a atenção dos espectadores. A essência da história depende de sua atuação, de forma a inspirar e motivar as pessoas ao longo da narrativa.

### 3 O EMPODERAMENTO FEMININO X A BELEZA IMPOSTA

Ao introduzir a cronologia da presença das mulheres nos quadrinhos, é de suma importância, antes, explicar de forma breve o empoderamento feminino e a imagem de beleza que a sociedade a impõe. O movimento surgiu no século XIX, tendo como principal atributo a igualdade de gênero entre homens e mulheres.

O empoderamento feminino tem raízes protestantes, pois ao longo dos anos suas reivindicações continuam com o mesmo foco, pela luta dos direitos civis (SIMON, 2015). Desta mesma forma, o empoderamento pode ser entendido como uma união de forças individuais que lutam para quebrar as barreiras políticas e sociais estabelecidas há mais de 200 anos pela sociedade.

Feminismo ainda é um termo polêmico; quando mencionado suscita e animosidade dos homens e, em mulheres, estranheza. Não poderia dizer que o tempo marcou seu real significado, pois o termo já nasceu comprometido, distante do conceito e muito próximo do preconceito (SEBA, 2006, p.16).

O feminismo veio para contribuir no desenvolvimento histórico das mulheres, através dele houve inúmeros movimentos feministas que lutaram por um espaço na sociedade. Seu início se deu durante a Revolução Francesa, que tinha como lema “Liberdade, Igualdade e Fraternidade”, foi neste contexto histórico que mulheres perceberam que não precisavam ser mais subordinadas aos homens, por terem as mesmas capacidades de ocuparem cargos políticos.

Alves e Alves (2013) explicam que os movimentos feministas foram ganhando força por vários países por mais de três décadas, ocasionando o surgimento do movimento sufragista, que tinha um viés mais pacífico. No Brasil, foi liderado por Bertha Lutz 1894 – 1976, sua causa era a possibilidade de as mulheres votarem. Em um segundo momento vieram os outros movimentos feministas com líderes operárias, intelectuais, que lutavam pelo controle de natalidade e defendiam o direito à educação a todos.

Após inúmeras reivindicações, no ano de 1975, a Organização das Nações Unidas (ONU) legitimou o Dia Internacional da Mulher, que foi considerado um marco do novo pensamento feminino que estava para se difundir perante a sociedade. Durante a década de 1970, as mulheres também conquistaram o direito do controle da natalidade, e derrubaram as barreiras patriarcais do mundo dos

negócios, uma vez que, até então, somente os homens podiam exercer cargos de chefia.

Após tantas lutas, as mulheres conseguiram exercer cargos no executivo, podem matricular-se em qualquer Universidade e escolher o curso que desejarem, agora são donas de seu próprio negócio, que até pouco tempo atrás eram desvalorizados por ser gerenciados por elas. Apesar das conquistas, há muitas formas de opressão, como aponta Cunha:

O movimento sufragista, a Grande Depressão e a iminência da Segunda Grande Guerra (re) configuraram as relações sociais e, no interior delas, os papéis da mulher nos contextos privados e públicos. Desse momento em diante, em virtude das circunstâncias sociais e da luta feminina, as mulheres se tornaram indivíduos que ocupam os espaços públicos seja através do voto, seja através do trabalho remunerado. Contudo, essa nova realidade não diluiu as assimetrias de gêneros, já que no mundo do trabalho as mulheres eram desvalorizadas em relação aos homens e na política institucional ainda eram sub-representadas. (CUNHA, 2016, p. 98).

De acordo com Faludi (2001, p. 9), “Você pode ser livre e igual o quanto quiser, [...], mas nunca se sentiu tão infeliz”. Apesar de terem conquistado a igualdade de gênero, a própria sociedade criou um novo padrão para a mulher, a beleza imposta. Os novos padrões pregam que as mulheres devem exercer cargos no executivo, e manter a aparência física, o cabelo, vestimenta e corpo sempre impecáveis, e após libertar-se do sistema patriarcal dos homens, as mulheres da nova geração enfrentam o novo obstáculo contra sua evolução, a imagem da beleza criada pela própria sociedade (WOLF, 1992).

É importante esclarecer que a busca pelo ideal de beleza virou comercial e extremamente lucrativo, moldado através da influência sobre a cultura de massa, rendendo às indústrias das dietas 33 bilhões de dólares por ano, a dos cosméticos 20 bilhões de dólares, a da cirurgia plástica estética em média 300 milhões de dólares e a da pornografia com um lucro de 7 bilhões de dólares ao ano. (WOLF, 1992)

Diante disso, Faludi (2001, p. 208) afirma que “[...] mulher da Nova Geração [...] ganhou quase oito centímetros de busto, cintura e quadris são excessivas para uns padrões de um manequim”. A nova tendência da beleza feminina é ter o mesmo padrão de corpo que um manequim, cabelo e rosto de uma modelo. Mesmo com grande evolução na luta feminista no passar do tempo e grandes conquistas de independência do sistema patriarcal, as mulheres continuam com amarras sociais que

precisam ser rompidas. “Falar sobre o mito da beleza toca num nervo que, para a maioria de nós, em algum nível está muito exposto. Precisaremos ter compaixão por nós mesmas e por outras mulheres com relação aos nossos sentimentos poderosos acerca da "beleza" e ter muita delicadeza com esses sentimentos.” (WOLF, 1992, p. 367)

De qualquer forma, as mulheres se tornaram mais críticas consigo mesmas em relação ao seu corpo, para a felicidade da indústria de cosméticos, que alavancaram suas vendas, e dos que lucram com os procedimentos em centros estéticos. Suas roupas ficaram cada vez mais justas e curtas, tendo como referências a passarela e a indústria cinematográfica.

A "beleza" é um sistema monetário semelhante ao padrão ouro. Como qualquer sistema, ele é determinado pela política e, na era moderna no mundo ocidental, consiste no último e melhor conjunto de crenças a manter intacto o domínio masculino. Ao atribuir valor às mulheres numa hierarquia vertical, de acordo com um padrão físico imposto culturalmente, ele expressa relações de poder segundo as quais as mulheres precisam competir de forma antinatural por recursos dos quais os homens se apropriaram. (WOLF, 1992, p. 15)

Desse modo, devemos lembrar, de forma breve, da grande influência de Hollywood em potencializar a imagem das celebridades. A indústria cinematográfica tinha o poder de delinear a imagem de acordo com os ganhos econômicos. Devido ao sucesso de tal fenômeno, foi criado o *star system*, onde atores e atrizes assinavam contratos com empresários de Hollywood para ganharem papéis de grande prestígio, em troca os empresários moldavam suas vidas para se enquadrar no hall da fama. As mulheres foram as que mais sofreram com esta forma de contrato, pois tiveram que se adaptar aos padrões de beleza que a indústria hollywoodiana designava.

Logo, a imagem da moça inocente ganhou o cinema, temos de exemplo Mary Pickford, uma atriz canadense que conquistou o público americano com a ideia da projeção da imagem perfeita.

Figura 10 – Mary Pickford (1892- 1979)



Fonte: < <https://www.imdb.com/name/nm0681933/mediaviewer/rm1877789952> >.

Acesso em 24 de mar. 2020.

Muitas tiveram sua aparência física transformada pelas empresas de *star system* e Mary Pickford foi uma delas. As mulheres eram consideradas o símbolo da beleza para o cinema durante suas performances. Entretanto, esta forma de contrato foi abolida a muitos anos de Hollywood.

Contudo, segundo Wolf (1992, p. 17), “O mito da beleza não tem absolutamente nada a ver com as mulheres. Ele diz respeito às instituições masculinas e ao poder institucional dos homens”. Apesar de a mulher ter conquistado o seu empoderamento, ela ainda é dependente do sexo oposto, pois a imagem da beleza feminina é feita através das projeções masculinas.

A alusão ao instrumento de tortura conhecido como Donzela de Ferro, utilizado na Alemanha medieval, que era uma espécie de caixão com a forma de um corpo onde a vítima ficava imobilizada e morria de inanição ou, de modo menos cruel, morria perfurada pelos espigões de ferro encravados na parte interna do caixão, traduz perfeitamente o sentimento das mulheres atuais, encaixando-se bem enquanto a cultura contemporânea censura rosto e corpo de mulheres de verdade e torna a busca ao perfeito inalcançável (WOLF, 1992).

### 3. 1 A PRESENÇA FEMININA NOS QUADRINHOS

Como podemos notar nas abordagens anteriores, durante todo o tempo da história da humanidade documentada, as mulheres ocuparam lugares secundários e, desde sempre, foram consideradas submissas aos desejos e projeções masculinas. Com o passar do tempo e a atuação feminista nos campos sociais, aos poucos as mulheres começaram a ocupar cargos de prestígio na sociedade

Essa dificuldade de aceitação do ser feminino como protagonista na sociedade também foi refletida nas criações das histórias em quadrinhos. Representadas sob a ótica masculina, as mulheres nos HQs eram projetadas de forma bela e sensual, e fortalecendo o mito da beleza. Imediatamente, ao imaginarmos um personagem feminino logo vem à mente um ser com cabelos longos, cintura fina e peitos fartos refletindo as projeções masculinas por trás das criações e reforçando estereótipos de beleza e perfeição a serem almejados pela sociedade.

As histórias em quadrinhos, principalmente as de super-heróis, caracterizam as mulheres pelo seu corpo, Reblin ainda afirma que, (1978, p. 49) “O corpo feminino, no universo dos super-heróis, encontra um empecilho crucial: ele é construído sob o olhar masculino”. Sendo assim, a construção de uma personagem feminina tem como foco o público masculino, sendo o mesmo o principal consumidor. Da mesma forma que as criações hollywoodiana buscavam oferecer à sociedade a perfeição, as histórias em quadrinhos refletiam a mesma consideração sobre as mulheres e vendiam o ser belo e escultural.

Figura 11 – Capa Vampirella e Red Sonja

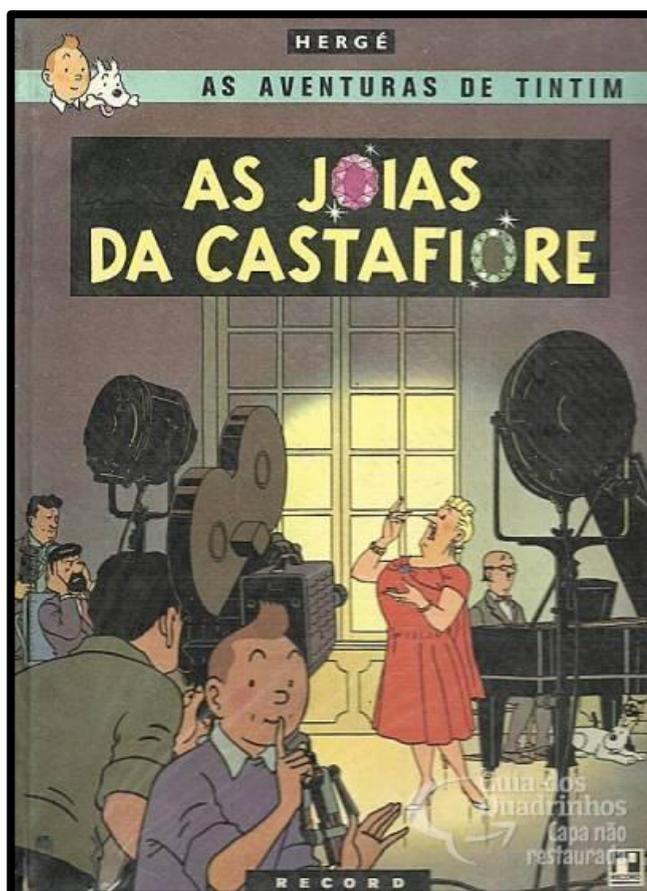


Fonte: < [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/vampirella-e-red-sonja-\(2019\)-n-1/16502/180824](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/vampirella-e-red-sonja-(2019)-n-1/16502/180824) >. Acesso em 16 jun. 2020.

No universo dos quadrinhos, é comum termos inúmeras referências de cartunistas masculinos, no entanto, os primeiros nomes a se destacar de cartunistas mulheres são Frances Edwina Dumm, Dalia Messick, Gladys Parker e Claire Bretécher, essa última é uma francesa que teve êxito em suas criações na década de 1970. Seu trabalho de maior êxito se chama *Os Frustrados*, que aborda críticas sociais e, principalmente, assuntos sobre o meio feminino. A cartunista também teve um importante papel em *As Aventuras de Tintim*.

Criada pelo Belga Georges Remi, *As Aventuras de Tintim* traz em suas narrativas a personagem de Bianca Castafiore, mesmo não sendo a protagonista ela ganhou destaque ao longo da narrativa. A mesma era uma excepcional cantora de ópera, que para a época, foi uma quebra de estereótipos no cenário feminino dos quadrinhos, a personagem já tinha certa idade, não dispunha de um corpo sensual e não era bonita, mais possuía uma bela voz que encantava a todos ao seu redor.

Figura 12 – Capa Aventura de Tintim, As (Capa Dura) n° 20



Fonte: < [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/aventuras-de-tintim-as-\(capa-dura\)-n-20/av079100/67312](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/aventuras-de-tintim-as-(capa-dura)-n-20/av079100/67312) >. Acesso em 18 jun. 2020.

Segundo Zinani e Santos (2010, p. 116), “Nesse universo ficcional, personagens femininas podem romper com o modelo tradicional, colocando em questão o estabelecido, resultado em um retrato plural da mulher”. As autoras ainda abordam que este contexto serve para romper com o imaginário social das pessoas, fortalecerem as diferenças entre os corpos e ressaltar que o belo não segue um padrão, mesmo que desde sempre isso tenha sido imposto tanto na cultura de massa como na sociedade machista de forma geral. Expressar a pluralidade feminina em meios de massa é uma forma importante de empoderamento e individualidade do ser feminino.

Com o passar dos anos, personagens femininas foram tomando espaço nos quadrinhos e começaram a representar as lutas diárias das mulheres, refletindo os espaços na sociedade que cada qual estava tomando. Inicialmente, as personagens femininas eram colocadas como coadjuvantes e, aos poucos, foram sendo incorporadas como protagonistas, no entanto, muitas delas vivem às sombras dos

personagens masculinos, como por exemplo, a personagem Lois Lane, que nas narrativas sempre era salva por Superman. De forma geral, as mulheres eram importantes no enredo da história, mas eram vistas como seres frágeis, que precisavam ser constantemente salvos e protegidos pelo herói, reforçando a submissão e a dependência feminina no mundo.

Com a evolução da presença da mulher na sociedade, os personagens femininos começaram também a tomar os lugares de destaque nos enredos dos quadrinhos. Aos poucos, mulheres foram saindo de trás da sombra masculina e surgiram como protagonistas, mais do que isso, iniciaram uma nova fase onde elas mesmas resolvem seus problemas. Mesmo que os estereótipos de beleza e sensualidade continuassem sendo irreais, um novo marco de empoderamento feminino nas histórias em quadrinhos iniciava. As mulheres livres, fortes e seguras traçam histórias onde resolvem problemas da comunidade e finalmente, também salvam o mundo de forma heroica.

Luyten (1987) explica que a presença feminina nos quadrinhos foi marcada pela protagonismo das mulheres sobre os homens, mesmo que de forma gradual. Ainda assim, o corpo estava em evidência. A personagem Barbarella foi o pontapé inicial de personagens eróticas, ela foi criada em 1962, por Jean-Claude Forest, e no ano de 1968, dirigido e produzido por Roger Vadin foi lançado o filme “Barbarella”.

Figura 13 – Barbarella



Fonte: < <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/roteirista-fala-sobre-retorno-de-barbarella-aos-quadrinhos> >. Acesso em 02 out. 2018.

Luytem (1987) ainda aborda que Barbarella foi uma personagem ficcional revolucionária, pois vieram tantas outras após sua criação, como Valentina, de Guido

Crepax, uma personagem sensual e complexa, heroína freudiana que se desprende dos problemas de sua vida pelo universo dos sonhos.

