



UNISUL – UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

REDESIGN DO UNIFORME DA MULHER MARAVILHA

Florianópolis

2017

ARTUR BRASILIENSE DE SOUZA

REDESIGN DO UNIFORME DA MULHER MARAVILHA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Design da Universidade do Sul de
Santa Catarina como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Claudio Silva.

Florianópolis

2017

ARTUR BRASILIENSE DE SOUZA

REDESIGN DO UNIFORME DA MULHER MARAVILHA

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Florianópolis, 05 de junho de 2017.

Professor e orientador Claudio Henrique da Silva.
Universidade do Sul de Santa Catarina

RESUMO

Este trabalho acadêmico de conclusão de curso, aborda um estudo da personagem fictícia da editora norte americana DC Comics a Mulher Maravilha e propõe um redesign de seu uniforme. O problema que motivou a realização deste trabalho foi compreender e apresentar uma solução para o conflito gráfico e conceitual que o vestuário da personagem apresentam aos olhos de muitas pessoas. Tendo em mente que todo personagem deve transmitir de maneira clara e imediata seus traços de personalidade através de uma representação gráfica, assunto este que foi explorado mais a fundo no trabalho, a Mulher Maravilha também não é exceção. Criada por William Moulton Marston a personagem tem como principal conceito ser um símbolo de justiça, amor, paz e força feminina e desta maneira sua aparência gráfica deveria apresentar estas ideias. Porém durante todos os anos de sua aparição em diversas mídias, sua imagem e principalmente seu uniforme foram criticados por não apresentar as ideias que deveriam mas também exibir ideias opostas como machismo e menosprezar a imagem feminina, Esta opinião não é unânime o que indica que a imagem que deveria passar ainda é percebida por muitos.

Este trabalho tem como objetivo estudar este conceito e a representação gráfica que a personagem e o uniforme tem e propor uma alternativa de uniforme que represente o conceito já definido da Mulher Maravilha. No trabalho foi abordado elementos visuais que geram interpretações e definem significados para imagens gráficas e conceitos já pré-definidos e bem estabelecidos da personagem em conjunto de sua evolução através dos anos e sua recepção pelas massas e seu público alvo. Por fim com uma coleta de dados já definida foi produzido uma proposta de redesign de seu uniforme.

Palavras chaves: Mulher Maravilha, uniforme, redesign, semiótica, personagem, design de personagem.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Expressões de personagem, Tapete Magico.....	19
Figura 2 – Expressões de personagem, Tapete Magico 2.....	19
Figura 3 – Expressões faciais.....	21
Figura 4 – Linguagem corpórea.....	21
Figura 5 – Pato Donald.....	22
Figura 6 – Marinheiro Popai.....	23
Figura 7 – Ficha de arquétipo <i>The lover</i>	24
Figura 8 – Ficha de arquétipo <i>The magician</i>	25
Figura 9 – McCloud o arquétipo do velho sábio.....	26
Figura 10 – Figuras estereotipadas.....	29
Figura 11 – Simbolismo em imagens boas e más.....	32
Figura 12 – Simbolismo em imagens boas e más 2.....	32
Figura 13 – Simplificação de uma imagem, ícone.....	33
Figura 14 – Plano das figuras.....	33
Figura 15 – Prisma.....	34
Figura 16 – Cidadãos egípcios colhendo grãos.....	36
Figura 17 – Quadrinho da Mulher Maravilha.....	36
Figura 18 – Roupas usadas por mulheres no ano de 1940 e 1947 nos EUA.....	38
Figura 19 – Capa da revista <i>Newsweek</i>	39
Figura 20 – Gráfico do número de mulheres ocupando cargos governamentais no EUA.....	40
Figura 21 – Primeiro quadrinho com a aparição da Mulher Maravilha.....	42
Figura 22 – Ficha de arquétipo <i>The warrior</i>	43
Figura 23 – Esquete da Mulher Maravilha produzida por William Moulton Marston e Harry George Peter.....	45
Figura 24 – Sensation Comics.....	46
Figura 25 – Diferentes tipos de uniforme que a personagem já utilizou.....	46

Figura 26 – Infográfico da evolução do uniforme da Mulher Maravilha.....	47
Figura 27 – Infográfico da evolução do uniforme da Mulher Maravilha 2.....	48
Figura 28 – Mulher Maravilha desenhada por David Finch.....	49
Figura 29 – Mulher Maravilha desenhada por Jim Lee.....	51
Figura 30 – Mulher Maravilha desenhada por David Finch.....	52
Figura 31 – Estudo de uniforme, roupas femininas gregas.....	58
Figura 32 – Estudo de uniforme, roupas de soldados gregos.....	59
Figura 33 – Estudo de uniforme, roupas da Mulher Maravilha.....	60
Figura 34 – Estudo de uniforme, roupas da Mulher Maravilha 2.....	61
Figura 35 – Estudo de peças de uniforme.....	63
Figura 36 – Estudo de peças de uniforme 2.....	63
Figura 37 – Proposta final do redesign do uniforme da Mulher Maravilha.....	64
Figura 38 – Ficha de personagem Mulher Maravilha vista 360°.....	65
Figura 39 – Ficha de personagem Mulher Maravilha teste de poses.....	65
Figura 40 – Proposta final atualizada do redesign do uniforme da Mulher Maravilha	68

SUMÁRIO

1 TEMA	9
1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	9
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA	9
1.3 INTRODUÇÃO	9
1.4 OBJETIVO DA PESQUISA	12
1.4.1 Objetivo Geral	12
1.4.2 Objetivos Específicos	12
1.5 JUSTIFICATIVA	13
1.6 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO	15
1.7 UNIDADE DE ANÁLISE E AMOSTRA	17
2 DESIGN DE PERSONAGEM	18
2.1 PERSONAGEM	18
2.2 DESIGN DE PERSONAGEM	20
2.3 VESTUÁRIO E UNIFORME	22
2.4 ARQUÉTIPO	24
2.4.1 O estudo de arquétipo de Carl Gustav Jung	26
2.5 ESTEREOTIPO	28
2.6 MARCA	30
2.7 SIMBOLISMO	31
2.8 ÍCONE	32
2.9 COR	34
2.10 QUADRINHO	35
2.11 CONTEXTO DA MULHER NOS ESTADOS UNIDOS ENTRE 1940 A 2017	37
3 MULHER MARAVILHA	41
3.1 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	42
3.2 UNIFORME	44

3.2.1 Analise da Mulher Maravilha a personagem e o uniforme	50
4 DESENVOLVIMENTO	54
4.1 ANALISE DO QUESTIONÁRIO A.....	54
4.2 PROTOTIPAGEM.....	57
4.3 ANALISE DO QUESTIONÁRIO B.....	66
4.4 ANALISE E COMPARAÇÃO DO UNIFORME DO FILME MULHER MARAVILHA (2017)	69
4.5 CONCLUSÃO.....	70
REFERÊNCIAS	71
APÊNDICE	77

1 TEMA

Design de animação

1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Estudo e redesign do uniforme da Mulher Maravilha

1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

O conflito entre a simbologia de justiça, amor, paz e força feminina da Mulher Maravilha e a sua imagem estética representada pelo seu uniforme que para alguns transmite a ideia de machismo e menospreza a imagem feminina, gerando uma imagem negativa da personagem.

1.3 INTRODUÇÃO

A fim de compreender melhor a escala do tamanho do público que consome e usa qualquer tipo de mídia ou meio de divulgação em que a personagem Mulher Maravilha faz algum tipo de participação foi realizado um levantamento de dados sobre a quantidade de lucro gerada em jogos, quadrinhos e animações. De acordo com uma pesquisa apresentada pelo site newzoo (2016), sobre o mercado global de jogos, afirmou que o mercado iria movimentar em 2016 até o final do ano mais de US\$ 99,6 bilhões. Além disto segundo a pesquisa realizada pelo o autor, John Millera, a indústria de quadrinhos teve um lucro de US\$ 935 milhões na venda de histórias impressas em 2014. Enquanto a indústria de animação se destaca produzindo animações que chegam a arrecadar mais de US\$ 970 milhões como o filme “Meu malvado favorito 2”. É indiscutível como essas indústrias vêm ganhando espaço e lucro no mercado.

Ainda mais neste mercado, o público consumidor, acaba sofrendo uma influência do produto que consome. Podendo ser tanto positiva quanto negativa para seus hábitos ou como vê o mundo ao seu redor. Um exemplo de influência clara nos hábitos de consumo foi o uso do tabaco em filmes antigos, de acordo com a publicação do site ciênciaecultura (2016), seu consumo nos filmes gerou um grande número de fumantes, consequentemente causando um grande impacto negativo na saúde das pessoas, mas

porque um produto tóxico ficou tão popular em meio às massas? Em grande parte por que o personagem do filme que fumava era retratado como alguém viril, sensual e poderoso e o filme não mostrando nenhuma das consequências de seu uso, logo quem via esses filmes queriam também transmitir a mesma ideia de virilidade e sensualidade. Um exemplo recorrente em jogos e quadrinhos é o uso do estereótipo, sendo usado muito nos personagens como uma ferramenta narrativa. Contudo a ideia do estereótipo é muito banalizada pelas massas, por muitas vezes passar uma imagem simplificada ou negativa. De fato Will Eisner (2008) afirma que o estereótipo dependendo de como é usado pode tornar-se uma arma de propaganda ou racismo, sendo prejudicial ou no mínimo ofensivo.

Por outro lado, como mencionado antes, nem todo tipo de influência gerada por esses meios de divulgação é negativa. Tenhamos como exemplo o herói e da pessoa correta e justa, o personagem apresentado como herói segue na maior parte das vezes um tipo de arquétipo *the caregiver*. Baseado na pesquisa realizada por Carol S. Pearson (2012) sobre os doze arquétipos, o *the caregiver* é o personagem que é altruísta, bondoso e sempre pensa no bem do próximo antes dele mesmo. Esse tipo de arquétipo é muito encontrado em programas infantis a fim de educar as crianças sobre o que é certo e errado e sempre tentando fazer o bem.

De mesmo modo, uma personagem criada nos anos 40 pelo psicólogo William Moulton Marston para ser um símbolo de justiça, amor, paz e luta dos direitos femininos segue este arquétipo, a Mulher Maravilha. Tendo uma origem baseada na mitologia grega, a personagem era a princesa guerreira amazona que seguiu em direção ao mundo dos mortais para combater o crime e o mal. A imagem que tinha quando estreou nos quadrinhos era de uma mulher com cabelos negros penteados, seu vestuário era constituído de uma tiara, braceletes, botas, um traje de busto e uma saia. O uniforme inteiro era baseado na bandeira dos Estados Unidos. Contudo, mesmo sendo criada para representar justiça, bondade e força existe um paradoxo entre a personagem e seu conceito.

Apesar de ter sido criada para ser um ícone da força feminina, ela também se tornou um símbolo sexual, assunto este abordado no site *submundo-hq* (2016). Com o passar do tempo da publicação de suas histórias, das animações e dos jogos em que fez aparições o uniforme e o corpo da personagem foram sendo cada vez mais sexualizados, e perdendo a ideia que representava. As roupas passaram a ficar mais coladas ao corpo, a

saia foi substituída por um short e o volume do corpo da personagem foi mais sensualizado. Apesar de sua origem não ter sofrido tantas modificações drásticas, sua personalidade e conceito começaram a entrar em conflito com sua imagem estética.

Contudo mesmo com esta paixão pelas obras de quadrinhos tanto por parte dos escritores e leitores começou a surgir debates sobre a inconsistência temática da personagem, gerando assim uma má imagem para a personagem e por consequência uma reputação ruim para a editora, seus funcionários e seus leitores. E uma imagem vista ou difamada como negativa tem um efeito negativo tanto para um público familiar a personagem quanto ao público que desconhece este assunto. Uma obra sendo difamada como preconceituosa e ofensiva será vista desta maneira pela sociedade e por consequência reprimida, banalizada e possivelmente censurada.