A criação das personagens femininas pode inspirar mulheres por todo o mundo a lutar dia após dia por seus direitos, toda essa diferenciação entre homens e mulheres tem a ver com o gênero, de acordo com Contreras (2009, p. 39) “[...] que é uma construção cultural que categoriza o masculino e o feminino. [...] a masculinidade e a feminilidade são usadas como máscara para ascender ao poder e para interagir socialmente”. A diferenciação de gênero é uma barreira que ainda precisa ser derrubada.

As rupturas possibilitaram às personagens como a da Mulher Pantera novas experiências, a chance de (re) construir a si mesmas, de avançarem e expandirem as possibilidades enquanto mulheres. As continuidades, por sua vez, mantêm o diálogo com o mundo patriarcal e machista que realinha as mulheres em uma prisão repaginada: a moda, a beleza e, é claro, a família. (CUNHA, 2016, p. 100)

### 3.2 SUPER-HEROÍNAS

Dos muitos gêneros existentes nas histórias em quadrinhos, o mais conhecido e consumido são as histórias de super-heróis, suas narrativas alcançaram diversos países. Quella-Guyot (1994, p.100) explica que as histórias em quadrinhos de super-heróis têm inspiração na mitologia grega: “as mitologias são conjuntos de figuras simbólicas do imaginário, [...] deuses, semideuses e heróis revelam modelos de comportamento”

Zinani e Santos (2010) atestam que os mitos eram uma forma que os deuses tinham de difundir seus ensinamentos. Chacon (2010) completa o pensamento, afirmando que um personagem só se consolidou devido às referências mitológicas.

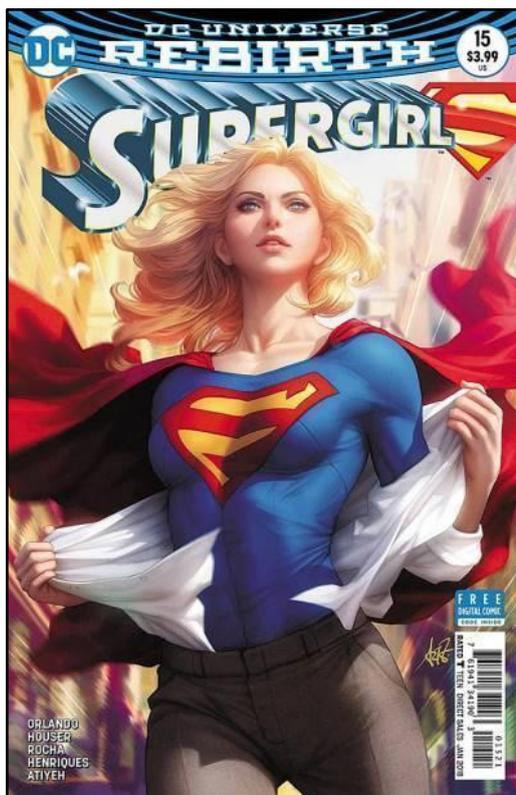
Outra forma considerável da influência mitológica grega para as histórias em quadrinhos foi a criação das amazonas. Lepore (2017) explica que as guerreiras eram suas próprias governantes, as mesmas viviam isoladas em uma ilha, chamada a Ilha do Paraíso. Segundo o mito, Hipólita, a líder das amazonas, lutou bravamente contra *Hércules*, contudo, o mesmo roubou seu cinturão mágico que havia ganhado da deusa do amor, *Afrodite*. Com isso, as amazonas se tornaram submissas aos homens, mas depois de jurar a *Hércules*, Hipólita e as guerreiras fugiram, garantindo viverem para sempre longe dos homens.

Motta e Tardin (2017) mostram que as representações de amazonas eram o oposto do que as histórias em quadrinhos vinham pregando, de que as mulheres só podiam ser donas de casa, secretárias e princesas. As amazonas eram guerreiras treinadas para a guerra. Segundo a mitologia, elas amputavam um dos seios para melhor segurar seu arco, elas não podiam ter relações com os homens, mas se tivessem e ficassem grávidas e fossem meninas, ao nascer já estariam destinadas a aprender as habilidades de um combate. Assim, as amazonas eram o símbolo da hegemonia feminina sobre os homens.

A presença feminina nos quadrinhos estava apenas começando, no ano de 1941. Buscando referências na mitologia grega das amazonas, *William Moulton Marston* cria a personagem Mulher-Maravilha, já citada neste trabalho, sendo a única super-heroína que persistiu ao longo de sete décadas. “A personagem sofreu muitas alterações desde que foi criada, como a história de seu nascimento, uniforme e até mesmo seus interesses românticos. Mas a essência da personagem se manteve [...]” (MOTTA; TARDIN, 2017, p. 101). Serão abordados mais detalhes sobre esta personagem na análise desta pesquisa.

Com o sucesso absoluto de Mulher-Maravilha, outras super-heroínas começaram a surgir para defender o mundo, como por exemplo, Supergirl, a prima de Superman.

Figura 14 – Capa Supergirl (2016) nº 15



Fonte: < [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/supergirl-\(2016\)-n-15/9561/133918](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/supergirl-(2016)-n-15/9561/133918) >. Acesso em 18 jun. 2020.

Supergirl é uma personagem da editora DC Comics, criada pelo escritor Otto Binder e desenhada por Al Plastino no ano de 1959. Sua primeira aparição foi na edição de *Action Comics #252*. A personagem traz muitas referências de seu primo Superman, desde seu figurino aos seus superpoderes. Ela possui cabelos louros que, como Coutinho Roxo (2018) explica, trazem toda uma significação, pois, estão associados ao fogo, e aos grandes combates. Também identificam o povo nórdico, o que pode ter outras conotações ligadas ao etnocentrismo, o que seria tema para outro estudo.

Não muito diferente de outras super-heroínas, Supergirl também passou por diversas adaptações desde sua criação, sua versão mais recente vem nas publicações dos **Novos 52**. Pressentindo a demolição de sua terra natal, Krypton, o cientista Zor-El, pai de Kara (nome de Supergirl), a coloca em uma cápsula a destino do planeta terra. Sua cápsula cai em território militar russo, os soldados acreditando ser uma ameaça, a atacam. Como defesa pessoal, ela usa seus superpoderes sem saber que os tinha. Neste momento aparece Superman para ajudar, contudo, o

encontro não foi como o esperado. Kara, sem acreditar que Superman era seu primo, o ataca. O combate entre os dois foi longo, o fim se deu quando Kara percebeu que poderia machucar vidas humanas com seus superpoderes. Ambos vão juntos até a cápsula pela qual Superman veio à Terra. Sentindo-se inspirada pelas histórias de seu primo, Supergirl decide ajudar as pessoas no planeta Terra, assim como ele.

Com base no empoderamento feminino, é importante regressar novamente na história a fim de destacar uma personagem heroica que, embora não tenha sido a primeira super heroína criada, teve grande importância pela inserção da mulher na criação das histórias em quadrinhos. June Tarpey Mills (1912-1988) foi a primeira mulher a criar, roteirizar e desenhar uma história em quadrinhos, tendo como personagem principal a glamurosa e requintada Mulher Pantera. (CUNHA, 2016, p. 94).

Figura 15 – O gato Purr-purr e June Tarpey Mills



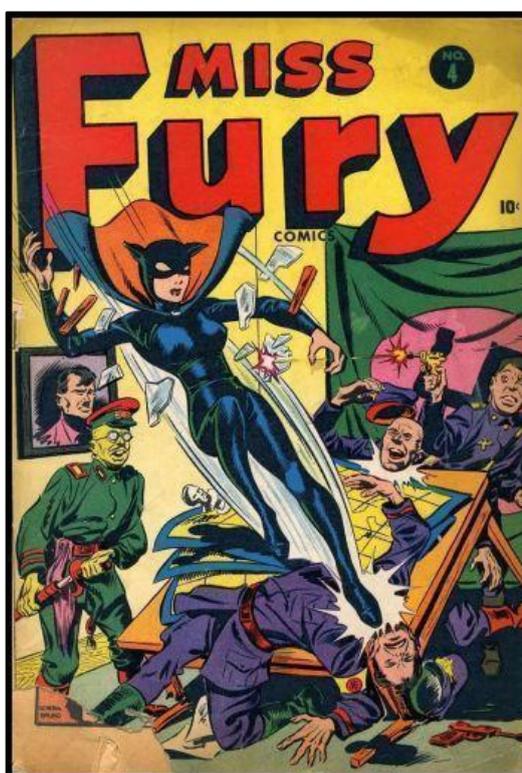
Fonte: < <https://splashpages.wordpress.com/2017/03/19/quem-foi-a-primeira-super-heroína-criada-por-uma-mulher/> >. Acesso em 17 jun. 2020.

Contrariando as produções de heróis clássicos, Mills reflete na Mulher Pantera a força natural que mulheres comuns possuem, no enredo da história ela lida com os problemas que vão surgindo de forma espontânea e tal personagem não possui nenhuma característica excepcional como superpoderes ou alguma mutação genética. Ela é retratada como uma jovem socialite normal preocupada apenas com romances e festas que pelo desenrolar da história veste-se com uma pele preta para ir a uma festa e no caminho encontra problemas que ela resolve por meio da força.

A história de origem de Mulher Pantera se difere da de muitos outros/as super-heróis ou super-heroínas. Ao contrário daqueles/as que lançavam mão de uma indumentária e uma identidade secreta numa atitude altruísta para ajudar o próximo ou até mesmo a nação, Marla se vê exposta a uma série de aventuras das quais não escolheu espontaneamente participar: elas apareceram “à sua porta” e por se tratar de uma mulher forte e destemida decidiu não fugir à luta. (CUNHA, 2016, p. 94)

A Mulher Pantera quebra paradigmas em relação aos personagens femininos que até então eram vendidos e cria uma visão de mulheres conscientes do “poder feminino” relacionado à força, determinação e não mais vinculadas aos ambientes domésticos. Durante toda a narrativa, várias mulheres fazem parte do enredo, todas com características individuais. (CUNHA, 2016).

Figura 16 – O Quadrinho da Bell Publishing, que durou oito edições



Fonte: < <https://splashpages.wordpress.com/2017/03/19/quem-foi-a-primeira-super-heroína-criada-por-uma-mulher/> >. Acesso em 17 jun. 2020.

A Mulher Pantera é Marla Drake, representada por uma jovem, solteira, rica e independente que não tem superpoderes e não sofre interferência do seu pai, marido ou irmão tampouco precisa de ajuda masculina para resolver seus problemas. De acordo com Cunha (2016), durante o enredo é percebido, no entanto, que Marla também supervaloriza a moda, maquiagem e sapatos, enaltecendo o feminino. Isso

reforça o mito da beleza citado por Wolf (1992), onde mesmo com a emancipação da mulher tradicional continua-se em um estereótipo feminino formado, que está amplamente implementado nas mídias e conteúdo de massa, passando a imagem da mulher ideal, principalmente sobre uma ótica masculina. Vale à pena refletir novamente o quanto essa representação é empregada na sociedade, vendo que mesmo uma pessoa à frente dos movimentos da “nova mulher”, como Mills, ainda assim não conseguiu livrar totalmente sua personagem principal daquilo imposto pela sociedade como “comportamento feminino”.

Figura 17 – Era e Marla Drake se arrumando



Fonte: MF1, 2013, p. 91.

Desde as primeiras tirinhas, Marla é mostrada como bem feminina e sensualizada. Cunha (2016) relembra que o enredo da heroína começa por conta de ela não utilizar uma roupa, pois outra pessoa na mesma festa estaria usando igual e, assim, utilizou a pele preta que deu início às desventuras da Mulher Pantera. Durante as histórias é mostrado também o desejo da protagonista de casar e constituir família, mesmo que isso não tenha sido realmente efetivado. É interessante ressaltar que o motivo pelo qual Marla utiliza a pele é justamente para proteger a sua imagem de escândalos, quando realiza atividades que não condizem com a imagem feminina aprovada socialmente e que ela escolheu representar, conforme Cunha (2016).

No desenrolar das HQs, Marla quebra paradigmas frequentemente e um dos mais impactantes para época é a adoção do seu filho, assumindo todas as responsabilidades de mãe solteira, visto que ela nunca se casou. Cunha (2016) ressalta também a importância da personagem na contribuição e no encorajamento de uma “nova mulher” ao assumir posturas e responsabilidades que até então eram consideradas tipicamente masculinas.

A vilã da trama, baronesa Erica Von Kampf, é uma espiã alemã que corresponde aos estereótipos de *femme fatale* e busca durante as histórias o apoio de homens ricos e poderoso lançando mão de sua beleza e esperteza para conseguir o que almeja (Cunha, 2016). É uma personagem que, de acordo com Cunha, é a mais violenta e mais violentada de todo o enredo.

Figura 18 – Coisificação de Erica Von Kampf



Fonte: MF1, 2013, p. 71.

Por fim, mas não menos importante no enredo feminista de Mulher Pantera, a personagem Era, representada por uma brasileira, inspirava aquilo que Mills desejava como nova mulher.

Ela é livre de amarras sociais, é bela, forte, decidida, destemida e é também a chefe dos guerrilheiros brasileiros e argentinos que se mobilizam no intuito de proteger o Brasil dos nazistas... Consciente da sua beleza e da sua força, ela é sempre cortante com aqueles com quem não quer estabelecer contatos íntimos. (CUNHA, 2016, p. 102).

Figura 19 – Era, Eva para os nova-iorquinos.



Fonte: MF2, 2011 p. 156.

Ao finalizar uma análise sobre as histórias em quadrinhos de Mills, fica claro que o empoderamento da mulher teve grande influência em todos os conteúdos de massa e que, mesmo tendo uma excelente evolução e aceitação do poder das mulheres no mundo, muitos paradigmas ainda precisam ser quebrados e muita reflexão será necessária para empoderar cada vez mais as mulheres. Ainda a respeito da perspectiva de Cunha (2016), em vários momentos da trama da Mulher Pantera, é explícita a sensualização dos corpos das mulheres pelos homens, que muitas vezes sofrem abusos por parte deles.

No entanto, é importante acrescentar que embora não existam cenas de sexo ou estupros em Mulher Pantera, há alusão de apropriação do corpo feminino pelos homens que as cercam. Nesse sentido, homens aparecem, beijam e objetificam mulheres sem que haja qualquer tipo de negociação ou consentimento. Tudo acontece como se elas existissem para atender aos desejos deles. Atitudes como essas não estão restritas aos vilões. Há momentos em que os “mocinhos” agem de forma semelhante - sinal de que comportamentos machistas são uma questão estrutural.

Outra personagem de grande destaque no mundo das HQs é Mera, mulher do rei dos mares, Aquaman.

Figura 20 – Mera



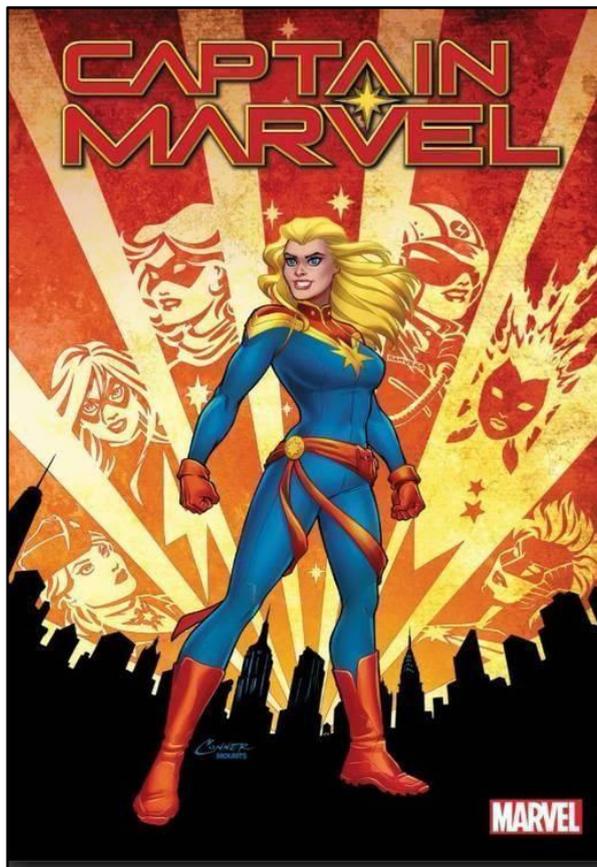
Fonte: < <https://www.omelete.com.br/liga-da-justica/liga-da-justica-parte-1/liga-da-justica-entenda-quem-e-mera-a-esposa-de-aquaman-vivida-por-amber-heard#3> >.