Uma personagem que representava um símbolo de força e justiça, passou a ser acusada de disseminar ideais machistas, por idear a mulher como um objeto sexual. Um exemplo de consequência negativa dessa nova imagem são as críticas voltadas a atriz Gal Gadot, muitos sites abordaram essas críticas ocorridas como o naomekahlo (2015), que tem o papel de Mulher Maravilha nos filme Batman vs Superman. Entre elas, críticas do corpo da atriz, onde ela seria muito magra e seus peitos seriam muitos pequenos para representar a personagem.

Tendo em vista que uma imagem e um símbolo tem grande nível de influência na psicologia das pessoas, assunto que irá ser abordado mais à frente no trabalho, se esta conotação negativa ficar sempre relacionada a personagem, além de poder influenciar a visão das pessoas mas também irá degradar a imagem da personagem. Então é nesta condição que este trabalho acadêmico propôs uma alternativa que resgate e transmita as qualidades da personagem através da imagem de seu uniforme.

1.4 OBJETIVO DA PESQUISA

1.4.1 Objetivo Geral

Elaborar um redesign do uniforme da personagem Mulher Maravilha.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Analisar o conceito, definido pela editora DC comics que a personagem representa.
- Apresentar, sua origem, motivação e características físicas e psicológicas.
- Pesquisar a imagem que a Mulher Maravilha tem para seu público.
- Descrever a evolução da personagem e de seu figurino durante o passar dos anos em diversos veículos de divulgação, comunicação e entretenimento.
- Propor novo uniforme.
- Produzir uma ficha modelo e uma animação com um ciclo de caminhada.

1.5 JUSTIFICATIVA

O que impulsionou a realização deste trabalho foi compreender a influência que a imagem da personagem Mulher Maravilha tem no público. E o porquê que esta mesma, que inicialmente visava atingir uma imagem positiva está sendo interpretada como negativa, gerando um desentendimento da ideia que devia ser transmitida.

A Mulher Maravilha é uma personagem consagrada da editora norte americana DC Comics, possuindo uma legião de leitores que esperam com paixão e impaciência a publicação de novas histórias protagonizadas pela personagem. A editora possuindo diversos editores, escritores e desenhistas que carregam um grande carinho e apreciação pela personagens e se dedicam imensamente para elaborar diversas histórias que aticem o interesse de seus leitores.

Entretanto, deve-se afirmar que tanto os fãs da personagem quanto a editora DC Comics trabalham para esclarecer e modificar esta imagem ruim que está vinculada a Mulher Maravilha. Novas versões da personagem são introduzidas de tempos em tempos em histórias novas, acrescentando novas características físicas e psicológicas. Enquanto os fãs da personagem tentam esclarecer esta concepção errada da personagem e incentivam a leitura da história para um público que não conhece o assunto ou tem interesse em conhecer.

Seguindo este caminho de esclarecimento, o objetivo deste trabalho não é provar que há ideia que um grupo defende sobre a personagem está correta ou errada, mas sim apresentar um redesign em que ambos os lados possam identificar as características base da personagem e ainda assim manter sua identidade visual já estabelecida.

A experiência ganha neste trabalho será de muitas formas enriquecedora, para mim tanto como acadêmico como um apreciador de histórias em quadrinhos e mídias de entretenimento. Sendo os principais focos que este trabalho ira abranger, mas não se limitando, entre várias áreas de design gráfico, design de personagens e vários meios de interpretação visual e conceitual. Durante a elaboração deste trabalho a reunião de informações, artigos, livros ou qualquer outro tipo de informação publicado sobre os temas pendentes se mostrou escasso e de difícil acesso, espera-se que este trabalho possa no futuro auxiliar outros acadêmicos ou qualquer um que demonstre interesse pelo assunto.

Este trabalho apresenta os conceitos da personagem de maneira clara e sucinta para a compreensão de ambos um público leigo a um familiarizado com o tema. Que seguindo as informações do Ibope e de Waldomiro Vergueiro de acordo com o site ofaj (2015) a faixa etária do público que consome jogos e quadrinhos é de 12 a 34 anos. E elaborar uma maneira de transpor estes conceitos para um novo redesign do uniforme da personagem. Seguindo as ideias de Sebastien Denis (2010) de que a animação apresenta de maneira subjetiva a realidade que impõe, a animação é claramente a forma cinematográfica mais próxima do imaginário. Visto isso, a liberdade narrativa que a animação proporciona será uma ferramenta vital para a realização desse projeto.

1.6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Trata-se aqui de apresentar os métodos de pesquisa escolhidos que foram usados para responder as necessidades e parâmetros do projeto de maneira mais objetiva e eficiente, foi usado o trabalho de conclusão de curso da autora Cláudia Fabiana (2008) como base para definir esta metodologia.

É preciso apontar que na realização deste trabalho o acadêmico não teve acesso a documentos oficiais da editora DC Comics, portanto não foi possível realizar uma pesquisa documental mas sim uma pesquisa bibliográfica, que de acordo com a Fabiana (2008) este tipo de pesquisa se caracteriza por utilizar materiais já publicados e disponíveis abrangendo de, mas não se limitando, livros, quadrinhos, artigos ou blogs relacionados de alguma forma a este tema. Em conjunto um estudo de caso foi necessário, este que é utilizado para pesquisar um caso isolado dentro de um contexto, portanto pela situação deste trabalho estar dentro de um contexto entre um público e uma personagem será usado este tipo de estudo. Com isto já esclarecido, como este trabalho analisou um caso e através dos dados reunidos solucionar um problema prático, foi feito um procedimento de aplicabilidade, que de acordo com a autora este tipo de pesquisa gera conhecimento que visam a solução de um problema prático.

Além disso, a abordagem usada aqui é de uma pesquisa qualitativa, tendo sempre em mente que o objetivo deste trabalho é compreender e traçar a relação entre a personagem e o seu público, o que seu público sente sobre a personagem é mais relevante do que uma quantidade numérica de quantas pessoas foram entrevistadas. E para que haja um melhor aprofundamento e entendimento do tema, os objetivos de trabalho serão realizados como exploratório e explicativo.

Para a realização de coleta de dados deste trabalho tanto sobre as principais críticas a personagem quanto o público alvo dela, esses que também fazem parte do grupo que critica as características da personagem, foi realizado um questionário. Para a aplicação dos dados e informações reunidos durante toda a pesquisa, o acadêmico utilizou uma metodologia designada a usar as informações coletadas pelo questionário de forma que possa projetar um design de personagem no fim do processo.

A metodologia usada neste trabalho para a elaboração de um novo uniforme para a personagem Mulher Maravilha é o Processo de Criação de Personagem proposto por Ivannoska Gurgel e Stephania Padovani.

O processo de criação de personagens, levantado pelas autoras, consiste em oito fases sendo elas: Fase Preparatória, Experimentação Gráfica, Definindo Personagens, Representações Gráficas dos Personagens, Testes de Expressão, Colorização, Estabelecendo Parâmetros e Personagens Finais.

Na Fase Preparatória é realizado um levantamento de informações sobre o perfil do público alvo do personagem. Sendo usados questionários, para coletar informações como idades, gêneros, gostos e familiaridade com o a temática abordada pelo personagem. Nesta fase também é feito uma pesquisa sobre a iconografia usada por grandes estúdios em animações, filmes, quadrinhos ou outras mídias de representação de personagens.

Experimentação Gráfica é realizada após ter todos os principais elementos gráficos coletados até o momento. Nesta fase é onde se realiza os testes de traços do personagem. Nesta etapa é onde são projetada os modelos físicos, possíveis movimentações, testes de animação, roupas, cabelos ou qualquer outro elemento que estará presente no personagem final.

Definindo Personagem é quando se analisa os elementos realizados na fase anterior e direcionar para o objetivo desejado, ajustar o traço e elementos icônicos do estilo final desejado.

Representação Gráfica dos Personagens, nesta fase é onde se usa as fichas construídas para a elaboração do personagem. Nela se vê o personagem está de acordo com os parâmetros já definidos e que se deseja ser alcançado.

Testes de Expressão aqui se faz ênfase na elaboração das expressões faciais que o personagem ira exibir ou que tem como um elemento fundamental.

Colorização à medida que o personagem é elaborado começa-se os testes das palhetas de cores que serão usadas e definidas no desenho final.

Estabelecendo Parametros após a criação do personagem, a necessidade de se estabelecer relações métricas a outros personagens já estabelecidos.

Os Personagens Finais nesta fase final quando o personagem já está devidamente finalizado é produzida um documento chamado de Guia de Personagens, com informações para que qualquer um possa reproduzi-lo. O guia consiste de um desenho finalizado e pintado, com todas as cores finais usadas na elaboração do personagem, um visão frontal, lateral e das costas do corpo completo do personagem, visão lateral do rosto e seu formato e por fim dicas de como desenhá-lo.

Esta metodologia foi projetada para se desenvolver um personagem por completo, contudo ainda é possível utilizar a mesma para se projetar especificamente uma parte do personagem, que no caso deste trabalho é o uniforme.

1.7 UNIDADE DE ANALISE E AMOSTRA

O indivíduo que foi escolhido para a análise nesse trabalho será a personagem dos quadrinhos Mulher Maravilha.

2 DESIGN DE PERSONAGEM

Em primeiro lugar há de se lembrar o objetivo deste trabalho é propor um redesign do vestuário da personagem Mulher Maravilha para que não haja um conflito de interpretação do conceito que ela carrega, este trabalho não tem o objetivo de modificar qualquer outro atributo da personagem que não seja seu uniforme ou seja a sua história de origem, personalidade e características físicas não vão sofrer nenhum tipo de modificação.

Posto isto, ainda há uma necessidade de se compreender mais a fundo as características de um personagem em qualquer tipo de mídia que ele se apresente. É relevante ressaltar que os próximos tópicos irão introduzir as ideias de elaboração de personagem, que características devem ser levadas em conta para criar algo icônico e real aos olhos de seu público.

Ou seja os próximos tópicos irão introduzir ideias como: o que é um personagem, que características ele tem e como ele pode ser apresentado como algo distinguível dos demais personagens. Mais à frente neste trabalho será apresentado as características já pré-estabelecidas da Mulher Maravilha, mas nestes capítulos serão apresentados as principais características da formação de um personagem.

2.1 PERSONAGEM

Trata-se aqui de apresentar as principais definições que compõem um personagem encontrado em qualquer tipo de mídia, material de divulgação ou meio de entretenimento. Mais à frente neste trabalho será apresentado mais a fundo as características da personagem Mulher Maravilha.

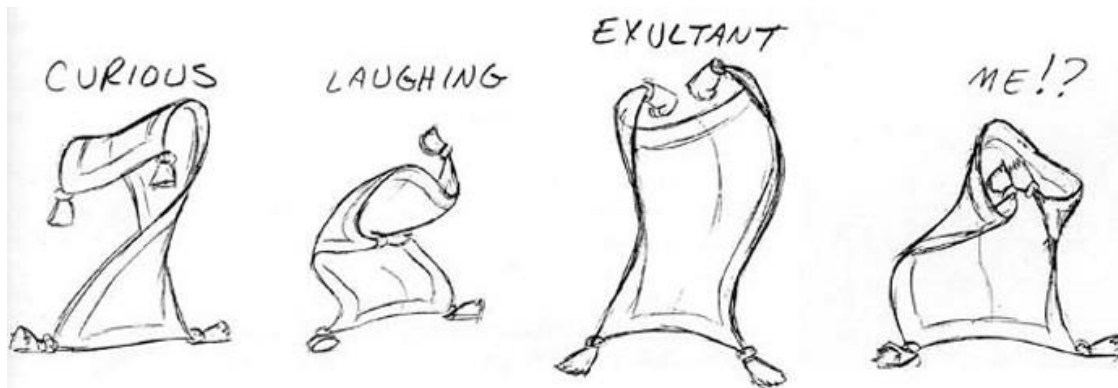
De acordo com o dicionário Aurélio (2004, p. 626), a definição de um personagem é:

2. Cada um dos papéis que figuram em uma peça teatral ou filme, e que devem ser encarnados por um ator ou uma atriz; figura dramática.
3. P. ext. Cada uma das pessoas que figuram em uma narrativa, romance, poema ou acontecimento.
4. Ser humano representado em uma obra de arte.

Ou seja o personagem é a representação fictícia de um ser humano em uma obra podendo ela ser um filme, livro, teatro, quadrinhos, animações ou qualquer outro tipo de meio de divulgação. Os personagens carregam características humanas, afinal o objetivo do personagem é gerar algum tipo empatia com o público que acompanha a história, mesmo o personagem sendo representado como um objeto inanimado ele é capaz de comover e expressar sentimentos. Um exemplo de personagem interessante é o Tapete Mágico do filme publicado pela Walt Disney Pictures no filme Aladdin (1992), sendo um tapete o personagem não tem nenhuma expressão facial ou qualquer tipo de fala, contudo

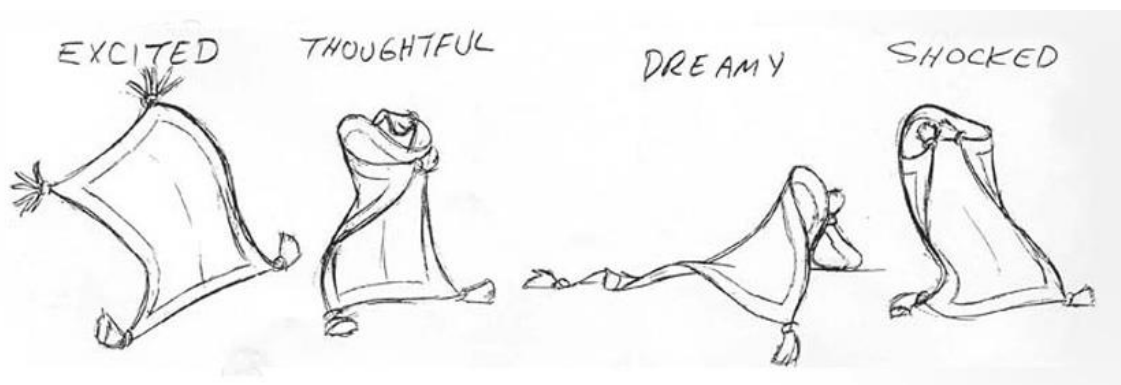
através de toda uma linguagem corporal ele é capaz de mostrar uma gama de características humanas tão grandes quanto de qualquer outro personagem do filme.

Figura 1 – Expressões de personagem, Tapete Mágico



Fonte: site livlily.blogspot

Figura 2 – Expressões de personagem, Tapete Mágico 2



Fonte: site livlily.blogspot

Sendo assim, podemos tirar que a função de um personagem é simular comportamentos e sentimentos reais em um ser fictício, contudo como Sergio (2010) realça que é de extrema importância que as características humanas carregadas pelo personagem, como ele age ou fala, devem ter uma relação à história que ele se encontra, ou seja se o personagem é apenas mencionado sem relação alguma a história ele não é um personagem.

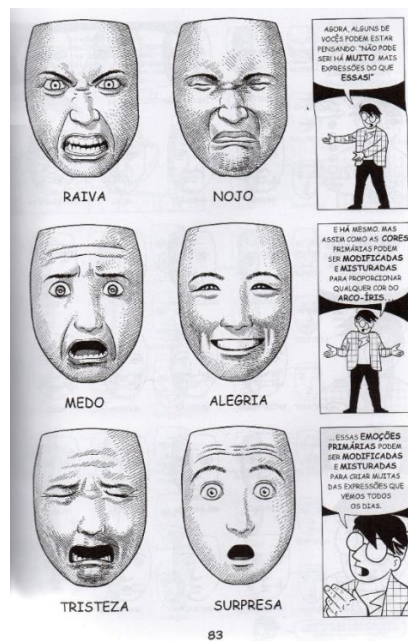
2.2 DESIGN DE PERSONAGEM

Relembrando o assunto abordado anteriormente, o personagem é a representação de um humano, porém como se cria um personagem? Pode soar simples, mas é preciso uma boa base de conhecimentos para se planejar um de maneira sólida e que o público acredite que ele exista. Não existe apenas uma maneira, neste trabalho foi usado a proposta de McCloud (2008) para trazer desenhos à vida como seres humanos vívidos e críveis, o método proposto por ele é dividido em três partes: o Design de Personagem, Expressões Faciais e a Linguagem Corpórea.

Primeiramente o Design de Personagem define três qualidades que todo personagem bem construído deve ter, uma vida interior, uma distinção visual e traços expressivos. A vida interior é a história de origem, nela é onde saberemos coisas como onde esse personagem foi criado, quem era sua família, que dilemas ele tem e quem ele via como herói. Com toda uma base de vivências que irá moldar o personagem para o que ele realmente é e com isso será possível conhecer sua mente e prever como ele irá reagir em qualquer tipo de situação e principalmente definir qual é o propósito que ele tem. O meio visual é no sentido mais amplo possível serve para ajudar o público a diferenciar quem é quem, uma combinação de características como constituição de corpo, altura, detalhes faciais ou roupas específicas que funcionam como um lembrete visual único da personalidade do personagem. Os traços expressivos é uma combinação da linguagem corpórea, de expressões faciais, do padrão de fala e outros toques pessoais que formam uma personalidade específica de um personagem.

Seguidamente está as Expressões Faciais, o nome é auto explicativo, é a habilidade de um personagem expressar emoções. A emissão de uma mensagem não se limita apenas ao uso de palavras, as feições também são um meio de expressão de imensa magnitude. De acordo com o um estudo conduzido por Darwin (1872), algumas expressões poderiam ser universais, certas emoções básicas são encontradas em todo o mundo independente época, cultura ou idioma e cabe ao personagem ter a maestria de dominar este meio de comunicação visual. Usando como exemplo os quadrinhos, por fazerem uso de uma mídia gráfica que faz muito uso de imagens, os personagens dentro da história devem retratar e apresentar uma grande gama de expressões diferentes para que possam transmitir a mensagem desejada, vale lembrar que estas mesmas englobam não apenas as faciais mas também as corporais.

Figura 3 – Expressões Faciais



Fonte: Desenhando quadrinhos os segredos das narrativas de quadrinho, mangás e graphic novels (2008, p. 83)

Figura 4 –Linguagem corpórea



Fonte: site livlily.blogspot

Por fim McCloud (2008) fala sobre a Linguagem corpórea, que funciona de maneira semelhante as expressões faciais, a onde o personagem faz uso de seu corpo para transmitir alguma mensagem. Quase sempre as expressões faciais se juntam a linguagem corpórea para transmitir a sensação desejada, contudo a maior parte das vezes a linguagem corporal tem uma base com a situação que está ocorrendo. A linguagem corpórea diz muito sobre quem é o personagem, se olharmos para um personagem em uma posição ereta com o queixo virado para cima, podemos deduzir que é um personagem forte ou orgulhoso e uma posição inversa, curvado e olhando para baixo mostra alguém fraco ou humilde.

Com tudo isso definido o público tem uma ideia clara e sólida de quem é esse personagem, o que ele sabe, fez e deseja. E mesmo sendo um personagem fictício, para seu público ele é um ser real com emoções reais onde o público pode se ver dentro dele.

2.3 VESTUÁRIO E UNIFORME

Não há como negar que as características físicas são uma das grandes bases de um personagem, são nelas que vemos semelhanças na vida real e com isso podemos criar um vínculo com eles, porém um outro fator de igual importância para a confecção e identificação de um personagem são suas roupas.

Usemos primeiramente o exemplo do teatro, nele os atores tem o trabalho de encarnarem um personagem e convencer seu público que eles são o personagem e claro que a atuação é uma ferramenta chave para criar a ilusão de realidade, contudo um elemento crítico para se conseguir isso é o uso do vestuário ou como muitas vezes é referido no teatro como “máscara”. A máscara representa o personagem, para cada ator e interpretação diferente existe uma máscara diferente, como diz Odete Aslan (1999):

A máscara de teatro, queira-se ou não, faz ainda referência a uma vaga noção de sagrado, mesmo no século XX.(...) em cena, não toca na máscara de seu parceiro. Esta máscara é um lugar misterioso, com um não sei quê de oculto, é também uma segunda pele de que se guarda e que guarda a nossa marca mais íntima, um duplo, lisonjeador e terrível, de que cremos apoderar-nos e que, por vezes nos toma.

As roupas funcionam como uma segunda pele, indicando para o público quem é este personagem, em que classe social ele está e em que época ele vive, a roupa e o personagem não são vistos como elementos separados aos olhos dos leitores e sim como um só é a junção da atuação com a máscara que criam toda uma comunicação simbólica (Danesi, 1999). Mesmo o figurino sendo a camada mais superficial é parte da construção subjetiva do personagem.

Em poucas palavras é função do vestuário transmitir informações de quem é o personagem para o público, por exemplo os personagens Donald o Pato e o Popai são rapidamente identificados como marinheiros por causa de suas roupas e acessórios de marinheiro, mesmo não estando em um ambiente marinho ou executando uma função militar náutica o público os identifica como marinheiros.

Figura 5 – Pato Donald



Fonte: site filmesedesenhosanimado

Figura 6 - Marinheiro Popai



Fonte: site entretenimento.r7

Há de se ressaltar neste trabalho o uso de um específico traje de roupa, o uniforme. O uniforme, de acordo com o site epi-tuiuti (2014) é uma padronização de vestuário usado por alguma organização enquanto executa suas devidas funções, para que haja uma rápida e fácil identificação de qual associação a pessoa uniformizada é, tendo como exemplos que são facilmente distinguido pelo o uso do uniforme como os militares, policiais, e bombeiros que usam uniformes específicos para serem identificados. É comum se ver o uso específico da palavra “uniforme” para se referir a roupa dos conhecidos super-heróis dos quadrinhos. Com isso podemos dizer que os uniformes de super-heróis, apesar de raramente apresentarem uma padronização, tem como funções de identificarem a função de quem o usa, ou seja ser um herói.

2.4 ARQUÉTIPO

A compreensão de uma imagem ocorre de forma quase imediata, em um momento uma pessoa exposta a uma imagem tem um curto período de tempo para identificar, interpretar, associar e compreender o que ela é, muitas vezes não a tempo para simboliza-las. Em momentos como estes que o arquétipo é recorridos, ou seja algo que já foi pensado e dispensa a necessidade de simbolização.

De acordo com o dicionário Houaiss (2004 pg 293) o arquétipo pode ser definido como:

Arquétipo S.M. (1537PNun10) 1. Modelo ou padrão possível de ser reproduzido em simulares ou objetos semelhantes 2. Ideia que serve de base para a classificação dos objetos sensíveis 3 p.ext. qualquer modelo, tipo, paradigma 4 FIL modelo ou exemplar originário de natureza transcendental, que funciona como essência e princípio explicativo para todos os objetos da realidade material

É definido como um arquétipo um modelo pré-definido, algo que pode ser replicado e compreendido seguindo as características já estabelecidas neste modelo. Os arquétipos de um personagem também tem seus modelos já definidos, possuindo características como: objetivos, medos, problemas, respostas aos problemas, características negativas, hábitos e seu lado ruim. J. Jonas (2012) realizou um estudo onde ele definiu 12 arquétipos de personagens e suas respectivas características, como exemplo, o arquétipo do amante e o mago:

Figura 7 – Ficha de arquétipo *The lover*

THE LOVER	
The Lover archetype governs all kinds of love—from parental love, to friendship, to spiritual love—but we know it best in romance. Although it can bring all sorts of heartache and drama, it helps us experience pleasure, achieve intimacy, make commitments, and follow our bliss. The Lover seeks the bliss of true love and the syzygy of the divine couple. They often show the passion that they seek in a relationship in their energy and commitment to gaining the reciprocal love of another. They fear both being alone and losing the love that they have gained, driving them to constantly sustain their love relationships.	
Goal	Bliss
Fear	Loss of love
Dragon/Problem	Love it
Response to Task	Follow your bliss
Gift/ Virtue	Passion, commitment, enthusiasm, sensual pleasure
Pitfalls	Objectifying others, romance/sex addictions, out of control sexuality
Addictive Quality	Intimacy problems
Addiction	Relationships/sex
Shadow Side: Includes the sirens (luring others from their quests), seducers (using love for conquest), sex or relationship addicts (feeling addicted to love), and anyone who is unable to say no when passion descends, or is totally destroyed when a lover leaves.	