Acesso em 04 out. 2018.

A super-heroína foi criada por Jack Miller e Nick Cardy Jack, sua primeira exibição foi no ano de 1963, na história em quadrinhos de Aquaman #11. Ela tinha como característica sua tiara de três pontas e seu macacão verde. Desde sua infância, Mera foi treinada para defender seu povo. Em sua fase adulta, foi escolhida para eliminar o rei atlante Aquaman em forma de vingança, devido ao banimento de seu povo. Contudo, ela não contava que se apaixonaria por ele.

Coutinho Roxo (2018) atesta que as super-heroínas começam a focar em interesses pessoais ao invés de terem uma vida romântica, seus atributos passam a ser símbolos de liderança, como por exemplo, a super-heroína Carol Danvers, popularmente conhecida como Capitã Marvel.

Figura 21 – Capitã Marvel



Fonte: < <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/capita-marvel-nova-hq-mostrara-a-heroina-lutando-em-nova-york> >. Acesso em 05 out. 2018.

Criada no ano de 1968, Capitã Marvel é uma personagem da editora Marvel Comics. Sua narrativa tem um diferencial em comparação com as outras personagens já citadas neste trabalho. Carol Danvers nasce de uma família humana e para pagar seus estudos se alista nas Forças Áreas dos Estados Unidos. Um certo dia, ao voltar para sua residência, ela foi atingida por uma nave alienígena onde se encontrava o primeiro Capitão Marvel. Ao se salvar, Carol Danvers foi afetada pela radiação, que ocasionou a origem de seus superpoderes.

Seu poder era justamente poder se transformar no que quisesse. Começa então uma jornada onde ela acredita que podendo ser o que ela quisesse, pode se adaptar a qualquer situação. Porém, quanto mais ela tenta se enquadrar em desejos da sociedade, menos feliz ela se sente. Então ela começa sua jornada de entender que tudo o que faz com que ela seja diferente, é o que a define como especial e única, utilizando de Ms Marvel já que Carol Danvers aderiu ao nome de Capitã Marvel (COUTINHO ROXO, 2018, p. 51).

A super-heroína é uma referência para milhares de mulheres a encontrar seu lugar no mundo. Apesar de suas histórias em quadrinhos já existirem há anos, ela só teve sua primeira adaptação cinematográfica no ano de 2019.

Conforme apresentado, diversas personagens com histórias, enfoques e contextos diferentes foram evoluindo e construindo a presença das mulheres nos quadrinhos e, com isso, se tornam indispensáveis para o sucesso das tirinhas até os tempos modernos. Algumas viraram filmes outras, ficaram registradas na história, mas todas têm sua importância reconhecida, mesmo décadas depois.

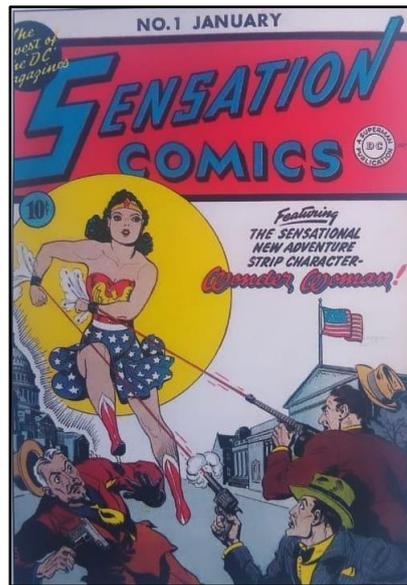
#### 4. MULHER-MARAVILHA E O FENÔMENO CROSMÍDIA

Após os Estados Unidos declararem guerra ao Japão devido o ataque à base de Pearl Harbor, em janeiro de 1942, as bancas norte-americanas são surpreendidas com a estreia marcante de uma nova personagem da revista bimestral *All-Star Comics*, número 8. Assim, pela primeira vez os americanos eram apresentados à *Wonder Woman* (Mulher-Maravilha), a primeira super-heroína no universo das histórias em quadrinhos. Neste trabalho de pesquisa serão abordados de forma breve os principais tópicos da história desta importante personagem.

A personagem foi criada pelo psicólogo William Moulton Marston e desenhada por Harry G. Peter, ambos apoiadores dos movimentos feministas e sufragistas. A entrada da Mulher-Maravilha nos quadrinhos representa as discussões do papel feminino neste meio, onde, até o momento, sua única base de super-heróis era do sexo masculino. Tais criações apoiavam de forma indireta os movimentos sociais, bem como incentivar mais mulheres buscarem o autoconhecimento e sua liberdade das amarras impostas pelo sistema patriarcal.

Seu uniforme consistia de um revolucionário tomara-que-caia vermelho [...] que apresentava a figura dourada de uma águia estampada, extremamente similar à águia americana, cobrindo a região dos seios a cintura. Uma espécie de cinto branco, uma saia azul com estrelas brancas como padrão de estampa e botas vermelhas com detalhe em amarelo, de salto alto. Apresentava ainda uma tiara amarela com uma estrela vermelha ao centro e dois braceletes metálicos. [...] Tal uniforme deixava à mostra toda a região do colo e boa parte de suas pernas (CHACON, 2010, p. 9).

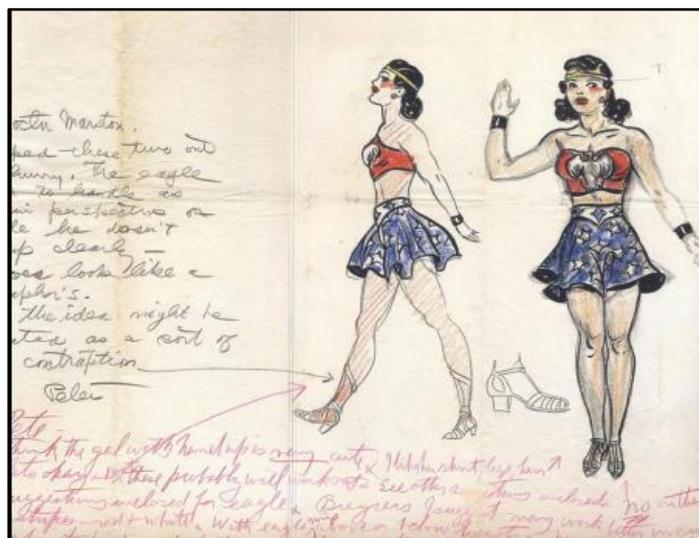
Figura 22 – All – Star Comics nº 8, de janeiro de 1942.



Fonte: Jill Lepore, A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. – 1. Ed – Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p. 225.

Sua estreia teve um grande impacto, devido a extravagância de seu uniforme para a época, que destaca toda a silhueta de seu corpo.

Figura 23 – Primeiro esboço da Mulher-Maravilha



Fonte: Jill Lepore, A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. – 1. Ed – Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, contracapa.

No mesmo ano de seu lançamento, a super-heroína foi alvo de críticas, e seu uniforme foi reprovado pela Organização Nacional pela Literatura Salutar, onde alegavam que seu figurino não estava adequado para os jovens leitores da época. Esse protótipo de corpo ideal é representado pelo veículo de comunicação de massa e dos produtos da indústria cultural como os programas, televisivos, o cinema e os quadrinhos (REBLIN. 1978, p. 61). O autor ainda ressalta que a construção da personagem está de acordo com o desenvolvimento capitalista.

O artista Harry G. Peter, inspirado nas publicações das revistas daquele ano, apresenta um uniforme alternativo para Mulher-Maravilha, onde a mesma dispunha de botas de cano longo vermelhas, e no lugar da saia, foi lhe dado short justos, no entanto, este visual não foi levado adiante.

Figura 24 – Uniforme alternativo



Fonte: Jill Lepore, A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. – 1. Ed – Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. p. 226

Vale dizer, contudo, que muitos desconhecem a verdadeira origem da Mulher-Maravilha. William Moulton Marston casou-se em 1915 com Elizabeth Holloway, a mesma foi sufragista na faculdade de Mount Holyoke College, onde concluiu seus estudos. Inspirada pelos movimentos feministas, sua esposa lhe sugeriu que Marston

cria-se uma personagem para representar as causas das mulheres. Sua sugestão teve tanto êxito que a personagem conquistou sua própria revista.

Mulher-Maravilha foi a personagem em histórias em quadrinhos que mais sofreu adaptações ao longo dos anos, desde seu uniforme a suas narrativas. Inicialmente, Marston traz em suas publicações a origem mitológica de uma guerreira amazônica conhecida por Diana Prince, que vive junto com as demais amazonas em uma ilha escondida dos homens, chamada Themyscira. De acordo com Santos (2018), esta versão de amazonas representada por Marston traduz os anseios das norte-americanas, durante a Segunda Guerra Mundial, que se sentiam inseguras com seus direitos, no entanto, tinham que se manter firmes como guerreiras, até o final da guerra.

Figura 25 – Mulher-Maravilha ainda como Diana Prince na ilha de Themyscira.



Fonte: <<http://www.galxiadosquadrinhos.com.br/2017/03/dc-renascimento-mulher-maravilha-2.html>>.

Acesso em 20 jun. 2020.

Bela como Afrodite; sagaz como Atena; dotada da velocidade de Mercúrio e da força de Hércules, nós a conhecemos como Mulher-Maravilha (LEPORE, Jill. 2017, p. 245). A tranquilidade das guerreiras amazonas é interrompida quando o avião do capitão Steve Trevor cai na ilha. A deusa do amor, Afrodite, pede a Hipólita, rainha das Amazonas já citada neste trabalho, sendo a mesma mãe de Diana, que levem o

capitão de volta à América, no entanto, que fosse acompanhado pela guerreira mais forte da ilha, justamente para derrotar todo o mal do mundo.

A rainha organiza um torneio para assim determinar qual guerreira era a mais forte. Sua filha prova ser a mais sábia e forte de todas as amazonas e acompanha o capitão Steve Trevor de volta aos Estados Unidos. Antes de sua partida, sua mãe lhe entrega um uniforme com as cores azul, branco e vermelho.

[...] Marston criou uma personagem para responder às objeções de cada um dos críticos de quadrinhos. Ela é forte, mas não é uma valentona. [...] Ela odeia armas [...] ela é implacável, mas sempre poupa suas vítimas. [...] Acima de tudo ela acredita nos Estados Unidos (LEPORE, Jill. 2017, p.245).

Figura 26 – Mulher-Maravilha recebendo o laço da verdade



Fonte: <<http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2017/03/dc-renascimento-mulher-maravilha-4.html>>.

Acesso em 20 jun. 2020.

Sendo um dos principais acessórios, o laço mágico da super-heroína permite que a pessoa confesse toda a verdade. O mesmo foi inspirado pelo detector de mentiras Marston. Seus primeiros estudos sobre o detector de mentiras foram no terceiro semestre na universidade de Harvard. Marston continuou com seus estudos

até o final de sua vida, apesar de não ter tido muito êxito em outros projetos, além, das inspirações para as publicações de Mulher-Maravilha.

Figura 27 – Laço da verdade sendo utilizado em criminosos.



Fonte: <<http://www.galaxiadossquadrinhos.com.br/2017/03/dc-renascimento-mulher-maravilha-12.html>>. Acesso em 20 jun. 2020.

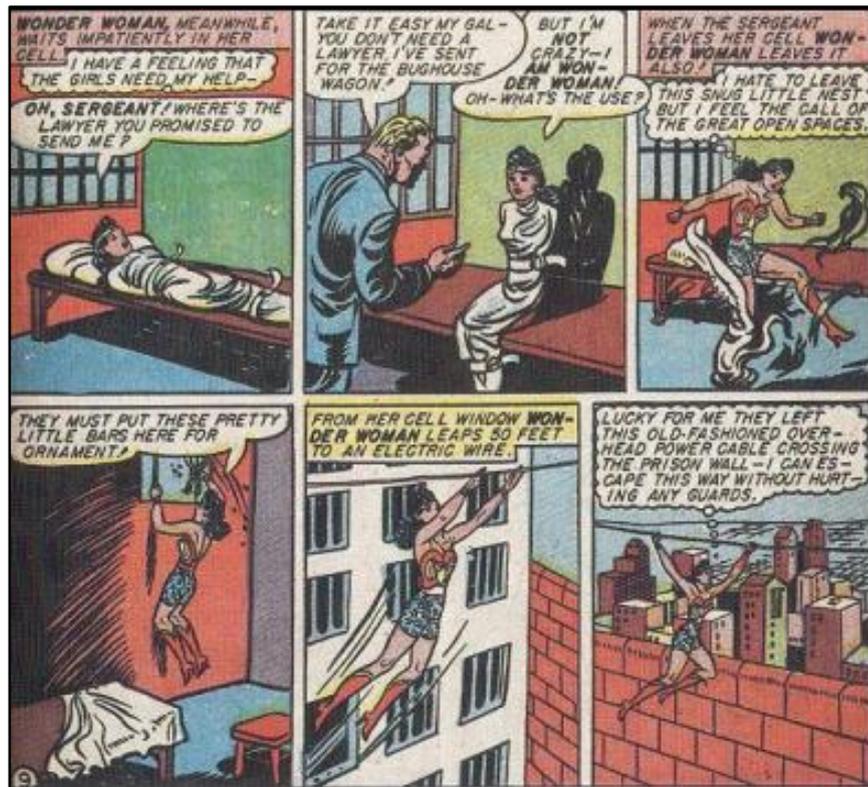
Em várias histórias, Mulher-Maravilha era solicitada pela polícia para fazer os criminosos confessarem, através do laço da verdade.

Figura 28 – Wonder Woman nº 4



Fonte: Jill Lepore, A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. – 1. Ed – Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p. 230.

Figura 29 – Sensation Comics nº 15



Fonte: Jill Lepore, A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. – 1. Ed – Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p. 231.

Como podemos observar nas imagens de que a Mulher-Maravilha está amarrada, geralmente em quase todas as suas histórias ela é representada acorrentada. Tais publicações geraram manifestações de descontentamento pelo público leitor. Seu criador, Marston, alegava que a personagem precisava ficar acorrentada, pois, ao soltar-se, as mulheres estariam livres da dominação dos homens. Mesmo com muitas objeções de críticos, Marston continuou escrevendo histórias da personagem amarrada. Seu criador veio a falecer em maio de 1947.

Figura 30 – Primeiro encontro de Mulher-Maravilha, com Batman e Superman.



Fonte: < <http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2017/12/dc-renascimento-mulher-maravilha-anual-1.html> >. Acesso em 20 jun. 2020.

Após a morte de William Moulton Marston, Mulher-Maravilha seguiu em frente fazendo sucesso, e ao término da Segunda Guerra Mundial, ela, Batman e Superman sobreviveram a mais de 75 anos.

#### 4. 1 CONCEITO DE CROSMÍDIA

Com o intuito de democratizar conteúdos e aumentar o público atingido, o conceito de crosmídia, anteriormente chamado de adaptação, nomeia uma excelente estratégia, a de distribuir uma mesma narrativa entre diferentes plataformas de comunicação e segmentos de mídia, respeitando suas características intrínsecas — pode envolver música, texto, vídeo, aplicativos, etc. De forma geral, é possível

transmitir ao público-alvo, por exemplo, as mesmas técnicas de vendas e fazer isso em canais de comunicação distintos, como blog e com um vídeo no canal do YouTube, sem perder a essência de tais técnicas.

Embora o conteúdo central seja o mesmo, deve-se levar em conta a individualidade que cada formato exige e também cada forma distinta de comunicação e, com isso, a linguagem adotada nessas duas plataformas deve ser diferente, a fim de melhorar a dinâmica de cada meio. O contato direto e assertivo com o leitor melhora o desempenho e o entendimento do público-alvo e, como consequência, o sucesso é maximizado. Cada vez mais exige-se um dinamismo na comunicação, é uma associação entre plataformas de divulgação em uso simultâneo.

O termo *crossmídia* é empregado no universo do marketing desde 1990, ao fazer menção a campanhas ou produções que utilizavam diferentes mídias de transmissão, como um jogo de futebol, que poderia ter sua reprodução na TV e no rádio. O conteúdo e a mensagem são os mesmos, no entanto é importante respeitar a individualidade de cada método de divulgação, levando em conta as características próprias e a linguagem adequada para cada qual.

Também conhecida como *marketing 360*, a narrativa adotada em uma estratégia *crossmídia* leva o consumidor de um ponto a outro. Isso pode acontecer quando a pessoa muda de mídia (ou seja, passa a consumir o conteúdo que estava em um livro por meio de vídeo, por exemplo) ou também entre canais (quando alguém está consultando determinada informação no tablet e visualiza um mesmo conteúdo em texto e vídeo) captando todos os consumidores com particularidades e interesses distintos e alternáveis e abrangendo a maior parte dos meios de consumo de mídia.

As adaptações entre os contextos diferentes de divulgação podem ser definidas como a forma mais bela de pôr vida em uma narrativa original, visto que sua essência é manter os traços originais como o nome da obra e as características dos personagens centrais, podendo ocorrer supressão de diálogos e a criação de novos, mudanças de cenários, trilhas sonoras e outros atributos que contribuem em uma narrativa.

Tais alterações objetivam aumentar o interesse na obra para o público-alvo desejado. Para Campos (2007, p. 215) “Adaptação é a transposição de uma história

para outro tempo, lugar, formato ou gênero.” Por isso, quando uma adaptação é feita de uma obra literária para o cinema, é comum ouvir críticas de que o roteiro não condiz com a obra original, mas é devido às adaptações feitas por cada roteirista.

Com base na premissa de manter a essência do conteúdo durante as adaptações, e, levando em conta todas as mudanças necessárias a fim de adaptar ao novo segmento de comunicação e divulgação, cabe ao profissional muita cautela e conhecimento para transmitir o conteúdo de forma mais fidedigna ao original fazendo todas as alterações necessárias para moldar ao novo formato com menor perda de característica possível.

Cada vez mais frequentemente são encontradas adaptações de histórias em quadrinhos e livros em filmes, resgatando sucessos do passado e atingindo uma enorme gama de consumidores. Grandes personagens reaparecem em obras hollywoodianas e captam tanto o público original, quanto o público mais jovem que não consumiu tais conteúdos clássicos.

Para exemplificar tais transformações, A Turma da Mônica, história em quadrinhos criada pelo cartunista brasileiro Maurício de Souza, iniciou sua história em 1959 com os personagens Bidu e Franjinha em tirinhas em jornal.

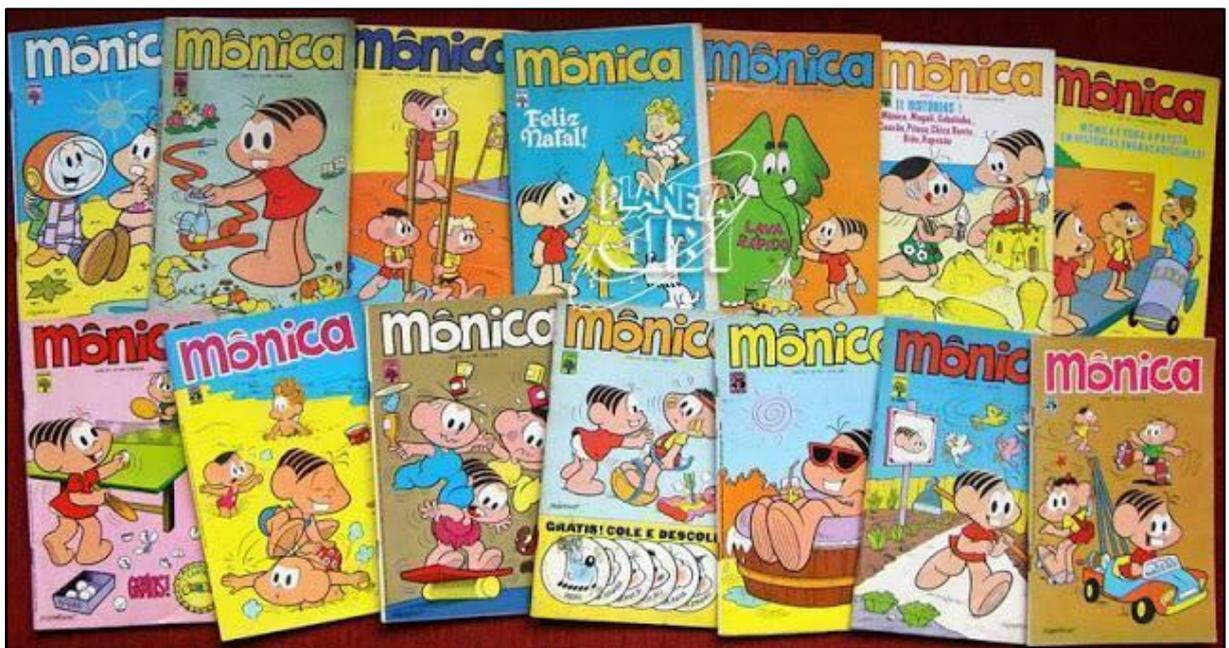


Figura 32 – Mônica e Sua Turma Nº 1 - Edição Histórica nº 1



Fonte: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monica-e-sua-turma-n-1-edicao-historica-n-1/mo005104/28524> >. Acesso em 21 jun. 2020.

Figura 33 – Capas da revista Turma da Mônica, todas da editora Abril, mostrando a evolução das características dos personagens.



Fonte: < <https://www.planetagibi.com.br/2010/05/revista-monica-40-anos.html> >. Acesso em 21 jun. 2020.

O sucesso das histórias fez com que elas fossem adaptadas para filmes e séries animadas, estando presentes na infância da grande maioria de gerações desde 1959 até atualmente. Em 2019, as HQs ganham mais uma vez os cinemas e pela primeira vez em liveaction, mostrando de forma objetiva todas as adaptações dos quadrinhos até o cinema.

Figura 34 – Pôster Turma da Mônica – Laços



Fonte: < <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/03/29/turma-da-monica--lacos-ganha-1-poster-veja.htm> >. Acesso em 21 jun. 2020.

As adaptações, ou crosmídias, são frequentemente encontradas no mundo do entretenimento e não somente entre livros e histórias em quadrinhos para filmes. O jogo japonês Sonic, produzido pela SEGA em 1991, também virou filme em 2020, mantendo a essência original do jogo, bem como personagens e vilões.

Figura 35 – Sonic



Fonte: < <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/04/sonic-hedgehog-conheca-os-melhores-jogos-do-famoso-ourico-azul.html> >. Acesso em 21 jun. 2020.

Figura 36 – Poster filme Sonic (2020)



Fonte: < <https://trecobox.com.br/sonic-o-filme-poster-japones-revela-imagem-inedita-do-personagem/> >. Acesso em 21 jun. 2020.

O mundo conta com grandes transformações constantemente e as adaptações têm papel fundamental para manter as histórias e abranger um público cada vez

maior. Tanto para a venda de um produto, como um engajamento de marketing como campanhas publicitárias ou enredos de entretenimento, a crosmídia é uma aliada para aproximar e maximizar os sucessos entre públicos-alvo. Mesmo que o consumidor não perceba, o mesmo produto está agregado em vários métodos de comunicação.

Na crosmídia há um processo de difusão de conteúdo em diversos meios. O material não necessariamente deve ser idêntico, muitas vezes, o que é divulgado em uma mídia completa o que está presente em outra. Assim, pode existir uma diferenciação no texto, com acréscimo de imagens e arquivos em áudio. O objetivo é criar uma interação do público com o conteúdo (FINGER, 2012, p. 124).

A crosmídia é de forma literal, mídia cruzada. Conceitualmente é quando há uma ligação entre dois ou mais métodos de mídias principalmente focadas no marketing de produtos, fazendo com que o consumidor associe ambos. Parafraçando Martins e Soares (2011), embora a interação entre programas televisivos e a web não tenham sido os primeiros projetos de crosmídias, foi com eles que tal ferramenta ganhou mais evidência. O sucesso da crosmídia no consumo está basicamente na abrangência dos meios pelos quais está disponível a interatividade dos consumidores.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (JENKINS, 2006, p. 30).

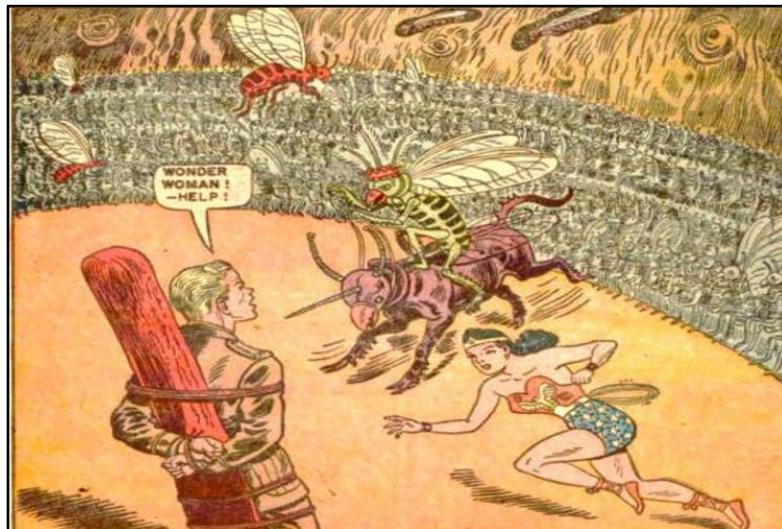
De maneira geral estamos todos consumindo algum tipo de crosmídia e cada vez isso será mais frequente, visto que não paramos de consumir produtos como quadrinhos, televisão mesmo quando a internet assumiu a ponta e foi necessário associar todas as adaptações para que abrange de forma geral todos os públicos-alvo possíveis, independentemente de que tipo de consumidor ele seja.

#### 4. 2 ANÁLISE: DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA, AS TRANSFORMAÇÕES DA MULHER-MARAVILHA

Baseado no conceito de crossmedia que vimos até aqui e tendo como foco a Mulher-Maravilha dos quadrinhos e a Mulher-Maravilha do cinema, esse trabalho fará uma análise comparativa entre as duas personagens retratadas de forma semelhante, observando, por meio do discurso presente não apenas na forma textual, mas nas imagens, a forma como a personagem foi adaptada ao mundo das telonas.

Como já citamos anteriormente, a criação de uma super-heroína feminina quebrou muitos paradigmas em relação ao machismo estrutural da época. O autor, William Moulton Marston, desde os primeiros quadrinhos sempre deixou claro que a grande missão da Mulher-Maravilha é enfrentar um mundo dominado por homens e, para reforçar esse comportamento, constantemente inverte os papéis do personagem frágil, tornando o Capitão como um mocinho a ser salvo pela poderosa Mulher-Maravilha.

Figura 37 – Mulher-Maravilha salvando Cap. Steve Trevor



Fonte: Waleska das Graças Santos: REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS HQs E A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE: A PERSONAGEM WONDER WOMAN COMO SÍMBOLO DE EMPODERAMENTO FEMININO. 2009, p. 57.

Apesar de a personagem existir há anos, sua primeira adaptação como protagonista só veio no ano de 2017. Houve outras tentativas anteriores, no entanto, todas fracassaram. Antes disso, a aparição da heroína já havia sido presenciada no cinema no filme de 2016, *Batman v Superman: Dawn Of Justice*, apresentando a atriz Gal Gadot como a representante da Mulher-Maravilha. Mesmo sendo apenas coadjuvante no enredo, sua postura e beleza chamaram a atenção dos telespectadores, deixando uma brecha para, mais tarde, assumir o papel principal. Sua estreia foi um sucesso, alcançando a maior bilheteria em uma produção já dirigida por uma mulher, Patty Jenkins.

O filme de 2017 retrata de forma breve a história das amazonas e como aconteceu o primeiro encontro de Diana com o Capitão Steve Trevor, interpretado por Chris Pine. De forma inocente, a personagem principal vai conhecendo a sua história e se desvencilhando das amarras superprotetoras da sua mãe Hipólita, interpretada por Connie Nielsen. Durante toda a história, Diana lida com anseios e preconceitos por parte da sociedade. Por todo o tempo, a missão da heroína é encontrar e lutar com Ares, o Deus da Guerra, com o intuito de restabelecer a paz do mundo. Mesmo desacreditado e com objetivos próprios, o Capitão Steve a acompanha durante toda a jornada. Essa trama reforça a dependência da mulher ao personagem masculino, mesmo que de certa forma, na maioria das cenas ela não dependa dele para sua proteção, o quesito empoderamento fica em cheque, quando essa relação entre ambos relembra o papel de “esposa” e que remete novamente que a mulher não pode ser independente totalmente do homem

Ainda na releitura do cinema, é possível observar que a Princesa Diana, posteriormente conhecida como Mulher-Maravilha, está fadada a se manter na ilha e ser protegida pelas Amazonas por toda sua vida, mesmo sendo a mais poderosa delas, de forma subliminar, relembra as mulheres que são desde pequenas moldadas para seguir o padrão de boa esposa, mulher feminina e mãe. Tal situação é um reflexo da superproteção de Hipólita, mesmo sabendo que o objetivo da vida de Diana é enfrentar o vilão Ares, o Deus da guerra.

A evolução do empoderamento da heroína se dá de forma gradual pelo anseio da mesma em aprender as técnicas de luta com as amazonas, mesmo que inicialmente fosse contra a vontade de Hipólita. Aos poucos Diana foi conhecendo seu

poder e toda a sua força. E tais façanhas, muitas vezes, durante a narrativa surpreendem a todos.

Figura 38 – Diana aprendendo técnicas de lutas – Filme (2017)



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

Na adaptação do filme, a dependência do Capitão não é tão evidenciada como nos quadrinhos, mas mesmo assim, no enredo, é possível notar, mesmo que sutilmente, que o capitão continua dependente da segurança oferecida pela heroína. Já na primeira cena do contato entre os dois, a vida de Steve é salva pela Diana.

Figura 39 – Mulher-Maravilha salvando Cap. Steve Trevor no filme



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

É indiscutível o empoderamento da Mulher-Maravilha quanto heroína em um tempo que apenas os homens assumiram posições de poder e conforme já citado anteriormente, as mulheres tinham um papel apenas como vítimas das histórias. Tanto nos quadrinhos quanto no filme, por muitas vezes os personagens se mostram surpresos ao ver e conhecer o tamanho do poder e força da Mulher-Maravilha, representando bem a realidade da época enquanto sociedade patriarcal. Mesmo com toda a bravura de Diana, logo quando a personagem chega à cidade acompanhada do capitão, ela precisa ser “salva” por sofrer assédio de alguns homens presentes na rua.

A feminilidade ideal também é posta à prova quando, em um momento, Diana se depara com um bebê na rua e perde totalmente o foco da sua missão. A maternidade sempre foi vista como um “atributo feminino” e conforme já citado anteriormente o controle de natalidade foi um grande avanço da luta feminista, visto que após essa conquista as mulheres puderam decidir sobre não ser mãe ou, pelo menos, quando ser. Essa conquista não foi bem aceita na sociedade patriarcal pois, agora, as mulheres poderiam se dedicar a carreira e aos estudos conquistando ainda mais sua independência e se livrando de amarras machistas.