Fonte: J. J. Jonas, *The Twelve Archetypes*

Figura 8 – Ficha de arquétipo *The Magician*

THE MAGICIAN	
The Magician archetype searches out the fundamental laws of science and/or metaphysics to understand how to transform situations, influence people, and make visions into realities. If the Magician can overcome the temptation to use power manipulatively, it galvanizes energies for good. The Magician's quest is not to 'do magic' but to transform or change something or someone in some way. The Magician has significant power and as such may be feared. They may also fear themselves and their potential to do harm. Perhaps their ultimate goal is to transform themselves, achieving a higher plane of existence.	
Goal	Transformation
Fear	Evil sorcery
Dragon/Problem	Transform it
Response to Task	Align self with cosmos
Gift/ Virtue	Personal power, transformative, catalytic, healing power
Pitfalls	Manipulation of others, disconnection with reality, cultist guru-like
Addictive Quality	Dishonesty (image/illusion)
Addiction	Power/hallucinogenic drugs, marijuana
Shadow Side: The evil sorcerer, transforming better into lesser options. We engage in such evil sorcery anytime we belittle ourselves or another, or lessen options and possibilities, resulting in diminished self-esteem. The shadow Magician is also the part of us capable of making ourselves and others ill through negative thoughts and actions.	

Fonte: J. J. Jonas, *The Twelve Archetypes*

As fichas apresentadas representam dois arquétipos distintos, o primeiro sendo do amante que tem como objetivo alcançar sua felicidade com o amor verdadeiro, teme a perda do amor, o que enfrenta como problema é conseguir este amor, sua resposta para este problema é uma busca por sua felicidade, tendo como virtude sua paixão, compromisso, entusiasmo e o prazer sensual, suas características negativas se destacam como objetificação dos outros e uma dependência sexual, possuindo como hábito ruim seus problemas de intimidade e seu vício em relacionamentos/sexo. A segunda ficha é sobre o mago, ele tendo suas próprias características diferentes do amante, por exemplo seu objetivo não é fazer magia mas sim transformar ou mudar algo ou alguém, seu medo é o uso da magia para o mal, o problema que enfrenta é como transformarem-se em algo maior, possuindo como resposta a busca por conhecimento e o alinhamento com os cosmos, sua virtude é seu poder pessoal e a habilidade de se transformar, sua característica negativa é a manipulação dos outros, se afastar da realidade e assumir uma postura de eremita, seu hábito ruim é desonestidade (uso de ilusões) e por fim seu vício é o poder e drogas alucinógenas.

Mas porque se faz o uso do arquétipo, qual é a sua principal função? Podemos considerar como um dos principais motivos de acordo com o estudo de Ana Taís (1993) que, em tempos modernos, onde se a um bombardeamento de informação e imagens constantemente, não há tempo a se perder contemplando uma imagem como um quadro famoso, em uma história em quadrinho por exemplo se tem um curto período de tempo e espaço para se introduzir um personagem novo, logo os autores devem de alguma forma apresentarem uma informação que o leitor tenha uma resposta e entendimento rápido. Por isso surgiu a necessidade do ícone, uma imagem menos interpretativa e com menos contradições, uma referência ao já dito algo que está ao alcance do boca a boca do povo.

Figura 9 – McCloud o arquétipo do velho sábio



Fonte: Desenhando quadrinhos os segredos das narrativas de quadrinho, mangás e graphic novels (2008, p. 68)

2.4.1 O ESTUDO DE ARQUÉTIPO DE CARL GUSTAV JUNG

Neste ponto do trabalho foi definido a necessidade de se aprofundar mais a fundo no conceito e características do arquétipo, tendo em vista que o objetivo deste trabalho é transcrever um número de atributos definidos a um personagem, este sendo a Mulher Maravilha, através de uma representação visual é preciso ter uma base sólida de como identificar e transcrever essas características.

Sendo assim foi selecionado o estudo de arquétipo proposto pelo psiquiatra e psicoterapeuta Carl Gustav Jung. Este estudo proposto em seu livro *Os Arquétipos e Inconsciente Coletivo* (2002) apresenta a psique dividida em duas partes, a primeira o inconsciente pessoal, a onde se encontra a parte construtiva das características individuais de um indivíduo e a segunda parte o inconsciente coletivo, a onde o sujeito apresentaria qualidades de ordem impessoal e coletiva, estas que por si de acordo com Jung podem ser encontradas em todos os povos e culturas sempre idêntica.

Segundo a pesquisa de Jung (2002) as características de um arquétipo e psique de um indivíduo são compostas pelos seguintes componentes, estes que serão usados como base desta pesquisa, o ego, a persona, a sombra, *animus* ou *anima* e por fim o *self*.

Em primeiro lugar, o ego ou “eu” é definido por Jung como um mediador entre o consciente e o inconsciente de um indivíduo. É tudo aquilo que uma pessoa reconhece sobre si mesmo, todas suas características que seguem os ideais, valores e princípios no ambiente que esta inserida e se identifica como parte. O “eu” é compreendido e expresso pelo o indivíduo de forma consciente, agora ações ou expressões que não são percebidas ou até mesmo o sujeito se recusa a aceitar que agiu ou se expressou de certa forma

considerada como um taboo por seus próprios princípios, não fazem parte do “eu”, como Jung (2002, pg 269) explica:

Se existem processos inconscientes, estes certamente pertencem à totalidade do indivíduo, mesmo que não sejam componentes do eu consciente. Se fossem uma parte do eu, seriam necessariamente conscientes, uma vez que tudo aquilo diretamente relacionado com o eu é consciente. A consciência pode até ser igualada à relação entre o eu e os conteúdos psíquicos. Fenômenos ditos inconscientes têm tão pouca relação com o eu, que muitas vezes não se hesita em negar a sua própria existência. Apesar disso os mesmos manifestam-se na conduta humana. Um observador atento pode detectá-los sem dificuldade, ao passo que o indivíduo observado não tem a consciência de revelar seus pensamentos mais secretos, ou coisas nas quais nunca pensara conscientemente.

Seguidamente está a persona, que de acordo com o dicionário Houaiss (2004 pg 2196) pode ser definida como:

ETIM lat. Persona, ae ‘mascara; figura; papel representado por um ator; pessoa, indivíduo’; cf. ing. Persona (1990) ‘pessoa; caráter deliberadamente assumido por um autor num trabalho escrito’

Jung definiu a persona como a forma que um indivíduo se apresenta a um ambiente que está inserido, tanto na forma de se vestir quanto se comportar. A persona se manifesta como uma característica coletiva, já que ela é o caráter assumido quando alguém se relaciona com outra pessoa, reage a ambientes ou como uma resposta a certas situações, ela é essencialmente uma imagem idealizada para cumprir as necessidades do ambiente que alguém está inserido. Não sendo necessariamente uma postura negativa, pois a persona toma como função de proteger o ego do que está ao seu redor, contudo quando o sujeito em si se identifica com sua persona ela pode acabar alterando seu comportamento assumindo apenas o comportamento transmitido por ela.

Em seguida a sombra, de acordo com Jung seria tudo que definimos como um taboo, memórias, experiências ou desejos reprimidos e julgados pela sociedade como imoralmente errados. Comumente referida como o lado negro de uma pessoa, Jung (2002) propôs que a sombra comumente se projetaria nos sonhos como uma figura obscura, podendo possuir formas como monstros, cobras, dragões e outros. Contudo, seguindo o raciocínio de Jung, a sombra não é algo de natureza má mas sim de natureza primitiva ou inadequada e que se aceita e trabalhada pelo indivíduo ela poderia auxiliar sua vida, Jung descreveu a sombra no livro *Meeting the Shadow* (1991 pg 2) com a seguinte frase:

Todo homem tem uma sombra e, quanto menos ela se incorporar à sua vida consciente, mais escura e densa ela será. De todo modo, ela forma uma trava inconsciente que frustra nossas melhores intenções.

Animus e anima por sua vez são a manifestação da estrutura inconsciente dos polos sexuais de um indivíduo. Jung (2002) propôs a ideia de que uma pessoa que se

define como homem possui uma anima e por contra partida uma outra que se define como mulher tem um animus. Um sujeito que se identifica como homem possuirá uma anima que funcionara como um ponto de convergência inconsciente para toda psique que ele não identifique como termo masculino e vice e versa em relação há o animus. Esta relação entre uma pessoa e o animus e anima é algo complementar, em um homem sua anima irá integrar características femininas a sua personalidade e vice versa. É importante ressaltar que o animus e anima complementam o indivíduo de forma que ele não perca sua identidade sexual.

Por último há o *self* ou “si mesmo” onde se a há totalidade e harmonia entre todos os componentes conscientes e inconscientes antes citados. Jung constantemente representava o *self* através de uma mandala a onde um elemento é constituído por vários outros pequenos elementos. Através de uma auto realização é onde um sujeito pode encontrar paz interior, que de acordo com Jung, é conseguida através da compreensão, aceitação e manejo do ego, persona, sombra e animus ou anima que se alcança este estado de paz individual e coletiva.

2.5 ESTEREÓTIPO

Até o momento foram mostrados ferramentas e conceitos muito usados para a elaboração de um personagem, contudo agora será tratado de um outro atributo usado para a confecção de personagem, porem que tem um conotativo negativo usada muito em quadrinhos, mas não se limitando a eles, o estereótipo.

De acordo com o dicionário Houaiss o estereótipo pode ser definido como:

3 algo que se adequa a um padrão fixo ou geral 3.1 esse próprio padrão, ger. Formado de ideias preconcebidas e alimentadas pela falta de conhecimento real sobre o assunto em questão 3.2 ideia ou convicção classificatória preconcebida sobre alguém ou algo, resultante de expectativas, hábitos de julgamento ou falsas generalizações

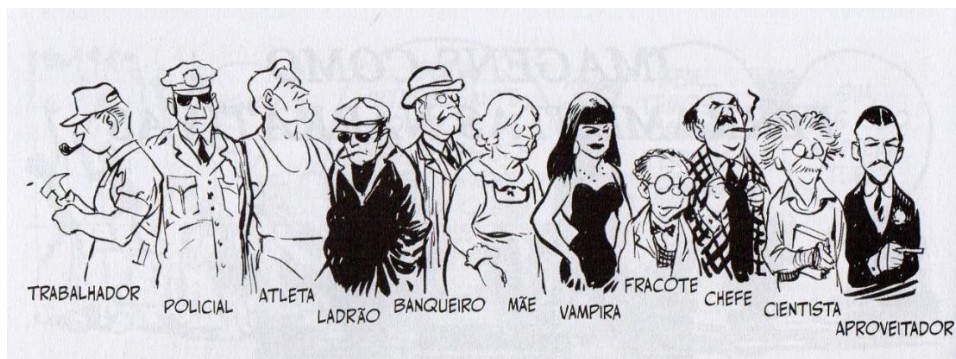
O estereótipo surge pela repetição de uma ideia pré-concebida por alguém que tem pouco ou nenhum conhecimento do assunto, por esta falta de entendimento do assunto o estereótipo acaba causando desentendimentos, preconceitos ou sendo no mínimo ofensivo é como Will Eisner (2008, p 21) afirma “O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como arma de propaganda ou racismo”. Usemos um exemplo de estereótipo da pessoa que vive em uma região rural, neste tipo de visão uma pessoa da região rural é suja, se veste com roupas simples e remendadas, não são inteligentes e tem dificuldade em manejar qualquer tipo de aparelho tecnológico. Este tipo de pensamento é claramente preconceituosa, desinformada e errado, onde se generaliza e padroniza um tipo de indivíduo.