[...] a educação e o trabalho estavam despindo a mulher da sua feminilidade e negando-lhe o casamento e a maternidade; as mulheres sofriam de "esgotamento" e de desequilíbrio mental devido ao trabalho; as mulheres que entregavam os filhos às creches não passavam de "vaidosas mães egoístas".  
(FALUDI, 2001, P. 70)

O empoderamento da Mulher Maravilha é posto em cheque, quando a personagem cede aos “anseios” de ser mãe mesmo que de forma subliminar, deixando a desejar em relação à luta feminista, visto que esses padrões de maternidade como algo essencial na vida da mulher são uma das pautas mais importantes e um importante paradigma a ser quebrado.

Figura 40 – Diana se distrai ao ver um bebê, reforçando a feminilidade



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

Em contra partida, tal empoderamento é muito bem representado no filme da Mulher-Maravilha quando ela nega a vestir-se como nos padrões (vestidos longos, e espartilhos) impostos pela sociedade na época, mesmo que para isso ela choque as pessoas ao quebrar os paradigmas. A cena da surpresa dela ao conhecer esse padrão é reforçada após ela experimentar diversas roupas sem se sentir à vontade com nenhuma. Tais atitudes embasam muitos movimentos de mulheres que exigem que seu corpo e a forma como elas irão se vestir sejam respeitados, reforçando a importância de questionar

Figura 41 – Diana se surpreende ao conhecer os padrões de vestimenta

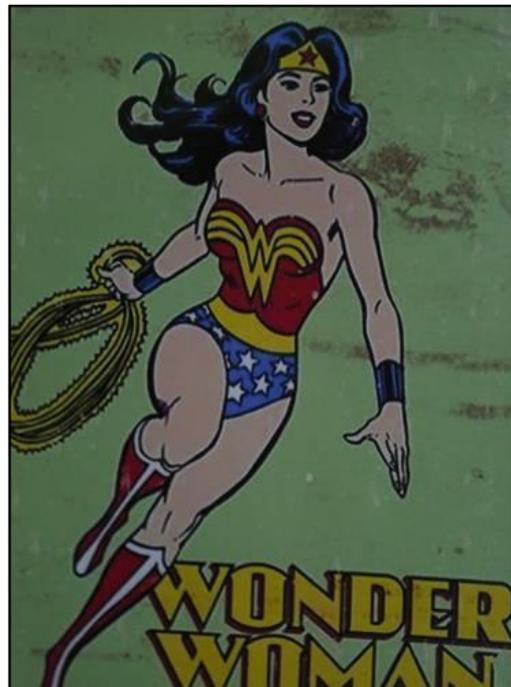


Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

Nesta cena podemos observar que a vestimenta da super-heroína é uma estratégia de imposição da visão da mulher, a partir da concepção masculina (SANTOS, 2018). Como já pontuamos neste trabalho, a sexualização do corpo feminino é uma ferramenta nos meios de produção, e com a Mulher-Maravilha não é diferente. Sendo a mesma pioneira do empoderamento feminino no universo dos quadrinhos e no cinema, seu corpo ainda é manipulado esteticamente de acordo com as belezas impostas pelo mundo da moda, e da influência dos meios de comunicação.

Baseado em tudo que foi exposto até então, vale citar que uma das maiores demonstrações de feminilidade está nas roupas e tanto quanto nas histórias em quadrinhos, quanto no filme, a roupa da Mulher-Maravilha representa muito mais que o patriotismo, pode-se interpretar como a indestrutibilidade americana (SANTOS, 2018), e ao mesmo tempo é extremamente sensual, deixando o corpo da mulher sempre à mostra. Essa atitude mantém a objetificação da mulher e continua sendo vista sob uma ótica de idealização masculina.

Figura 42 – Roupas Mulher-Maravilha Quadrinhos



Fonte: Google Imagens. 2020.

Figura 43 – Figurino Mulher-Maravilha filme (2017)



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

Essa análise também reforça que mesmo com tantos paradigmas quebrados referentes ao padrão de mulher feminista e independente, tal empoderamento não surgiu com tanta força ao ponto de ressignificar a forma como a Mulher-Maravilha é vendida. Tanto nas histórias em quadrinhos como no cinema, o padrão que vende ao público masculino foi mantido, deixando um questionamento de quanto essa mulher ainda sofre com moldes impostos e limites ao seu empoderamento.

Não só com a roupa sensual, como também com a escolha das formas corporais dentro de um padrão rígido, e reforçando o que já foi citado, o mito da beleza se mantém. Tanto na época da criação da Mulher-Maravilha, quando na adaptação para os cinemas, essas mulheres foram desenhadas como altas, magras, com cabelos longos, cinturas finas, rostos esteticamente harmônicos e grandes bustos para reforçar a sensualidade feminina. Deixando claro que mesmo com o protagonismo o de uma heroína criada em meio ao patriarcado, não foi possível ainda, trazer à tona uma grande luta das mulheres: uma mulher real sendo representada. Isso reforça a força que o capitalismo da beleza tem sob os meios de entretenimento.

Figura 44 – Mulher-Maravilha figurino mais comportado



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

Mantendo a linha de ideais dos padrões a serem quebrados, sem desmerecer toda a evolução que a Mulher-Maravilha representa, no filme, mesmo que de forma sutil, a trama romântica se destaca, fazendo com que o espectador, por algumas vezes, deseje que haja um relacionamento amoroso entre os personagens. Isso reforça a necessidade de romantizar a mulher e subliminarmente fazer com que se veja um relacionamento padrão como necessário para o sucesso de sua trajetória.

Figura 45 – Diana e Steve dançando



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

Figura 46 – Beijo entre os personagens



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

Por fim, mas não menos importante, mesmo com tantos pontos do empoderamento a serem ainda discutidos, a Mulher-Maravilha é um grande exemplo da luta feminista, uma vez que, mesmo sendo necessário ir contra os padrões estéticos, ela é e sempre foi protagonista da própria história, independentemente do enredo onde ela é colocada.

A luta pelos direitos das mulheres não veio em ondas. A Mulher-Maravilha, um dos super-heróis mais importantes [...] foi produto dos movimentos sufragistas, feministas e pró-controle de natalidade [...] e virou referência dos movimentos pela libertação feminina e feministas [...] A luta pelos direitos das mulheres tem sido um rio, que avança sem parar (LEPORE, Jill. 2017, p. 361).

Figura 47 – Mulher-Maravilha ao ser colocada como primeiro plano em um registro fotográfico



Fonte: Netflix. Acesso em 29 jun. 2020.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme observado no trabalho, as lutas feministas passaram por altos e baixos e tiveram aceitação, tornando as mulheres cada vez mais notáveis na sociedade e, como já frisado, ocupando posições de sucesso no mundo. Também foi explanado que apesar dessa grande evolução, ainda há muito para se buscar levando em conta que muitas concepções de feminino seguidas atualmente continuam sendo a percepção masculina na mulher ideal. No decorrer do trabalho foi amplamente avaliado, conforme embasamento teórico, o mito da beleza e seu papel lucrativo, motivo possível de tanto empenho em mantê-lo, por mais irreal e inalcançável que seja.

Tendo inicialmente como público-alvo os jovens, as histórias em quadrinhos tiveram importante papel ao incentivar movimentos sociais de forma geral, pois muitas vezes as tirinhas e histórias em quadrinhos forneceram um material crítico em relação às mazelas sociais. Não seria diferente com a luta feminista, pois as personagens femininas foram introduzidas em momentos históricos tensos, e de um jeito ou outro acabaram incentivando de indiretamente o empoderamento feminino.

Pelo aumento da popularidade das histórias em quadrinhos e com a constante promoção das mulheres, as criações das super-heroínas foram uma forma de emancipação das representações femininas que até então eram apenas coadjuvantes nas narrativas masculinas. As personagens femininas se tornaram símbolos do empoderamento feminino, pois foram representadas como seres fortes, principalmente por sempre estarem fugindo do padrão do sexo frágil. Aos poucos, as mulheres reais começaram a se ver representadas no quesito determinação e independência e, com o encorajamento feminino, o espaço tomado pelas mulheres em todas as áreas somente aumentou.

Na adaptação da Mulher-Maravilha, quando apresentada no cinema, a personagem manteve a sua essência de ser empoderada e de quebrar paradigmas pré-estabelecidos pela sociedade. Em uma análise mais profunda sobre a adaptação, nota-se que há muitos questionamentos a serem feitos em prol de tal empoderamento e que para que a luta das mulheres obtenha um sucesso pleno, ainda é passível muitas discussões, principalmente em relação ao mito da beleza, já explanado.

Desmistificar o corpo e quebrar o padrão de corpo ideal vendido pela ótica masculina faz parte de um grande passo para o sucesso do empoderamento.

Tendo em vista a importância da comunicação como grande influenciadora social, de forma tanto positiva quanto negativa, esse estudo serviu como base para crescimento pessoal e profissional ao conhecer o poder da mídia na sociedade como um todo, aumentando a responsabilidade de transmitir um conteúdo produtivo, que incentive a evolução pessoal de cada consumidor.

O trabalho permitiu avaliar a evolução das personagens femininas durante as adaptações e a forma como tais foram transmitidas, as transformações mantiveram de forma geral a essência da personagem original, mas trazendo à tona alguns assuntos pertinentes a serem discutidos e novos paradigmas a serem quebrados. Foi possível avaliar que ainda existem muitos padrões a serem quebrados para aproximar a representação do feminino da realidade das mulheres.

Para aprofundar as análises das adaptações das personagens femininas para o cinema é sugerido um estudo futuro de outras personagens empoderadas como a Capitã Marvel, que teve sua adaptação dos quadrinhos para o cinema em 2019 e traz com ela uma boa evolução da personagem e da luta feminista e mostra cada vez mais o empoderamento feminino. Grandes estúdios cinematográficos estão investindo na crosmídia de personagens heroicas das histórias em quadrinhos, podendo ser lançados em breve mais ícones dos quadrinhos para o cinema e, assim, ampliando o campo de estudos acerca do tema tratado aqui.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Ana C. F.; ALVES, Ana K. S. **As trajetórias e lutas do movimento feminista no Brasil e o protagonismo social das mulheres**. In: IV Seminário CETROS, Fortaleza, Brasil, 2013. Disponível em: [http://www.uece.br/eventos/seminariocetros/anais/trabalhos\\_completos/69-17225-08072013-161937.pdf](http://www.uece.br/eventos/seminariocetros/anais/trabalhos_completos/69-17225-08072013-161937.pdf). Acesso em 03 out. 2018.
- ARRUDA, Luiza Valentina de. **Lucíola: a ambigüidade na construção da personagem**. 2009. 63 f. Dissertação – (Mestrado em literatura e crítica literária) Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo 2009.
- BARROS, Antonio, DUARTE, Jorge. **Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação**. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2006. 384 p.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2006.
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: J Zahar, 2007. 407 p.
- CHACON, Beatriz da Costa Pan. **A mulher e a Mulher – Maravilha: Uma questão de história, discurso e poder (1941 a 2002)**. 2010. 205 f. Dissertação – (Mestrado em Pós-graduação em História Social) Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo 2010.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ:Vozes, 2000.
- CONTRERAS, Carolina Andrea Díaz. **Personagens femininas na filmografia de Sofia Coppola: Representações e identidade no cinema contemporâneo**. 2009. 130 f. Dissertação – (Requisito parcial para obtenção de grau de Mestre pelo programa de Pós-graduação) Faculdade de Comunicação Social da PUCRS. 2009. Porto Alegre 2009.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5ª edição, rev., atualizada. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- CUNHA, Jaqueline dos Santos. **A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher-Maravilha**. 2016. 154 f. Dissertação - (Pós-graduação em estudos da Linguagem, requisito parcial para obtenção de título de Mestre) Universidade Federal de Goiás. Goiás 2016.
- FALUDI, Susan. **Backlash: O contra-ataque da guerra não declarada contra as mulheres**. Tradução de Mario Fondelli. Rio de Janeiro: Rocco, 2001. 454 p.
- FINGER, Cristiane. **Crossmedia e Transmedia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital**. Porto Alegre. 2012.
- GARCIA, Bruno de Assis. **“Sobre adaptações de histórias em quadrinhos para teatro”**. 2012. 148 f. Dissertação – (Mestrado em Artes da Cena) Universidade Estadual de Campinas Instituto de Artes. São Paulo 2012.

GOIDA. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1990. 399 p.

GUIA DOS QUADRINHOS. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>. Acesso em: 03 mar. 2018.

IANNONNE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

INSTITUTO BRASILEIRO DE INFORMAÇÃO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA. **Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações**. Disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/vufind/>>. Acesso em: 08 mar. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e os novos meios de comunicação**. Tradução Susana Alexandria. – 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2006. 31 p.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 5ª edição, Campinas, SP: Papyrus, 1996.

LEPORE, Jill, 1966. **A história secreta da Mulher-Maravilha**. Tradução Érico Assis. -1. Ed.-Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. 91 p. (Coleção primeiros passos 144 Coleção primeiros passos; 144).

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989. 156 p.

MACHADO, Alleid Ribeiro. **As personagens femininas de Júlia Nery: paradigmas e representações**. 2011. 167 f. Tese- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo 2011.

MOTTA, Wallas Ferreira. TARDIN, Eliane Borges. **Mulher-Maravilha: ícone feminista ou reafirmação de estereótipos?** 12 f. Artigo, Revista Transformar, edição 11º, 2017/2.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

OMELETE. Disponível em: <https://omelete.com.br/>. Acesso em: 01 abr. 2018.

QUELLA-GUYOT, Didier. **A história em quadrinhos**. São Paulo: UNIMARCO, 1994. 151 p.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

REBLIN, Iure Andréas, 1978. **Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis**. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2008.

ROXO, Laís Coutinho. **GIRLPOWER: A representação do feminino nos quadrinhos**. 2018. 115 f. Dissertação- Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação. Juiz de Fora 2018.

SAFFIOTI, Heleieth Bongiovani. **Gênero, patriarcado, violência**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004 – (Coleção Brasil Urgente) 2ª reimpressão: fevereiro 2011. 144 p.

SCHEIBEL, Marcio Luz. **Um diálogo entre o cinema hollywoodiano e as histórias em quadrinhos americanas de super-heróis**. 2008. 146 f., Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina. Santa Catarina, Palhoça 2008.

SEBA, Maria Marta Baião. **Personagens femininas no teatro: perpetuação da ordem patriarcal**. 2006. 75 f., Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Centro de Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

SIMON, Vanêssa Silveira Pereira. **Trajetórias fenonômicas e empoderamento: histórias de vida de mulheres na economia social e solidária catarinense**. 2017. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Sócio-Econômico, Programa de Pós-Graduação em Administração, Florianópolis, 2015.

TAFURI, Leandro. **Análise de discurso**. Ebook. 2016. p. 31.

TEIXEIRA, Rafael. **A indústria dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, 2003. 70 p. (Cadernos da comunicação. Estudos; 10).

SANTOS, Waleska da Graça. **Representação feminina nas HQs e a construção da identidade: A personagem *Wonder Woman* como símbolo de empoderamento feminino**. 2018. 104 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Sergipe. Sergipe 2018.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza. Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Tradução de Waldéia Barcellos. Rio de Janeiro: Rocco, 1992. 438 p.

YAMADA, Marjorie Amy. **Falando em quadrinhos: a influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos**. 2015. 189 f., il. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

ZINANI, Cecil Jeanine Albert; SANTOS, Salete Rosa Pezzi dos. **Mulher e literatura: história, gênero, sexualidade**. Caxias do Sul, RS: EDUCS, 2010. 263 p.

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL**

**GRACIELLY PEREIRA DE SOUSA**

**A ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA:  
ANÁLISE DO EMPODERAMENTO FEMININO DA MULHER-  
MARAVILHA.**

**Caxias do  
Sul 2018**

**ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**GRACIELLY PEREIRA DE SOUSA**

**A ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA:  
ANÁLISE DO EMPODERAMENTO FEMININO DA MULHER-MARAVILHA.**

Projeto de Monografia apresentado como requisito para aprovação na disciplina de Monografia I \_aluna: Gracielly Pereira de Sousa.

Orientadora: Prof. Dra. Ivana Almeida da Silva

**LISTA DE FIGURA**

Figura 1- Yellow Kids.....	6
Figura 2 - Marcha contra as tramas clichê .....	14
Figura 3- Mulher-Maravilha .....	15
Figura 4- Action Comics 1 .....	17
Figura 5- Os Vingadores .....	20
Figura 6- Primeiro esboço da Mulher-Maravilha.....	22
Figura 7- Uniforme alternativo .....	23
Figura 8- Mulher Maravilha e o laço da verdade .....	24
Figura 9- Wonder Woman nº 4 .....	25
Figura 10- Sensation Comics nº 15.....	25

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>2 TEMA.....</b>	<b>8</b>
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	8
<b>3 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>9</b>
<b>4 QUESTÃO NORTEADORA.....</b>	<b>11</b>
<b>5. OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
5.1 OBJETIVO GERAL.....	12
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	12
<b>6. METODOLOGIA.....</b>	<b>13</b>
<b>7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....</b>	<b>16</b>
7.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	16
7.2 ADAPTAÇÃO .....	18
7.3 PERSONAGEM.....	19
7.4 MULHER MARAVILHA.....	21
7.5 EMPODERAMENTO FEMININO .....	26
<b>8. ROTEIRO DOS CAPÍTULOS.....</b>	<b>28</b>
<b>9. CRONOGRAMA .....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As **histórias em quadrinhos**<sup>1</sup> não tem uma data exata de sua origem, porém, elas são mais antigas do que imaginamos. Alguns estudiosos apontam que as antigas pinturas rupestres deixadas nas cavernas feitas pelos nossos antepassados foram uma forma de registrar acontecimentos que consideravam importantes em seu dia-a-dia. Esta forma de expressar-se, viria ser posteriormente as histórias em quadrinhos que conhecemos atualmente.

Os quadrinhos desde sua origem foram sofrendo diversas **adaptações** ao longo dos anos, sua evolução ocorreu especialmente em seu formato.

[...] inicialmente as histórias em quadrinhos foram apresentadas no formato tabloide, ou seja, no espaço equivalente a uma página de suplemento dominical. Dois fatores contribuíram para a mudança dessa fórmula já consagrada: O surgimento constante de novos desenhistas, que acabaram criando um clima propício à expansão e renovação dessa arte; e o interesse dos donos de jornais por novidades que resultaram no incremento das vendas. [...] (LANNONE; LANNONE, 1994, p. 42).

É possível perceber através do que os autores trouxeram as várias mudanças que ocasionou no desenvolvimento dos quadrinhos. No entanto, não foram apenas sua estrutura que sofreram evoluções, seus **personagens** conseqüentemente passaram por adaptações onde ocasionou na consagração de suas histórias.

Com os personagens, surge a questão dos traços característicos dos personagens, onde a mocinha não pode ser confundida com a vilã e o herói com o malfeitor. Brait (2006) descreve a personagem como um ser pertencente ao espaço ficcional, pois, eles são peças fundamentais para o sucesso das narrativas, e são através deles que as pessoas se identificam com determinados enredos.

A consagração das histórias em quadrinhos veio no ano de 1895, com o surgimento do personagem Yellow Kids (menino amarelo), criado pelo norte-americano Richard Outcaul. O personagem satirizava a vida dos imigrantes nos cortiços de Nova York.

---

<sup>1</sup> No Brasil foi popularmente chamado de gibi.

Figura 1- Yellow Kids



Fonte: <https://omelete.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-2/>. Acesso em 26 abril. 2018.

O segredo para o sucesso foi inventar coisas engraçadas e surreais, com situações do dia-a-dia. Assim, o público foi presenteado com o surgimento de novas histórias e personagens que ganharam a admiração não só das crianças, mas do público em geral. Histórias como Os sobrinhos do capitão, de Rudolph Dirks, Pafúncio & Marocas, de Geo McManus, Gato Félix, de Pat Sullivan, e tantas outras que contribuíram para o desenvolvimento dos quadrinhos.

As transformações constantes da sociedade e das diferentes mídias demandaram novas adaptações das histórias e de seus personagens. De acordo com Zeni (2014, p.115), “O que se chama de tradução inter semiótica também é popularmente conhecido como adaptação”. Por isso, é possível auxiliar na aproximação de um indivíduo, fazendo-o compreender e se sensibilizar com determinada história na qual foi adaptada para a indústria cinematográfica.

Foi no ano de 1962 que um jovem roteirista da Marvel<sup>2</sup> chamado Stan Lee, começou uma nova revolução nas adaptações das histórias em quadrinhos. Em suas histórias ele dava muita importância ao lado humano de seus personagens, suas criações mais famosas são: Homem-Aranha, Capitão América, Os Vingadores entre tantos outros que são sucesso até hoje.

No entanto, não foi apenas Lee que visou o lado humano dos personagens, no ano de 1941 DC Comics lança a **Mulher-Maravilha**, criada por William Moulton

<sup>2</sup> Marvel Comics Group, editora de quadrinhos americana.

Marston. A Mulher-Maravilha prega o amor, a força, compaixão e a solidariedade ao próximo, atualmente ela é o símbolo do **empoderamento feminino**.

Sua história começa na ilha de Temiscira referência mitológica da Grécia Antiga lugar onde apenas mulheres guerreiras conhecidas como as amazonas vivem longe da submissão dos homens. A Mulher-Maravilha é referência no feminismo, a mesma vem lutando pelos direitos das mulheres há anos.

A super-heroína veio como uma quebra de paradigmas de uma sociedade que era dominada pelos homens, suas histórias em quadrinhos foram sucesso absoluto em vendas. No ano de 1975 a 1979 teve sua primeira adaptação através de uma série de televisão, exibida pelas emissoras CBS e ABC, onde consagrou ainda mais a personagem.

Contudo, apesar do sucesso da série Diana Prince<sup>3</sup> nunca teve um longa-metragem só para si, durante muitos anos foram criados diversos projetos, porém todos interrompidos.

Para alegria de seus fãs no ano de 2017 foi lançado a primeira adaptação da Mulher-Maravilha ao cinema, sendo o mesmo dirigido por Patty Jenkins uma renomada roteirista do universo cinematográfico. A Mulher-Maravilha há mais de 75 vem inspirando mulheres ao redor do mundo a encontrarem o seu próprio superpoder.

Baseando neste contexto, a futura monografia busca informações para saber como a personagem Mulher-Maravilha é representada nos quadrinhos para o cinema. Onde iremos levar em consideração o empoderamento feminino que sua imagem representa, entre outros aspectos que a consagram até hoje como o símbolo do feminismo.

### **1.1 Palavras-Chave**

Histórias em quadrinhos, personagem, adaptação, Mulher-Maravilha, empoderamento feminino.

---

<sup>3</sup> Nome adotado pela personagem após sair da ilha do paraíso

## **2 TEMA**

A adaptação das histórias em quadrinhos para o cinema.

### **2.1 Delimitação do tema**

As histórias em quadrinhos desde o seu surgimento vêm sofrendo evoluções. Nós vemos os quadrinhos sendo representados em diferentes adaptações nos meios de comunicação, sejam através de filmes, séries e desenhos. Visando a quebra de paradigmas, e a importância da imagem que ela representa ao mundo do entretenimento, será abordado neste trabalho de pesquisa a transfiguração da Mulher-Maravilha, levando em consideração sua adaptação como personagem e como ela é representada dos quadrinhos para o cinema.

### 3 JUSTIFICATIVA

A futura monografia tem como foco o empoderamento feminino da Mulher-Maravilha, sendo a mesma motivo de inspiração não só para esta estudante, mais para milhares de mulheres que lutam dia após dia para terem um lugar em uma sociedade que ainda colocam os homens como superiores.

A autora deste trabalho sempre foi uma admiradora das histórias em quadrinhos e pelas histórias de super-heróis. Ao ingressar no curso de Comunicação Social – habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, começou a se questionar como se dá a adaptação dos personagens de quadrinhos aos diferentes meios de comunicação. Sendo inspirada pela força e determinação da Mulher-Maravilha, esta aluna decidiu então trabalhar com o empoderamento feminino da super-heroína neste trabalho.

As histórias em quadrinhos estão além de uma simples folha de papel, elas encantaram o mundo, e hoje em dia, estão presentes em muitas residências, pois, sempre haverá uma criança, um jovem e um adulto que em seu momento de lazer viajam até Gotham City<sup>4</sup>, Metropolis<sup>5</sup>, Townsville<sup>6</sup> e voltam ao tempo durante a Segunda Guerra Mundial para se encantarem nas batalhas de Capitã América e Mulher Maravilha que vivem o mesmo cenário, mas enredos diferentes.

A Mulher-Maravilha foi criada por William Moulton Marston um escritor de quadrinhos da All Star Comics nº 8, atual DC Comics. Influenciado por sua esposa Elizabeth Holloway Marston que lhe pediu uma personagem feminina em quadrinhos, e inspirado na beleza de sua amante Olive Byrne, sendo ele um grande apoiador do feminismo, surge em 1941 a Mulher-Maravilha, sendo a mesma a super- heroína mais famosa de todos os tempos. Que traz a força e determinação de milhares de mulheres que lutaram no movimento sufragista e feminista a favor da igualdade entre os gêneros.

“O feminismo construiu a Maravilha. E a Mulher-Maravilha reconstruiu o feminismo” (LEPORE, 2014, p. 14). A super-heroína desde sua criação sofreu diversas adaptações principalmente em seu figurino, pois, após o falecimento de

---

<sup>4</sup> Cidade do personagem Batman;

<sup>5</sup> Cidade do personagem Superman;

<sup>6</sup> Cidade das personagens Meninas Superpoderosas.

Marston sua roupa ficou cada vez menor abrindo espaço ao seu corpo esbelto e seios fartos.

De acordo com Reblin (1978, p.49) “O corpo feminino, no universo dos super-heróis, encontra um empecilho crucial: ele é construído sob o olhar masculino”. Sendo assim, a construção de Diana Prince é estabelecida de acordo com as representações dos homens.

No entanto, “A Mulher-Maravilha vem lutando pelos direitos das mulheres há muito tempo. Lutas acirradas, mas nunca vencidas” (LEPORE, 2014, p.15). Contudo, a personagem é uma representação das lutas diárias dos direitos iguais.

Ou seja, estudar o empoderamento feminino desta super-heroína e analisar como ela se comporta em diferentes mídias está muito além das páginas dos quadrinhos e das telas do cinema e da televisão, pois, há pouca teoria estuda sob a questão da adaptação e do empoderamento da personagem. Por isso, é necessário muita curiosidade e força de vontade para contribuir de forma coesa com este assunto que só enriquece o âmbito acadêmico.

Assim, as adaptações das histórias em quadrinhos e como a Mulher-Maravilha se comporta nos diferentes espaços de comunicação se deve muito a influência da publicidade e propaganda. As criações publicitárias são fundamentais para a transição de um personagem e contribui para adaptação do mesmo em diferentes mídias, onde proporciona os estudantes da área com análises críticas, enriquecendo-os com conhecimentos.

#### **4 QUESTÃO NORTEADORA**

Como a adaptação da personagem Mulher-Maravilha em diferentes espaços de comunicação, como as histórias em quadrinhos, cinema e televisão, permite a representação do empoderamento feminino?

## **5 OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo geral**

Entender como se constrói a representação do empoderamento feminino a partir da adaptação da personagem Mulher-Maravilha dos quadrinhos para o cinema.

### **5.2 Objetivos específicos**

- Estudar o surgimento das histórias em quadrinhos, tendo como foco as personagens femininas, no caso as super-heroínas;
- Entender como se dá a adaptação dos personagens das histórias em quadrinhos com base em estudos de narrativa crossmídia;
- Analisar a Mulher-Maravilha dos quadrinhos para o cinema, levando em consideração o conceito de empoderamento feminino.

## 6 METODOLOGIA

Iniciaremos nossa pesquisa com quantitativa para embasar o estudo de caso único. A pesquisa qualitativa terá um viés exploratório, pois a mesma é uma pesquisa que lida com textos e imagens.

Qualquer trabalho de pesquisa deve iniciar com a pesquisa bibliográfica, visando a relevância do mesmo até o final do trabalho. Pois, é muito importante ter referências de trabalhos de vários autores para complementar uma ideia e para um trabalho de pesquisa é preciso ter métodos e recursos.

As imagens trazem consigo diversas informações, por isso, é importante uma análise bem detalhada. Segundo Joly (1996, p. 69) “ Entre as imagens mais propícias à análise estão as de publicidade. Muitas vezes sinônimos do próprio termo “imagem”, constituem uma espécie de protótipo da imagem na mídia”. A publicidade é uma importante forma de difundir uma imagem.

Como estratégia de pesquisa, utiliza-se o estudo de caso em muitas situações, para contribuir com o conhecimento que temos dos fenômenos individuais, organizacionais, [...] além de outros fenômenos relacionados. [...] a clara necessidade pelos estudos de caso surge do desejo de se compreender fenômenos sociais complexos. [...] o estudo de caso permite uma investigação para se preservar as características holísticas e significativas dos acontecimentos da vida real (YIN, 2005, p. 20).

A escolha deste método foi para ter a possibilidade de dar exemplos das histórias estudadas através das pesquisas bibliográficas. Ele é muito importante para o desenvolvimento deste trabalho, que será feita uma pesquisa com base no empoderamento feminino da Mulher-Maravilha.

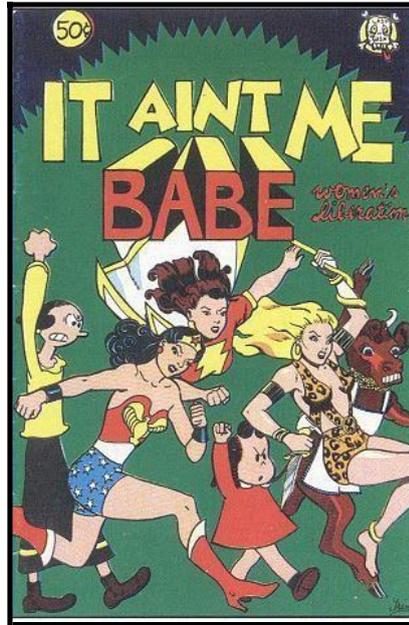
O estudo será elaborado para descobrir como a personagem é representada nos diferentes meios de comunicação. Fazer uma análise da Mulher Maravilha consiste em esboçar alguns fatos e elementos. É um material muito amplo, visando o contexto histórico que a personagem surgiu.

Antes a missão das mulheres era somente cuidar da casa, filhos e marido, mais com os movimentos feministas que foram surgindo ao longo dos anos, atualmente a mulher ocupa espaços onde antes era somente dos homens.

Nos quadrinhos a Mulher-Maravilha sofreu várias adaptações e muitas de suas histórias estava sempre atrás dos super-heróis masculinos, e sua imagem era

representada pela imagem da mulher sensual devido ao seu figurino. Suas histórias são destinadas apenas ao público feminino, grande parte do público leitor são homens.

Figura 2- Marcha contra as tramas clichê



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. -1. Ed.-Rio de Janeiro: BestSeller, 2017, p. 224.

Na imagem podemos observar personagens femininas marchando a favor das lutas feministas. Além disso, a construção da personagem é cheia de representação de signos, desde seu laço da verdade a seu bracelete. A análise do empoderamento feminino da personagem Mulher-Maravilha, é outro meio de pesquisa para a elaboração deste projeto. Pois, é através do empoderamento feminino que vemos a representação não só da super-heroína, mas de diversas mulheres que lutaram a favor dos direitos iguais.

Figura 3- Mulher Maravilha



Fonte:<https://omelete.com.br/filmes/noticia/mulher-maravilha-gal-gadot-fala-sobre-filme-ter-ficado-fora-do-oscar-2018/>. Acesso em 17 abril. 2018.