De fato o estereótipo tem uma conotação negativa, mas porque ele é usado tão frequentemente nas histórias? Will Eisner (2008, p 21) nos dá uma ideia de o porquê:

A arte dos quadrinhos lida com a reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos.

Como já mencionado nos capítulos interiores as características como corpo, expressões e roupas são o que criam a representação de um personagem e o estereótipo faz uso das mesmas características físicas que comumente associamos a uma ocupação. O uso mais recorrente nos quadrinhos é pelo fato que se a pouco tempo e espaço para se apresentar um personagem, logo se uso o estereótipo.

Figura 10 – Figuras estereotipadas



Fonte: Narrativas gráficas princípios e práticas da lenda dos quadrinhos (2008, p. 22)

No tópico a seguir foi realizado um estudo para entender como a imagem de um personagem pode se solidificar na mente de um público tão bem quanto uma marca.

2.6 MARCA

De acordo com Peirce (8.343) uma marca é um sinal de identidade, um signo, onde ele seria uma relação entre um objeto e a ideia na mente de uma pessoa. A imagem definida por ela está internalizada na mente de seu público, que a interpreta com a bagagem de informações que possuem, assim criando uma conexão simbólica entre o objeto.

Com efeito, os estudos de Peirce pode-se perceber a marca e suas expressões como um tipo específico de imagem. Uma imagem pode ser concebida como uma representação plástica, material, psíquica, cósmica ou aquilo que evoca uma determinada relação simbólica e sentimental. O conceito de imagem é algo totalmente polarizado, ao mesmo tempo que representa algo tangível também representa algo imaginário.

Santaella & Nöth (1998: 15) definem a imagem como uma representação visual e mental, para os autores,

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais.

Os autores enfatizam que a representação visual e o domínio imaterial não podem ser vistos como elementos separados. A união entre estes dois se encontra no o signo e o conceito de representação.

Peirce (8.343) define que uma marca é um signo constituída por uma relação de três partes: o signo, objeto e o interpretante. O signo é a relação entre o objeto físico e a representação mental que o público já possui antes de entrar em contato com o produto. O objeto é o produto, ideia, empresa ou serviço que irá ser interpretado. Por último o interpretante, o público, este sendo a variável mais difícil de se prever. Tanto o signo quanto o objeto podem ser estudados e projetados visando atingir um resultado específico, contudo o interpretante é quem decodifica o que objeto está sendo exposto, através de uma complexa ação em suas mentes, esta característica altamente subjetiva é inadministrável por meio de métodos convencionais.

A associação com um personagem é semelhante, eles carregam uma bagagem de feitos, falhas, vitórias e outras características imaginárias e simbólicas que criam uma conexão com um público real que por sua vez cria uma relação à sua mentes.

2.7 SIMBOLISMO

O que motiva uma pessoa a escolher um produto da prateleira ao seu concorrente ao lado? Porque algumas marcas podem gerar um sentimento de confiança, desejo ou repulsa? De acordo com Krippendorff a reação de uma pessoa a uma marca “não são racionais e determinadas por critérios objetivos, mas sim simbólicas e derivadas a partir de uma compreensão individual” (1989). Um axioma proposto por Krippendorff (2006), sobre o desenvolvimento do design centrado nas pessoas, é constituído de: sentido, significado e contexto.

Primeiramente o sentido é formado pelos os cinco sentidos humanos ou seja, visão, audição, paladar, tato e olfato. É através dele que as “disposições, necessidades, e expectativas, incluindo emoções, tudo do qual tem relação com o corpo humano” (Krippendorff, 2006) acontecem. O sentido que nos informa sobre o novo, algo que nunca entrou em contato com o indivíduo antes.

Seguidamente o significado trabalha com a interpretação dos sentidos. Ele se manifesta de cinco maneiras diferentes: na percepção, leitura, linguagem, conversa e na representação. Isto ocorre em momentos mundanos do dia a dia, como por exemplo em uma conversa rápida ou na leitura de livro, há a necessidade de se fazer uma associação ao que se está sendo exposto para que haja uma compreensão correta das informações.

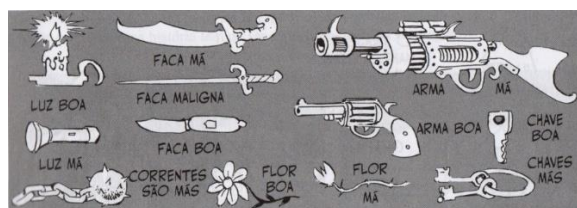
Por último o contexto, tendo como função principal é limitar e focalizar o significado. De acordo com Krippendorff (2006) “significados e contextos são gêmeos”. A compreensão do significado só pode ocorrer se dentro de um contexto, por exemplo, uma palavra solta sem nenhum contexto se torna ausente de qualquer sentido ou podendo gerar o efeito oposto gerando milhares de sentidos que não foram intencionados.

Eisner (2008), apresenta a ideia do uso do simbolismo nos quadrinhos, onde um certo objeto possui uma conotação, interpretação e linguagem própria que o leitor identifica. Possuindo toda uma ideia de contexto, a simples maneira como alguém segura um objeto pode ser visto como algo bom ou mal. Eisner (2008, p 25) faz uma afirmação em que:

Existem alguns objetos que tem significados instantâneo numa narrativa gráfica. Quando são empregados como adjetivos ou advérbios modificadores, eles fornecem um artifício de narrativa econômica para o contador de histórias.

Não há como negar que todo o conceito do simbolismo é gerado da interpretação de algo ou alguém em um determinado contexto, desta forma se tornando uma poderosa ferramenta de transmissão de informação

Figura 11 – Simbolismo em imagens boas e más



Fonte: Narrativas gráficas princípios e práticas da lenda dos quadrinhos (2008, p. 25)

Figura 12 – Simbolismo em imagens boas e más 2



Fonte: Narrativas gráficas princípios e práticas da lenda dos quadrinhos (2008, p. 25)

2.8 ÍCONE

De acordo com o tópico anterior foi mostrado as principais características do simbolismo, a onde há uma interpretação de algo em um contexto se usando o conteúdo já adquirido em vida para compreendê-lo. O ícone por sua vez é uma imagem em que sua interpretação acontece de maneira mais imediata, e de certa forma incontornável.

Antes de irmos mais a fundo neste assunto devemos definir o que o ícone significa, Scott McCloud (2005) define o ícone da seguinte maneira “como qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia”. O símbolo é uma categoria do ícone, possuindo como uma das principais características que seu significado pode se alterar dependendo do contexto que está inserido, contudo nos ícones não pictóricos seus significados são absolutos e fixos. Por exemplo os números e as letras possuem um significado absoluto, mesmo sendo redigidos de formas diferentes seus significados não são afetados.

De mesmo modo que a figura é uma categoria do ícone, sendo ela uma imagem criada com uma função de se assemelhar a um tema real. Contudo a figura pode expressar um tema sem ter de recorrer a uma representação fiel e exata, para isso se faz uso da abstração icônica. Uma foto pode ser considerada como uma figura mais próxima a realidade por apresentar um nível de semelhança muito grande, agora um desenho da mesma figura ainda representaria o mesmo tema e função apenas de maneira mais

simplificada, e se houver ainda uma maior simplificação do desenho utilizando-se apenas traços ainda seria possível representar um mesmo tema.

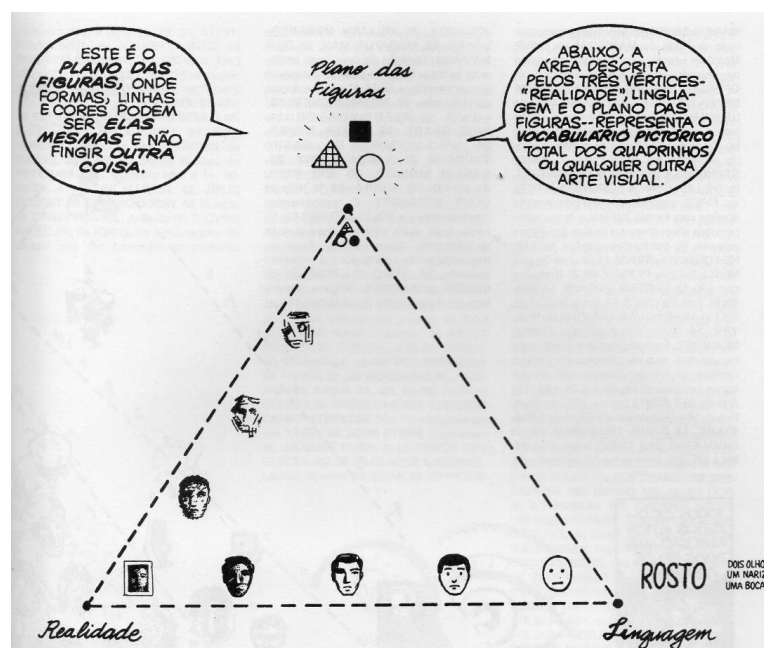
Figura 13 – Simplificação de uma imagem, ícone



Fonte: Desvendando os quadrinhos (2005, p. 30)

McCloud (2005) também apresenta em seu livro Desvendando os Quadrinhos, o plano das figuras, onde podemos ver de forma mais clara a separação entre uma imagem real para a mais abstrata.

Figura 14 – Plano das Figuras



Fonte: Desvendando os quadrinhos (2005, p. 51)

Por tudo isso, usamos o ícone como uma forma de identificação de informações através de imagens, onde mesmo havendo uma simplificação de linguagem ou formas ainda é possível se manter a principal informação que deve ser transmitida.

2.9 COR

A fim de compreender melhor a relação entre o psicológico de uma pessoa em relação a um objeto ou imagem este capítulo irá apresentar algumas questões relacionados a cor.

Lupton e Phillips (2008) descrevem a cor como um fenômeno variável que ainda é possível traçar um vocabulário preciso de termos e teorias em diversas áreas como o design em que se pode fazer uso das cores de forma que se consiga se comunicar com clareza. As cores podem ser organizadas no que se chama disco cromático, efeito que pode ser alcançado com um prisma dividindo a luz, através deste disco que se foi separado relações de cores como primárias, vermelho, azul e amarelo ou outras combinações como análogas, complementares, secundárias e terciárias estas relações conseguem criar tanto quanto contrastes como uma harmonia natural.

Figura 15 – Prisma



Fonte: site criarweb

As cores conseguem induzir uma resposta inconsciente nas pessoas, sendo usadas de maneira estratégica em locais, marcas e franquias o professor Farina (1990, p 101) fala bastante do efeito psicológico das cores na afirmação:

Não é demais repetir que a cor é uma realidade sensorial à qual não podemos fugir. Além de atuarem sobre a emotividade humana, as cores produzem uma sensação de movimento, uma dinâmica envolvente e compulsiva. Vemos o amarelo transbordar de seus limites espaciais com uma tal força expansiva que parece invadir os espaços circundantes; o vermelho embora agressivo, equilibra-se sobre si mesmo; o azul cria a sensação de vazio, de distância, de profundidade.