A figura 3 é a cena do primeiro filme solo da personagem, onde traz consigo muitos símbolos. Seu olhar e os cabelos soltos representam autoconfiança, contido em uma mulher que não teme os perigos do mundo que luta pela igualdade e pela paz, no filme a Mulher-Maravilha é representada o aposto nos quadrinhos, pois, no cinema é notável o empoderamento feminino na personagem. A análise da personagem como se pode observar são importantes para a pesquisa.

## 7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

### 7.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos foi um marco fundamental no desenvolvimento da linguagem, pois, a mesma já era utilizada desde os homens primitivos que retratavam em pinturas cenas cotidianas. Através das pinturas rupestres deixadas por eles, auxiliam estudiosos a entenderem os acontecimentos daquela época.

Geralmente os conteúdos dos quadrinhos são humorísticos, seguindo uma forma sequencial. O desenvolvimento dos quadrinhos antes de se ampliar ao mundo no formato que conhecemos, teve como influência a cultura de massa.

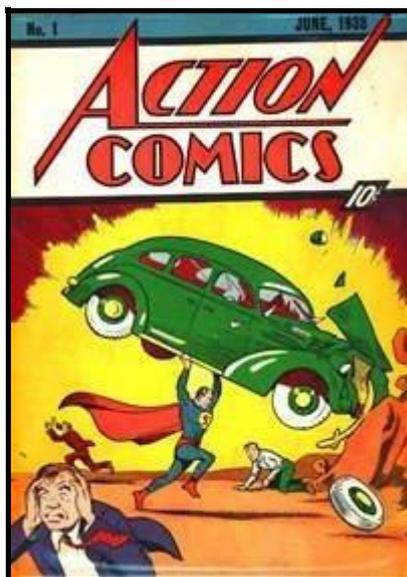
Segundo Reblin (1978, p. 36) “A cultura de massa, vinculada aos meios de comunicação, provém de uma indústria responsável pela produção de uma cultura industrializada, fabricada em série e, literalmente, comercializada e consumida”. O público leitor se deu através da influência da industrialização que implementou a educação pública, pois, a leitura era somente destinada a elite da época.

A partir deste contexto se deu o “boom” das histórias em quadrinhos. Com o desenvolvimento da sociedade foi-se surgindo novas histórias, onde, ocasionou na transição dos quadrinhos para os diversos espaços de comunicação.

Com o surgimento do cinema, logo, os quadrinhos aderiram ao novo estilo. Em 1934 Terry e os piratas criado por Milton Caniff, teve sua primeira adaptação a indústria cinematográfica. Com o passar dos anos o cinema veio a se torna um dos grandes veículos de comunicação. De acordo com Benoski (2004, p. 16) “O cinema se configura como reflexo e, ao mesmo tempo, consequência da nova sociedade industrial. Um tratamento sociológico do tema parte de um marco mais abrangente de comunicação social”.

A transição das histórias em quadrinhos para o cinema, foi tão bem aceita que no ano de 1938 Jerry Siegel e Joe Schuster, abrilhantaram as telas dos cinemas com a adaptação Super-Homem.

Figura 4- Action Comics 1



Fonte: <https://omelete.com.br/quadrinhos/artigo/o-super-homem-nos-quadrinhos-pre-crise-nas-infinitas-terras/>. Acesso em 26 abril. 2018.

Considerados por muitos o pioneiro dos super-heróis, Super-Homem é até hoje sucesso mundial, suas histórias em quadrinhos são lidas por milhares de jovens. Cirne (2000, p. 18) diz “[...] nos bons quadrinhos é possível sonhar, é possível imaginar a possibilidade do sonho, mesmo quando estamos diante de temáticas duramente realistas”. Os quadrinhos se consagraram através das histórias de super-heróis, pois, transforma o imaginário em realidade.

No Brasil a primeira publicação foi da revista Tico-Tico no ano de 1905, pela editora o Malho. Segundo Moya (1993, p. 36) “ O Tico-Tico era a única revista dedicada às crianças brasileiras e lhes dava tudo: histórias, adivinhações [...] páginas de armar e principalmente de aventuras”. A revista Tico-Tico persistiu até o ano de 1956, onde trouxe histórias de muitos desenhistas brasileiros, como Luís Sá o criador de Reco-Reco, Bolão e Azeitonas, Max Yantok criou Chico Muque e Barão de Rapapé, entre tantos outros desenhistas que abrilhantaram a revista.

Dentre as diferentes formas gráfico-visuais criadas pelo homem, nenhum superou as histórias em quadrinhos. Muitos dessas histórias, autênticas obras-primas, no passado ou no presente, propuseram estruturas de grande valor estético e cultura (LANNONE; LANNONE, 1994, p. 59).

Os autores descrevem os quadrinhos com uma arte de encantar as pessoas. O mesmo sobreviveu a diversas censuras e crises, no entanto, permanece vivo até

os dias de hoje. Sobretudo os quadrinhos ganharam fãs por todo mundo, independente do gênero que é público, pois, cada indivíduo se identifica com uma determinada história.

## 7. 2 ADAPTAÇÃO

No final do século XIX com os impactos das novas tecnologias, e sob influência da Revolução Industrial teve-se a necessidade da adaptação das histórias em quadrinhos para os meios de comunicação. Segundo Tavares (2014, p. 01) “A adaptação para o cinema das obras em quadrinhos, fora a visível semelhança narrativa existente entre estes meios, nada mais é do que um reflexo do movimento de “ascensão” das HQ’s como forma de arte e, principalmente, como meio de comunicação de massa”. As adaptações vieram como arte alternativa.

[...] as adaptações para a teledramaturgia divulgadas amplamente pela TV, ajudaram a popularizar a literatura com suas versões de obras clássicas para as respectivas mídias, contribuindo para levar textos até então restritos ao círculo dos que leem livros à população em geral. (CIRNE, ET AL 2002, p. 40).

A nova linguagem logo foi aceita pelo público, no entanto, também atraiu atenção dos críticos, muitos alegavam que as adaptações não eram fiéis às histórias originais. SCHEIBEL (2009), apontou o que caracteriza as origens dos personagens na indústria cinematográfica são as produções e direções de arte de cada filme. Além de tudo, as adaptações alavancaram com as vendas das histórias em quadrinhos.

Este nicho tão lucrativo da indústria é, aos olhos de tais críticos, uma entre as seguintes opções: ou uma forma de arte inferior, que “traí” o texto original em algum aspecto; ou uma parca “sombra” deste, que nada acrescenta criativa ou artisticamente ao que já foi feito. Tal abordagem pejorativa desconsidera a complexidade, não só do cinema como expressão artística, mas também do processo de adaptação, que pode ser tão inventivo e autoral quanto qualquer outro. (TAVARES, 2014, p. 02).

Poucas obras se mantiveram fiéis ao roteiro original, contudo, no ano de 2005 é lançado nos Estados Unidos a primeira adaptação considerada pelos críticos a mais fiel ao roteiro original Sin City, a mesma é uma série policial em quadrinhos escrita por Frank Miller. Segundo Cirne (2000, p. 136) “[...] cinema e quadrinhos se

aproximaram muito mais pela questão narrativa inerente a seus discursos do que por uma semioticidade centrada na imagem”. O cinema deu vida às expressões dos personagens em quadrinhos através das imagens em movimento.

Os meios de comunicação foi um dos mais favorecidos com os avanços das adaptações, pois, com a globalização o mundo podia compartilhar os mesmo sentimentos e emoções. De acordo com Borges (2010, p. 67) “ o cinema atual está muito preocupado em mostrar o que era impossível ser mostrado até então, diminuindo os espaços para a sugestão, para a imaginação, espaços estes nos quais a magia do cinema é construída – no imaginário do espectador”. O cinema dar vida aos quadrinhos através das adaptações.

Com os desenvolvimentos tecnológicos nos últimos anos propicia a diversidade da mídia onde alavanca as transmídias<sup>7</sup>. Pois, não só no cinema que os quadrinhos ganharam adaptações, mais com sua evolução se tornaram séries, desenhos animados, e persistem até os dias atuais em diversas plataformas.

### 7.3 PERSONAGEM

Um elemento muito importante nas histórias em quadrinhos são os personagens, pois, são através deles que as ilustrações saem do papel e ganham vida. Segundo Pallottini (1988, p. 11) “ O personagem é um determinante da ação, que é, portanto, um resultado de sua existência e da forma como ela se apresenta. O personagem é o ser humano [...] recriado na cena por um artista-autor [...]”. O autor ainda destaca que o personagem é uma pessoa imaginária ou fictícia.

Muitas histórias em quadrinhos trazem como característica os personagens principais e os coadjuvantes (figuras secundárias). No entanto, a histórias que podem haver mais de um personagem principal como a da Turma da Mônica.

No cinema, um personagem pode ser construído por uma direção de atores sensível e segura ou, então, pela interpretação que extrapola a própria psicologia do personagem, e que procura apreender a verdade interior dos sentimentos mais profundos (CIRNE, 2000, p. 153).

---

<sup>7</sup> Diferentes mídias transmitindo conteúdos para o público de forma complementar.

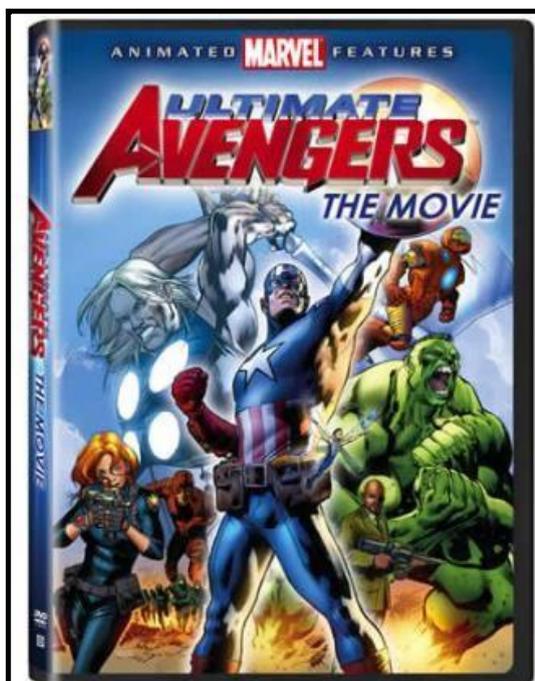
Uma outra característica que vale abordar segundo Lannone; Lannone (1994, p. 67) “[...] “refere-se ao “modelo” que determinados personagens representam para o leitor”. O autor ainda afirma que certos personagens acabam virando símbolos.

Cada personagem traz consigo um símbolo. O Super-Homem tem sua capa vermelha, o Capitão América seu escudo, a Mulher Maravilha seu laço da verdade. De acordo Lepore (2017, p. 11) “ A Mulher Maravilha é a super-heroína mais famosa de todos os tempos. Tirando o Superman e o Batman, não a personagem de gibi que tenha persistido por tanto tempo”. Uma relação entre estes três super-heróis são as cores de suas roupas que remetem a cor da bandeira dos Estados Unidos.

A personagens que tem seus próprios traços característicos. Segundo Lannone; Lannone (1994, p. 67) “[...] de acordo com o traço e as feições utilizados pelo desenhista, o personagem assume um tipo, independentemente da sua descrição.

No entanto, os meios de comunicação foi o principal influenciador para o sucesso dos personagens. Reblin (1978) explica que os personagens mais famosos movimentam milhões de dólares em merchandising (mercadoria), e royalties (direitos autorais) tanto na produção de filmes e brinquedos quanto como motivo publicitário.

Figura 5- Os Vingadores



Na figura 4, vemos os Vingadores considerados hoje um dos maiores filmes de super-heróis, sua produção arrecadou bilhões de dólares. Com a adaptação dos personagens dos quadrinhos para os cinemas os visionários se viu a necessidade de publicizar seus produtos.

Com a evolução das histórias em quadrinhos consequentemente seus personagens foram moldando a cada edição, assim, abrindo espaços para os mocinhos e os vilões. Contudo, para um personagem se manter vivo no mercado é necessário a diversificação de seus elementos que constroem toda a narrativa.

Segundo Cirne (2000, p. 154) [...] “ há personagens que são bons ou ruins em função de uma série de elementos textuais e que, em primeira instância, são elementos gráficos. [...] nenhum personagem de papel será bom sem um bom desenhista”. O autor ainda aborda que o personagem de papel tem que ser bem desenhado e que suas emoções sejam bem resolvidas graficamente. Os personagens são peças fundamentais para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos, pois, são através deles que o público leitor vai se identificar-se.

#### 7.4 MULHER-MARAVILHA

No dia 07 de dezembro de 1941, a Força Aérea japonesa realizou um ataque surpresa a base de Pearl Harbor, no Havaí, que pertencia aos Estados Unidos. Ao final do ataque foi declarado guerra contra o Japão, assim, os Estados Unidos entram na Segunda Guerra Mundial.

Neste mesmo ano a All-Star Comics N° 8, lança a super-heroína mais famosa de todos os tempos, a Mulher-Maravilha. Sua estreia foi bem recebida pelo público leitor, suas edições eram sempre com novas aventuras, sua criação era a esperança de uma civilização de maior liberdade.

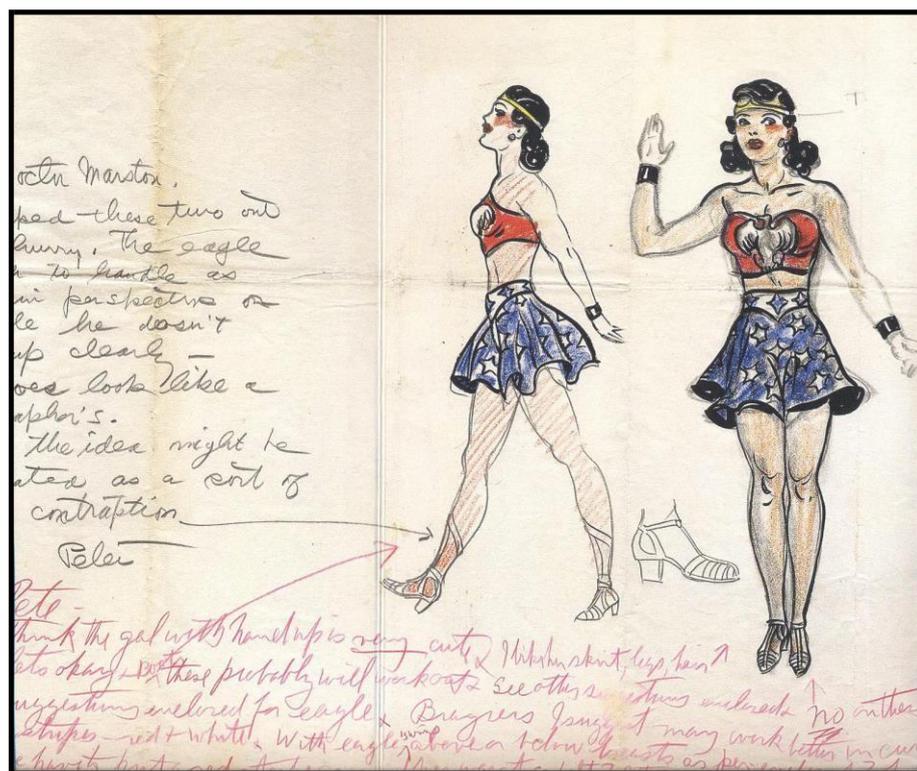
A criação da Mulher Maravilha foi inspirada através do movimento sufragista e feminista que ocorreu no século XX nos Estados Unidos. Seu criador foi William Moulton Marston, que aos 18 anos de idade ingressou-se em Harvard.

Na época as mulheres eram submissas aos homens, e não podiam se manifestar em público. No entanto, as americanas estavam fascinadas com o movimento feminista da britânica Emmiline Pankhurst, a fundadora da União Social

e Política das Mulheres, a mesma foi convidada para palestrar no auditório de Harvard. Contudo, sua presença foi negada pela direção da Universidade onde ocasionou uma grande repercussão nas mídias e por todo o campus.