De fato, é indiscutível que as cores conseguem desencadear uma reação nas pessoas, ambientes inteiros são projetados tendo em mente esses aspectos específicos das cores, as cores vermelhas e amarelas são muito usadas em *fast foods* para desencadear a

sensação de fome, enquanto outros restaurantes usam cores terrosas para criar um ambiente com uma sensação de mais conforto. Experimentos conduzidos por Lüscher (1970), mostraram que candidatos que ficaram expostos a um plano de cor vermelha apresentaram uma elevação da pressão arterial e no ritmo cardíaco, enquanto os candidatos que foram expostos a cor azul tiveram um resultado oposto, tendo diminuído a respiração e o nível cardíaco.

Relembremos dos capítulos anteriores, sobre os vestuários e o simbolismo, ambos apresentam características que dependendo de um contexto podem transmitir uma mensagem ou informação totalmente diferente e as cores compartilham essa característica também, Farina (1990, p 103) afirma que:

Há necessidade, em primeiro lugar, de se tentar sanar um grande inconveniente: as reações que uma mesma cor pode ocasionar e que derivam, às vezes, da utilização que dela se pretende fazer. Se um indivíduo pensa, consciente ou inconscientemente, em uma cor em relação a determinado uso que irá fazer dela é evidente que sua reação não é diante da cor em si mas da cor em função de algo.

Por exemplo a cor verde tem uma forte associação a natureza por causa da cor das folhas das plantas, porém na América do Norte nos Estados Unidos o verde tem uma relação muito forte com o dinheiro pois as notas usadas no país tem a cor verde, enquanto no Oriente Médio a cor verde é fortemente relacionada ao Islamismo.

2.10 QUADRINHOS

Neste capítulo, será apresentado brevemente um dos meios de entretenimento em que a personagem Mulher Maravilha fez sua primeira aparição e continua participando até os dias de hoje as histórias em quadrinho. Aqui vai ser abordado as principais características que compõem uma história em quadrinho mas não tem intenção de se aprofundar no assunto.

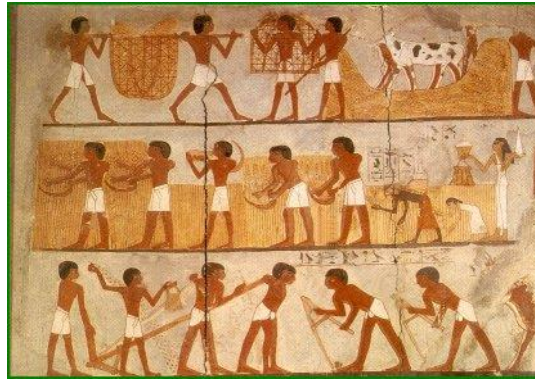
McCloud (2005) e Eisner (2001) definem de maneira simples e objetiva os quadrinhos como uma “arte sequencial”, nela é apresentado sequências de imagens e palavras que organizadas pelo escritor/desenhista e interpretadas pelo o leitor criam um sentido coeso, Eisner (2001, p 8) diz:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagem, e, assim é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Com efeito, as histórias em quadrinhos são usadas como ferramentas narrativas mais conhecidas nos dias atuais como um meio de entretenimento, contudo também eram, e ainda são, usadas como uma ferramenta de documentação, povos como os egípcios e

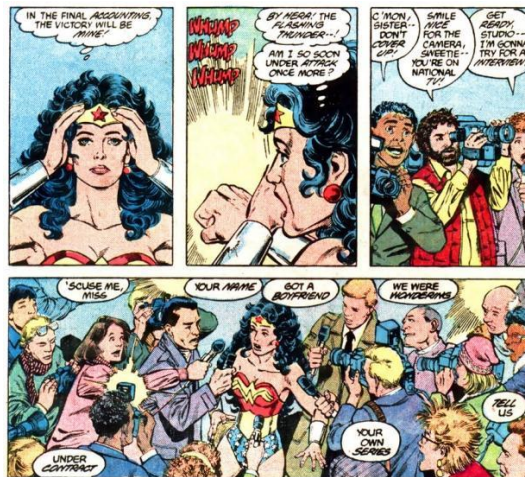
astecas trabalharam arduamente na elaboração de grandes histórias pintadas ou esculpidas em grandes paredes de rochas, enquanto grandes contos bíblicos são contados em vitrais de igrejas.

Figura 16 – Cidadãos egípcios colhendo grãos



Fonte: site soutien67.free.fr

Figura 17 – Quadrinho da Mulher Maravilha



Fonte: site denofgeek

Por um lado os quadrinhos apenas se tornaram populares e a alcance de um grande público com a invenção da prensa, tornando assim possível a publicação em serie das histórias.

A ideia geral do quadrinho é um tanto que banalizada, vista geralmente como algo infantil e não merecedor de mérito comparada a livros, músicas ou filmes. Mesmo assim a presença deles é muito constante e deveras relevante, vindo de um ponto educativo e instrutivo os quadrinhos são usados em manuais técnicos e em livros didáticos tanto infantis quanto acadêmicos. Em geral os quadrinhos não se limitam a nenhum gênero, idade ou temática mas é indiscutível que eles vem se popularizando muito através de um meio de entretenimento, como tiras de jornais, *comics*, gibis e outros.

2.11 CONTEXTO DA MULHER NOS ESTADOS UNIDOS ENTRE 1940 A 2017

A fim de compreender melhor o contexto histórico em que a Mulher Maravilha foi criada e como este mesmo pode ter relações com a existência e modificações que a personagem teve através do tempo que foi publicada em quadrinhos ou qualquer outro tipo de mídia. Neste tópico será abordado uma breve leitura sobre acontecimentos históricos que tem uma relação às mulheres, mas não exclusivamente, dos Estados Unidos da América entre as datas de 1940 a 2017, o motivo específicos desta datas e localização são pelo fato de que foi nesta época e local em que a personagem foi criada.

No ano de 1940 os Estados Unidos estava mergulhado nos conflitos da Segunda Guerra Mundial, um conflito militar em que as forças americanas, de acordo com o site statisticbrain (2016), alcançaram o número de 16,1 milhões soldados americanos servindo na guerra, contudo de acordo com o site chnm.gmu.edu (2016) o número de mulheres que serviram na guerra era de aproximadamente 400 mil. O papel em que mulher se encontrou nesta época não era direcionada a fins especificamente militares mas de substituir a mão de obra de trabalhos definidos na época como “masculino”, enquanto uma parcela dos homens partiram para os campos de batalha, as fabricas encontradas nos EUA tiveram que recorrer ao uso das mulheres como mão de obra para preencher as lacunas abertas. As mulheres que foram para guerra desempenharam funções de enfermeiras, forças armadas, aeronáuticas, voluntarias em serviços navais e não oficialmente como pilotos das forças aéreas, de acordo com o site chnm.gmu.edu, o site www2.ivcc.edu (2006) cita também a postura dos EUA sobre os papéis que as mulheres estavam realizando como não apenas uma necessidade nacional como um dever patriótico, em contraste da postura que se encontrava no país antes da guerra a onde o modelo que a mulher ocupava era de mãe e de esposa, onde as principais funções e tarefas desempenhadas por elas era do cuidado dos filhos, da casa e dos maridos e tinham uma posição de submissão pela sociedade.

Em 1940 as roupas da moda feminina foram marcadas pelo o ambiente que estavam inseridas, como vemos no livro de NJ Stevenson (2012) a escassez de recursos gerados pela guerra forçou um racionamento no tecido das roupas, substituindo as longas saias por shorts, saias-calças e saias abaixo do joelho, enquanto isso as mulheres que agora trabalhavam nas fabricas por não terem mais tempo de arrumarem os cabelos tornou o uso de chapéus e turbantes populares, por fim como um fator da onda de patriotismo gerada no país as roupas começaram a se assemelhar mais aos uniformes militares, recebendo ombros quadrados lembrando ombreiras, paletós retangulares e cinturas finas para não apenas reduzir o uso de materiais mas também dar um toque mais feminino e acessórios como luvas também eram comuns. Com a chegada dos anos de 1947 começaram a abraçar uma forma mais feminina com ombros mais arredondados um busto mais torneado, saias cheias passando do joelho e uma cintura bem torneada, uvm.edu (2016).

Figura 18– Roupas usadas por mulheres no ano de 1940 e 1947 nos EUA



Fonte: site uvm.edu

Como visto no artigo de Nayara Matos (2010), nos anos 60 a 90 surgiu um culto ao corpo ideal as mulheres começaram a frequentar academias, centro de estéticas e médicos cirúrgicos a fim de alcançar um corpo que atendesse os ideais de beleza, um corpo magro e jovem. Seguindo o mesmo artigo ainda avia um outro tipo de culto ao corpo, a visão do “corpo mercadoria-signo” esse que era muito visto na televisão brasileira nas assistentes de palco de shows como o Chacrinha, seus corpos não eram apenas magros e jovens mas serviam também como um veículo de comunicação, o que distinguia elas eram suas gestualidades e expressões funcionando como um instrumento de distinção social e indicadores de poder pessoal e prestígio ou seja existe um padrão de beleza definido para essas mulheres mas é como se apresentam e agem que elas conseguem se colocar em uma posição de algo a ser desejado, não apenas serem bonitas mas terem um corpo sensual.

Contudo, independente dos papéis que desempenhavam as mulheres nesta época ainda não recebiam o mesmo tipo de reconhecimento, pagamento ou direitos recebidos por homens desempenhando as mesmas funções e com o fim dos anos 40 e da guerra os homens queriam de volta seus trabalhos e posições desempenhados. Apenas no ano de 1964 em que a Lei dos Direitos Civis em que o governo dos Estados Unidos declarou um ato civil que proíbe atos de discriminação por sexo, raça, crença ou nacionalidade quando um funcionário for demitido, promovido ou contratado, de acordo com o site archives.gov (2016).

De fato com as recentes mudanças ocorridas aos redores dos anos de 1970, a posição da mulher na sociedade começou a se tornar razão de debates e discussão, o site www2.ivcc.edu (2006) apresenta que esta tendência das mulheres desempenharem cada vez mais trabalhos e posições antes apenas realizado por homens se tornou motivo de debates em revistas, shows de televisão e jornais.

Figura 19 – Capa da revista Newsweek

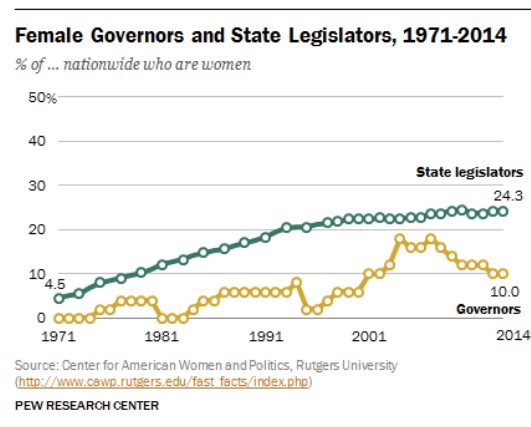


Fonte: site newsweek

É importante ressaltar, porém que apesar desta realização de quebra de paradigmas e recebendo um reconhecimento maior como causa trabalhista e de direitos humanos as mulheres continuaram recebendo menos realizando os mesmos trabalhos desempenhados por homens, diferença essa apresentada aqui pelo site pay-equity.org (2016).

Por um lado, nos anos de 1980 e 1990, seguindo as informações disponíveis do site pewsocialtrends.org (2015), cada vez mais as mulheres conseguiam ocupar cargos que se distanciavam da imagem feminina e participando cada vez mais em posições de liderança política e econômica. Seguindo a pesquisa realizada por Loo e Thorpe (1998) com estudantes da universidade de *Western Canadian university*, onde as perguntas feitas tinham o objetivo de ver qual seria a resposta e opiniões sobre as mulheres que estavam fazendo os mesmos cursos dos universitários, cada resposta era dividida em temáticas e marcadas com uma numeração que por fim somadas mediam um nível de aceitação a uma postura mais liberal ou conservadora, as respostas coletadas mostraram uma aceitação em parte dos estudantes sobre as mulheres e seus futuros papéis na sociedade, contudo o que apresentaram um maior nível de conservadorismo estavam nas respostas relacionadas a piadas, ambientes como bares ou rodas entre amigos. Mas em contrapartida, de acordo com informações do site www.ivcc.edu (2006) também foi motivo de grande pressão emocional e social, nesta época apesar de ser comum ver uma mulher em um ambiente de trabalho ainda era esperado que elas também desempenhassem o papel de mãe. Por razões evidentes que haveria uma resposta negativa como esta, em vista que há uma pressão social e ainda assim não são remuneradas da mesma maneira realizando as mesmas tarefas que homens fazem.