O direito ao voto feminino já era assunto geral, com a proibição de palestra em Harvard, Pankhurst foi convidada a palestrar em Cambridge, a palestra era paga e somente os alunos de Harvard podiam assistir. Ao longo das palavras de Emmiline Pankhurst, Marston ficou fascinada com a evolução que estava ocorrendo em sua frente, de acordo com Cassimiro (2014, p. 40) [...] a mulheres dominariam e governariam o país tanto política quanto economicamente. O direito pela igualdade, o movimento feminista foi o marco para anos mais tarde Marston criar a heroína que atualmente é considerada como símbolo do empoderamento feminino.

Figura 6 – Primeiro esboço da Mulher-Maravilha



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. -1. Ed.- Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p. 224.

A figura 6 foi o primeiro esboço criado por Harry G. Peter, o mesmo foi aprovado por Marston, menos suas sandálias. Sua estreia teve um grande impacto, pois a personagem se destaca por seu figurino extravagante para época.

Seu uniforme consistia em um revolucionário tomara-que-caia vermelho (ou bustiê) que apresentava a figura dourada de uma águia estampada, extremamente similar à águia americana, cobrindo a região dos seios à cintura. Uma espécie de cinto branco, uma saia azul com estrelas brancas como padrão de estampa e botas vermelhas com detalhes em amarelo, de salto alto. Apresentava ainda uma tiara amarela com uma estrela vermelha e dois braceletes metálicos. (CHACON 2010, p. 09)

A autora ainda aborda que seu uniforme deixava à mostra toda região do colo e parte de suas pernas mostrando sempre seu corpo perfeito. Segundo Reblin (1978, p. 61) “Esse protótipo de corpo ideal é representado pelo veículo de comunicação de massa e dos produtos da indústria cultural como os programas televisivos, o cinema e os quadrinhos”. O autor aborda que a construção do corpo do personagem é de acordo com o desenvolvimento da sociedade capitalista. Sobretudo, o uniforme da Mulher Maravilha foi reprovado pela Organização Nacional pela Literatura Salutar, onde alegavam que seu figurino não estava adequado para o público jovem.

Figura 7- Uniforme alternativo



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. -1. Ed.-

Rio de Janeiro: BestSeller, 2017, p. 224.

Na figura 7, Peter inspirado pelas publicações da revista Esquire das “Garotas Vargas” ele apresenta um novo estilo alternativo a Mulher-Maravilha. Sendo ela a primeira super-heroína a ter sua própria revista. E na edição de agosto-setembro do mesmo ano, a Mulher-Maravilha entra na Sociedade da Justiça. Contudo, suas histórias na Sociedade da Justiça eram escritas por Garden Fox, que deu um novo papel a personagem, de secretária. Marston discordava da forma que a super- heroína estava sendo representada.

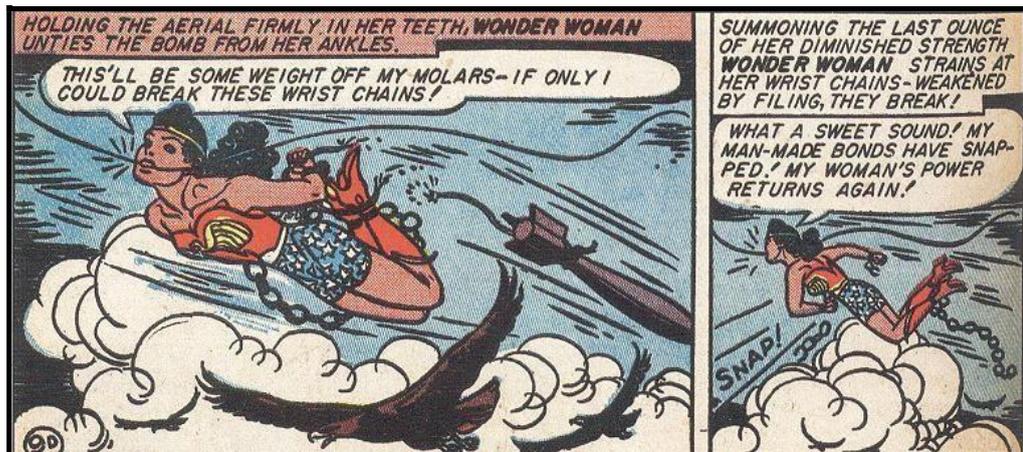
Figura 8- Mulher Maravilha e o laço da verdade



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. -1. Ed.- Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p. 228.

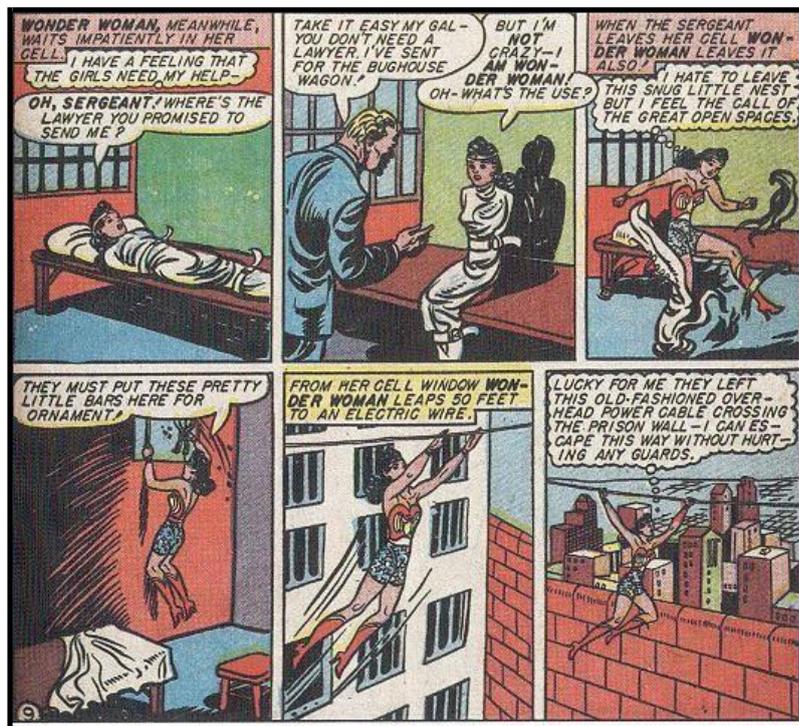
Na figura 8, a Mulher-Maravilha amarra o malfeitor com o laço mágico e o faz dizer toda a verdade. O laço da verdade foi inspirado pelo detector de mentiras criado por William Moulton Marston. Seus primeiros estudos sobre o detector de mentiras foram no terceiro semestre da Universidade, assim, continuou pelo resto de sua vida.

Figura 9- Wonder Woman nº 4



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. - 1. Ed.-Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p. 230.

Figura 10- Sensation Comics nº 15



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Tradução Érico Assis. -1. Ed.- Rio de Janeiro: Best Seller, 2017, p. 231.

Em ambas as figuras a Mulher-Maravilha está amarrada. Geralmente em quase todas as suas histórias ela é representada acorrentada. Tal fato gerou

descontentamento pelo público leitor, Marston alegava que a personagem tinha que ficar acorrentada, pois, ao soltar-se as mulheres estariam livres da dominação dos homens.

Segundo Lepore (2017, p. 14) [...] “a dívida da Mulher-Maravilha é com a utopia feminista e com a luta pelos direitos das mulheres”. A super-heroína foi a única personagem que persistiu ao longo de sete décadas. “A personagem sofreu muitas alterações desde que foi criada, como seu nascimento, uniforme e até mesmo seus interesses românticos. Mas a essência da personagem se manteve [...]” (MOTTA; TARDIN, 2017, p. 101). Apesar de seu sucesso absoluto no mundo dos quadrinhos a Mulher Maravilha só foi ter seu primeiro filme no ano de 2017, interpretada pela atriz israelense Gal Gadot. A Mulher-Maravilha vem acompanhando gerações de mulheres ao longo dos anos, mulheres que buscam dia após dia encontrar seu próprio poder.

## 7.5 EMPODERAMENTO FEMININO

O caminho pela liberdade e igualdade de gênero, teve como marco no ano de 1911, após um incêndio em uma fábrica na cidade de Nova York, ocasionando a morte das operárias, tal tragédia influenciou a criação do Dia Internacional das Mulheres. O empoderamento feminino é um tema que a cada vez mais vem ganhando visibilidade e destaques nos meios de comunicação.

Feminismo ainda é um termo polêmico; quando mencionado suscita e animosidade dos homens e, em mulheres, estranheza. Não poderia dizer que o tempo marcou seu real significado, pois o termo já nasceu comprometido, distante do conceito e muito próximo do preconceito (SEBA, 2006, p.16).

A mulher ingressou em um mundo onde as leis eram apenas favoráveis aos homens, segundo a autora o conceito de feminismo foi substituído pelos estereótipos criados pela sociedade, onde a mulher era vista como “símbolo doméstico”, e apesar das lutas o preconceito ainda é existente.

As desigualdades de gênero estão presentes em diversas esferas sociais e culturais e são profundamente assimiladas pelas diversas formas de arte, como é o caso da leitura, que, não raro, acaba por refletir ideologias de opressão face às supostas diferenças naturais entre homens e mulheres. (MACHADO, 2011, p. 17).

O autor ainda destaca que os movimentos feministas é uma forma de denunciar a opressão sofrida pelas mulheres. A representação da imagem feminina dos meios de comunicação sempre ocasionou polêmicas, segundo Joly (1996, p. 14) “ A imagem invasora, a imagem onipresente, aquela que se crítica e que, ao mesmo tempo, faz parte da vida cotidiana de todos é a imagem da mídia”. A imagem da mulher na mídia quase sempre é propaganda pela dona de casa ou a mulher sexual das marcas de cerveja.

Ao longo dos anos personagens femininas foram criadas como representações das lutas diárias das mulheres, no entanto, elas viviam as sombras dos personagens masculinos, como por exemplo a Mulher-Maravilha que em suas histórias quase sempre era salvo pelo Super-Homem.

A luta pelo direito das mulheres não veio em ondas. A Mulher Maravilha, um dos super-heróis mais importantes dos anos de 1940, foi produto dos movimentos sufragistas, feministas e pró-controle de natalidade dos anos de 1900 e 1910. A Luta pelos direitos das mulheres tem sido um rio, que avança sem parar. (LEPORE, 2017, p. 361).

A criação das personagens femininas inspira mulheres por todo o mundo a lutar dia após dia por seus direitos. O empoderamento feminino é um começo de muitas batalhas ainda a ser enfrentadas para derrubar os preconceitos, os estereótipos e a desigualdade impostos ainda pela população. Toda essa diferenciação entre homens e mulheres tem a ver com o gênero, de acordo com Contreras (2009, p. 39) “[...] o gênero que é uma construção cultural que categoriza o masculino e o feminino. [...] a masculinidade e a feminilidade, são usadas como máscara para ascender ao poder e para interagir socialmente”. A diferenciação de gênero é algo que sempre existiu em nossa sociedade.

O empoderamento feminino a cada ano ganha força em uma sociedade que até então só se importava com suas próprias ideologias. Desde os movimentos feministas e sufragistas muitas foram as conquistas almejadas pelas mulheres, que lutaram bravamente para terem direito ao voto, direito a trabalharem fora de casa e a ganharem salários iguais aos homens. A luta pelos direitos das mulheres sempre irá existir aonde tiver uma mulher que luta pelas suas ideias.

## **8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS**

### **1. INTRODUÇÃO**

#### **1.1 Metodologia**

### **2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A PRESENÇA FEMININA**

#### **2.1 Conceito e surgimento das histórias em quadrinhos**

##### **2.1.1 A importância dos personagens**

#### **2.2. A presença feminina nos quadrinhos**

##### **2.2.1 Super-Heroínas**

### **3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E AS ADAPTAÇÕES**

#### **3.1 O que é adaptação**

##### **3.1.2 Adaptando personagens (Novos 52)**

#### **3.2 Possibilidades de adaptação no universo dos quadrinhos**

##### **3.2.1 Filme**

##### **3.2.2 Desenho animado**

##### **3.2.3 Série**

##### **3.2.4 Games**

### **4 MULHER-MARAVILHA**

#### **4.1 Histórico**

#### **4.2 A Personagem e sua relação com o empoderamento feminino**

#### **4.3 Adaptando a Mulher-Maravilha**

##### **4.3.1 Revista: Novos 52**

##### **4.3.2 Cinema**

##### **4.3.3 Série**

##### **4.3.4 Game**

### **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

### **6 REFERÊNCIAS**

## 9 CRONOGRAMA

### Defesa da monografia em 2018/4.

ATIVIDADES	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Organização de materiais e revisão bibliográfica.	X						
Introdução		X					
Escrita capítulo 1			X				
Escrita capítulo 2				X			
Escrita capítulo 3					X		
Considerações finais						X	
Revisão final, impressão e entrega da monografia						X	
Defesa de monografia							X

## REFERÊNCIAS

- BENOSKI, Digo Albino. **Cinema: representação e loucura**. 2004. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis 2004.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2006.
- IANNONNE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.
- BORGES, Lorena Salgado. **Impressões digitais a potencialização do cinema a partir das tecnologias digitais**. 2010. 180 f. Dissertação- Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais 2010.
- CASSIMIRO, Eduardo de Carvalho. **Caracterização linguística de personagens de histórias em quadrinhos da Mulher-Maravilha por meio da abordagem baseada em corpus**. 2014. 323 f. Tese (Doutorado) - Universidade Católica de São Paulo. São Paulo 2014.
- CHACON, Beatriz da Costa Pan. **A mulher e a Mulher-Maravilha: Uma questão de história, discurso e poder (1941 a 2002)**. 2010. 205 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo. São Paulo 2010.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- CIRNE, Moacy. ET AL. **Leitura em quadrinhos no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- CONTRERAS, Carolina Andréia Díaz. **Personagens femininas na filmografia de Sofia Coppola: representações e identidade no cinema contemporâneo**. 2009. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Comunicação Social da PUCRS. Porto Alegre 2009.
- JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 5º edição, Campinas, SP: Papirus, 1996.
- LEPORE, Jill, 1966. **A história secreta da Mulher Maravilha**. Tradução Érico Assis. -1. Ed.-Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.
- MACHADO, Alleid Ribeiro. **As personagens femininas de Júlia Nery: paradigmas e representações**. 2011. 167 f. Tese- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo 2011.

MOTTA, Wallas Ferreira. TARDIN, Eliane Borges. **Mulher Maravilha: ícone feminista ou reafirmação de estereótipos?** 12 f. Artigo, Revista Transformar, edição 11º, 2017/2

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos.** 2. ed. ampl. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção do personagem.** São Paulo: Ática, 1989. 156 p.

REBLIN, Iure Andréas, 1978. **Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis.** Porto Alegre, RS: Asterisco, 2008.

SCHEIBEL, Marcio Luz. **Um diálogo entre o cinema Hollywoodiano e as histórias em quadrinhos Americanas de super-heróis.** 2009. 146 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Sul de Santa Catarina. Palhoça 2009.

SEBA, Maria Marta Baião. **Personagens femininas no teatro: Perpetuação da ordem patriarcal.** 2006. 75 f. Dissertação (Mestre Artes) – Artes e Ciência da Escola e Comunicações e Artes Universidade de São Paulo. São Paulo 2009.

TAVARES, Danilo Aroeira de Pinho. **A forma do pecado Adaptação Cinematográfica dos Quadrinhos Sin City.** 2014. 161 f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Belas Artes Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte 2014.

ZENI, Lielson. Adaptação em Quadrinhos com Tradução In: VERGUEIRO, Waldomiro et al (Org.). **Quadrinhos e Literatura – Diálogos Possíveis.** São Paulo: Criativo, 2014.

YIN, Robert K. **Estudos de Casos Planejamentos e Métodos.** 3º edição. Porto Alegre: Bookman, 2005.