Figura 20 – Gráfico do número de mulheres ocupando cargos governamentais nos EUA



Fonte: site pewsocialtrends.org

Entre os anos 2000 e 2017 foi observado uma estagnação no ajuste salarial das mulheres nos Estados Unidos, seguindo as informações apresentadas nos sites [agenciabrasil.ebc](http://agenciabrasil.ebc.com.br) e [oglobo.globo](http://oglobo.globo.com), o pareamento entre a remuneração de homens e mulheres ainda possui uma margem de diferença de 21,7% e não mostrou grande avanço nos últimos anos. Contudo, a aceitação da mulher no mercado, seu papel na sociedade e na família está se tornando cada vez mais aceita e disseminada pelas novas gerações, de acordo com o artigo produzido por Gerson (2002) a postura adotada pela geração do século vinte abertamente, em grande maioria de acordo com as entrevistas realizadas em Nova York, espera das mulheres tomarem uma posição de importância e igualdade na sociedade, de acordo com os questionários feitos para os habitantes da cidade muitos tiveram que ver seus pais se separarem ainda quando crianças, que de acordo com muitos a relação entre duas pessoas que não se correspondiam ou não conseguiam viver um com outro apenas degradava a família, por fim viam isso como a escolha correta a ser feita e a imagem dos pais, principalmente a mãe, superando esta situação foi algo marcante e que por fim não apenas estabeleceu uma mentalidade de que uma relação deveria ser mantida se ambos os membros da relação estão felizes com ela mas também que as mulheres não apenas tem o direito de se divorciarem como também deveriam procurar uma relação saudável.

Com tudo isso, podemos ver uma progressão dos direitos e conquistas das mulheres entre este período de tempo, mesmo que ainda (no tempo em que este trabalho está sendo produzido) não tenham alcançado um reconhecimento e os devidos direitos que defendem e exigem por todas as partes do mundo, é evidente o percurso de lutas e vitórias que conquistaram e pode se ver que não se perdeu o objetivo e a força de se alcançar seus direitos humanos.

3 MULHER MARAVILHA

Trata-se aqui de se introduzir a personagem tema deste trabalho acadêmico, a Mulher Maravilha, será apresentado sua história de origem, características físicas e psicológicas, uniforme e presença no meio de entretenimento.

Primeiramente será apresentado sua origem, não sua história fictícia mas sim como uma publicação. De acordo com as matéria publicadas nos sites megacurioso (2015) e comicbookbrain (2015) sabemos que a personagem foi criada pelo psicólogo William Moulton Marston e desenhada por Harry George Peter a personagem fictícia Diana Prince a Mulher Maravilha foi criada como um símbolo de justiça e força feminina, tendo sua primeira aparição na revista americana *All Star Comics* 8# em dezembro de 1941, a personagem logo se tornou um sucesso de vendas e rapidamente ganhou sua própria revista em maio de 1942, Marston descreveu a personagem da seguinte forma “Francamente, a Mulher Maravilha é propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que deveria, eu acredito, dominar o mundo”.

O site megacurioso (2015) apresenta que sobre a construção da personagem, as esposas de William, principalmente Elizabeth Marton, tiveram grande peso em sua elaboração. Na época os quadrinhos norte americanos eram dominados pelas histórias de personagens como o Super-homem e o Batman, histórias essas em que todo os conflitos eram resolvidos a base da violência física e neste tipo de ambiente que William quis criar um personagem diferente, que não resolvesse os problemas com violência e guerras mas com amor e ao dizer sua ideia sua esposa respondeu “mas faça uma mulher”.

Em vista desta idealização de personagem temos sua história de origem, que já foi várias vezes retrabalhada por diversos autores, o site comicvine.gamespot (2016) mostra a evolução da personagem nos quadrinhos, neste trabalho apresentaremos sua primeira história de origem e certas mudanças cruciais que ocorreram durante as publicações de sua história. Em 1942 em sua primeira história, a personagem Mulher Maravilha era uma campeã amazona que ao encontrar um avião dos Estados Unidos que caiu em sua terra natal a ilha secreta, decide leva-lo de volta ao mundo dos homens, chegando ao seu destino Diana se impõem contra as forças do mal como uma guerreira da justiça e protetora da paz, tendo principalmente como inimigos os exércitos nazistas.

Com o passar das publicações a origem da Mulher Maravilha se tornou mais divinas, autores alteraram sua origem para uma variedade de posições sociais ou de origens diferentes, de uma campeã amazona para uma princesa ou embaixadora ou tendo sua origem física explicada como sendo criada com argila. Em geral, as mudanças em sua origem costumam ir em uma direção mais divina ou que denotem uma posição de maior importância.

3.1 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS

A personagem Mulher Maravilha é vista como um dos maiores ícones pop, sendo facilmente um dos ícones femininos mais conhecidos entre eles, o site comicvine.gamespot (2016) listando reconhecimentos como: sendo eleita a 20º melhor personagem de quadrinhos pela Empire Magazine's e na lista de 100 melhores super heróis de quadrinhos da ING's alcançando o 5º lugar. Todo este reconhecimento foi ganho através de traços muito fortes disseminados pela personagem, por todas as aventuras e desventuras que teve que enfrentar e pelo carinho e admiração que conseguiu conquistar aos olhos de seus leitores.

Relembrando, de acordo com seu criador William Moulton Marston, a essência das características da personagem idealizavam um símbolo de justiça, amor, paz e luta dos direitos femininos. Diana se apresentou com uma postura forte e com um bom coração disposta a ajudar qualquer um em qualquer hora. Em cada nova aventura ela se deparava com alguém em perigo e em busca de socorro, sem hesitar surgia para o resgate, e diferenciando-se das demais histórias da época Diana evitava ferir as pessoas, mesmo em uma situação de risco ela demonstra uma preocupação pelos outros.

E de mesma forma, através das novas histórias que começaram a ser escritas por novos autores, muitas das suas principais características se mantiveram e novas foram implementadas. Diana começou apresentar uma postura mais imponente e rígida, mostrando mais traços de tanto uma guerreira quanto uma líder, entrando em papéis muito mais relacionados aos outros heróis, sempre mantendo uma postura bondosa e altruísta.

Figura 21 – Primeiro quadrinho com a aparição da Mulher Maravilha



Fonte: site readcomiconline.to

Como dito antes no capítulo sobre “Arquétipo”, muitos personagens são construídos tendo um modelo já definido, na realização deste trabalho não foi encontrado nenhum tipo de documento oficial relatando em que tipo de arquétipo a Mulher Maravilha foi elaborada, isto é deduzindo que William usou um. Mas segundo a pesquisa realizada por J. Jonas (2012) sobre os 12 arquétipos, podemos começar a ver várias qualidades e características que a personagem apresenta que são encontradas no arquétipo do “guerreiro” (figura 16): Um personagem que vai em busca de vencer seus obstáculos fazendo o uso de sua força e coragem, sempre batalhando pelo que julgam valer a pena, enfrentando qualquer tipo de desafio sendo eles algo físico ou de sua própria mente.

Assim através destes estudos, podemos ter uma noção de como seria a ficha do arquétipo da Mulher Maravilha. O objetivo da personagem não se alterou muito desde sua primeira publicação, que seria lutar pela justiça e defender a paz. Identificar o medo que a personagem carrega é de certas formas deveras complicado, por ser uma guerreira semideusa, uma fraqueza ou um antagonista não se encaixariam perfeitamente neste quesito, porem um certo ponto se mostra de grande importância para ela “aceitação” em várias histórias a personagem demonstra se importar com a aprovação ao seu redor, tanto do mundo dos mortais quanto sua terra natal. O problema que ela enfrenta são aqueles que disseminam o mal, não se limitando apenas aos clássicos super vilões, mas a qualquer tipo de ameaça à paz e justiça. E sua resposta ao problema é sempre lutar pelo que é certo e defender aqueles que precisam. As virtudes que carrega são coragem, determinação, bondade, liderança, inteligência e habilidades físicas. O perigo que ela enfrenta é a derrota, falhar em proteger aqueles que precisam. Um habito ruim que ele carrega, seria a grande quantidade de exigência e responsabilidade que ele põe em si mesma. A devoção que ela teria seria a vitória, conquistar um objetivo que foi imposto a ela.

Figura 22 - Ficha de arquétipo *The warrior*

THE WARRIOR	
When everything seems lost the Warrior rides over the hill and saves the day. Tough and courageous, this archetype helps us set and achieve goals, overcome obstacles, and persist in difficult times, although it also tends to see others as enemies and to think in either/or terms. The Warrior is relatively simple in their thought patterns, seeking simply to win whatever confronts them, including the dragons that live inside the mind and their underlying fear of weakness. Their challenge is to bring meaning to what they do, perhaps choosing their battles wisely, which they do using courage and the warrior's discipline.	
Goal	Win
Fear	Weakness
Dragon/Problem	Stay/confront it
Response to Task	Fight only for what really matters
Gift/ Virtue	Courage, discipline, determination, skill
Pitfalls	Fear of impotence leading to ruthlessness, arrogance
Addictive Quality	Stoicism
Addiction	Achievement/success
Shadow Side: The villain, who uses Warrior skills for personal gain without thought of morality, ethics, or the good of the whole group. It is also active in our lives any time we feel compelled to compromise our principles in order to compete, win, or get our own way. (For example, the shadow Warrior is rampant in the business world today.) It is also seen in a tendency to be continually embattled, so that one perceives virtually everything that happens as a slight, a threat, or a challenge to be confronted.	

Fonte: J. J. Jonas, *The Twelve Archetypes*

3.2 UNIFORME

Em sua primeira aparição em 1941 a imagem que tinha quando estreou nos quadrinhos era de uma mulher com cabelos negros penteados, seu uniforme era constituído de uma tiara dourada, braceletes de metal, botas de cano longo, um traje de busto vermelho com uma águia estampada e uma saia azul com estrelas brancas estampadas. Não era de se espantar que o uniforme inteiro era baseado na bandeira dos Estados Unidos, de fato era comum ver heróis de quadrinhos norte-americanos usando uniformes com esta palheta de cor.

De fato o povo dos Estados Unidos é conhecido por seu patriotismo, não é de se espantar que eles estampem um herói super-humano com sua bandeira. Cada cor escolhida para a bandeira dos E.U.A tem um significado próprio, segundo o site www.bandeiras-nacionais.com estes são:

As cores vermelho, branco e azul têm sua origem na Union Jack como a bandeira das colônias inglesas. Seu simbolismo nas estrelas e listras é: branco para pureza e inocência (pureza e inocência), vermelho por valentia e resistência (bravura e resistência), e azul para a perseverança, vigilância e justiça (perseverança, vigilância, justiça)

Por um lado, outro símbolo americano antes presente no primeiro uniforme, a águia de cabeça branca, foi substituído ou incorporado por duas letras “W” simbolizando as iniciais em inglês da super heroína *Wonder Woman*. Mesmo não tendo o ícone da águia tão visualmente claro, em alguns de seus novos uniformes, a simbologia do pássaro norte americano ainda é muito forte para o conceito que o uniforme carrega, de acordo com o site cursosdeinglesnoexterior (2012) a águia de cabeça branca possui o seguinte significado:

A Bald Eagle foi escolhida em junho de 1782 como emblema na recém criada nação por conta da sua longevidade, força e aspecto majestoso, e também por conta da idéia de que ela só existe na América do Norte. Além disso, a associação lógica entre a liberdade do vôo da águia e o surgimento do novo país independente fizeram com que a escolha fosse ideal.

Recapitulando, uma personagem que representa um conceito de justiça e que na época da publicação de suas primeiras histórias lutava contra o exército nazista, tinha um uniforme inteiro inspirado na bandeira dos Estados Unidos.

Figura 23 – Esquete da Mulher Maravilha produzido por William Moulton Marston e Harry George Peter



Fonte: site comicvine.gamespot

Por outro lado, com o passar do tempo e a medida em que as histórias que protagonizava eram desenvolvidas, como mencionado anteriormente, tanto sua personalidade quanto seu corpo e uniforme foram se modificando aos poucos. Com cada história, jogo, animação ou qualquer tipo de divulgação em que fez uma aparição com o passar dos anos o corpo da Mulher Maravilha começou a ser representado cada vez mais voluptuoso, com os quadris mais finos, cintura mais larga e com os seios e nádegas maiores. Enquanto o uniforme passou a ficar cada vez mais justo e menor.

É preciso dizer que antes, de acordo com o site comicvine.gamespot (2016), a personagem já era alvo de críticas principalmente quando se havia uma situação em que a Mulher Maravilha era capturada e amarrada, toda vez que era amarrada havia um certo cunho sexual e de fetiche na cena. Atualmente a imagem negativa da personagem não é tão relacionada a um fetiche mas sim a uma super sexualização.

Figura 24 – Sensation Comics



Fonte: site wikipedia.org

Figura 25 –Diferentes tipos de uniforme que a personagem já utilizou

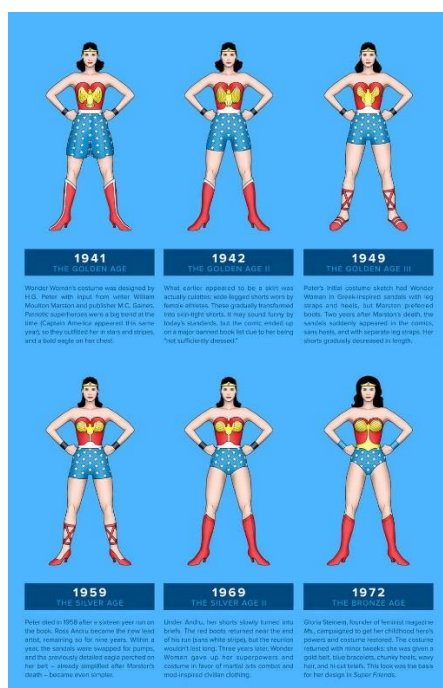


Fonte: site letterpile

Ou seja, uma personagem que foi criada para realçar e representar a força feminina agora está sendo acusada de machismo. Não são todos que concordam com esta opinião, defendendo que a personagem independente das alterações do uniforme ainda representa seu conceito original, enquanto outros afirmam o contrário, que a personagem desmerece a imagem feminina.

De fato, durante anos de publicações de publicações o uniforme da personagem sofreu diversas modificações. O infográfico disponível pelo site halloweencostumes (2016) apresentou várias, mas não todas, variações de uniforme que ocorreram durante toda a presença da personagem. Do clássico uniforme apresentado pela primeira vez em 1941 até as histórias contadas nos anos de hoje, foram mudanças pequenas e graduais que formaram a imagem conhecida hoje em dia. Uma das primeiras mudanças ocorridas em seu uniforme foi a substituição da saia para um short longo, comumente mais usado pelas atletas da época, e foi em apenas 1969 que começou a tomar a forma de um maiô. Durante os anos se percebe que certos elementos do vestuário são constantes, sua tiara, os braceletes, as estampas de estrelas e da águia americana e as cores usadas nas roupas, foi no ano de 1982 em que um novo símbolo veio a substituir a águia do uniforme, o novo símbolo foi projetado pelo design gráfico Milton Glaser e ficou presente na personagem até os dias de hoje. Nos anos seguintes os acessórios de seu uniforme começaram a tomar formas mais geométricas, e no ano de 2010 um novo uniforme foi recebido com certa controvérsia, onde se destacando dos demais uniformes foi acrescentado uma jaqueta e uma calça para a personagem, a recepção não foi boa por partes tanto de um público masculino quanto feminino, algumas defensoras do movimento feminista acrescentaram que não se deveria vincular a ideia de ser poderosa com usar calças.

Figura 26 – Infográfico da evolução do uniforme da Mulher Maravilha



Fonte: site halloweencostumes

Figura 27 – Infográfico da evolução do uniforme da Mulher Maravilha 2



Fonte: site halloweencostumes

A própria editora americana DC Comics tem trabalhado alternativas diferentes de se mudar esta conotação negativa que a personagem foi vinculada. Um outro exemplo de redesign de uniforme, proposto pelo desenhista David Finch no nova fase dos quadrinhos *New 52*, apresenta a Mulher Maravilha com um novo uniforme que a cobre do pescoço até os pés, mantendo vários elementos de seu antigo uniforme como as cores, acessórios como a tiara e braceletes e elementos como as estrelas e as letras "W" e acrescentado novos elementos como ombreiras e outras armaduras. Porém este novo redesign não foi bem recebido por todos os fans da personagem, uma publicação do site *themarysue* (2014) demonstra a insatisfação de um leitor enquanto como a personagem estava sendo representada enquanto o site *thegeekembassy* (2015) defende a nova representação, muitas críticas se referindo a não apenas de não haver necessidade de se fazer um novo uniforme como também que o novo proposto não tinha tantas características semelhantes ao uniforme original.

Figura 28 – Mulher Maravilha desenhada por David Finch



Fonte: site comicsalliance

Sendo assim se tem a proposta deste trabalho acadêmico, apresentar a elaboração de um novo uniforme para a Mulher Maravilha, de forma que ele consiga projetar a essência e conceito que a personagem carrega e que ainda assim apresente uma imagem que não fuja da temática já estabelecida e definida para esta personagem. O objetivo deste trabalho não é reduzir ou desprezar a editora DC Comics ou qualquer autor, desenhista, funcionário ou fan da mesma ou de outra filiação. Este trabalho está sendo conduzido com o intuito de se estudar este caso, aprender com ele e propor uma alternativa que consiga manter uma identidade embasada e fiel a personagem e que contribua para minimizar o conflito entre o conceito já definido e sua imagem estética.

3.2.1 Análise da mulher maravilha a personagem e o uniforme

Em vista de todas as informações coletadas até o momento deste trabalho, trata-se aqui de traçar uma relação entre o conceito e representação gráfica que a personagem Mulher Maravilha apresentou durante todos os anos em que foi publicada em um diverso número de mídias e aos fatores que marcaram a época e definiram padrões estéticos e morais nos Estados Unidos da América.

Para começar, abordemos a época em que foi criada em 1941. Como já citado anteriormente, os EUA estava em meio do conflito da segunda guerra mundial aonde um ambiente de terror e patriotismo pairava sobre o país e um grande número de soldados, homens e mulheres foram enviados para os campos de batalha para servir seu país. Os que continuaram no país nutriam a imagem do dever patriótico, substituindo os cargos de trabalho antes ocupados pelos soldados que partiram. As mulheres em particular que tiveram que assumir estes empregos, trabalhando tanto quanto os homens, sofrendo discriminações e recebendo um pagamento menor pelo mesmo serviço. De fato foi em um ambiente como esta que a personagem surgiu, uma super heroína que defendia a liberdade, justiça, paz e amor.

Mesmo com uma observação rápida no primeiro uniforme já podemos identificar vários elementos que remetem aos EUA, no uso das escolhas das cores vermelho, azul e branco e símbolos como as estrelas e a águia branca, a Mulher Maravilha vestia a bandeira dos Estados Unidos, trazendo a ideia do patriotismo. As peças de roupas usadas no uniforme divergiam das comumente usadas pelas mulheres da época, enquanto as roupas tradicionais femininas da época eram caracterizadas por cobrir quase o corpo inteiro com ressalva da saia em que o tamanho estava abaixo do nível do joelho com uma cintura muito fina, possuindo uma ombros retos e quadrados, sapatos e comumente luvas, em contraponto as roupas da mulher maravilha se destacavam pela saia acima dos joelhos, botas de cano alto e um busto justo que não cobria os braços, ombros e costas. Pode-se se tirar certos fatores de o porquê estas escolhas foram feitas, a primeiro é a própria origem da personagem vinda das amazonas o uniforme sofreu influencias vinda das roupas usadas na Grécia antiga, em segundo o uniforme funcionou como uma imagem de empoderamento feminino, uma das principais ideias que a personagem carrega é a da liberdade e a quebra deste norma estabelecida pelo padrão do vestuário pode bem ter sido uma forma de aplicar este conceito. As próprias ações desempenhadas pela personagem promoviam e incentivavam um sentimento forte de empoderamento e dever para seus leitores, principalmente para o público feminino, constantemente a personagem defendia o poder feminino e incentivava as mulheres a tomarem parte na segunda guerra mundial servindo o seu país.

O que ocorreu a seguir pode se dizer que foi uma reação ao fim da guerra e aos padrões éticos da época. Algumas alterações no uniforme começaram a ocorrer, a saia a altura dos joelhos foi considerada um tanto que indecente e foi substituída por um short e com o fim do nazismo as histórias protagonizadas pela personagem começaram a tomar um tema mais familiar, a personagem começou a participar cada vez mais em problemas

mundanos e de relacionamentos com o piloto que avia salvado, descrito nos sites comicvine (2017) e daillydot (2015), não é presunção fazer uma relação com as mulheres sendo forçadas de volta para as rotinas de dona de casa com a volta dos homens da guerra.

Não é difícil imaginar que a popularidade da personagem despencaria se ela fosse por esse caminho, porém com o passar do tempo cada vez mais ela tomava uma postura mais forte, confiante e independente. Esta posição que a personagem tomou, de se apresentar como uma figura poderosa está claramente relacionada com a postura que várias mulheres através dos tempos tomaram para conquistar seus direitos. Esta parte é uma suposição, mas se as mulheres não tivessem exigido mudanças da sociedade e continuassem a manter o papel de donas de casa e mães não seria possível também que a Mulher Maravilha tivesse seguido o mesmo caminho? Sendo uma possibilidade ou não a personagem não estagnou neste estado e prosseguiu seu caminho como heroína.

Assim, com a atitude da personagem se direcionando para algo mais forte em conjunto as posturas que as mulheres começaram a adotar mais e mais vezes, algumas alternativas de uniforme começaram a se destacar por certos elementos, tenhamos como exemplo os uniformes projetados por Jim Lee e David Finch, ambos os desenhista apresentaram roupas que cobriam mais o corpo da heroína e as duas alternativas foram recebidas com ambas críticas e elogios, analisemos por partes.

Figura 29 – Mulher Maravilha desenhada por Jim lee



Fonte: site dccomics

Figura 30 – Mulher Maravilha desenhada por David Finch



Fonte: site comicvine.gamespot

Muitas elogios vieram pelo fato da personagem não ser sexualizada pelo o uniforme, suas pernas antes expostas ficaram cobertas por uma calça enquanto os braços e busto também foram cobertos por uma jaqueta ou um collant Mas temos que lembrar que “sexualizar” alguém não é apenas uma relação entre o corpo e as roupas mas um conjunto entre a aparência física e comportamental que torna uma pessoa ou personagem sensual. Mesmo mantendo isso em mente, a personagem é ainda rotulada como um símbolo sexual pelo tipo de roupa que usa e pelo fato que isso seria uma contradição dos valores que a personagem defende. Críticas a esses uniformes apontaram que além de que ela perdeu muito de sua identidade visual e também que sua sensualidade não deveria ser reprimida que não há necessidade de usar calças para demonstrar poder. Ou seja, existe uma certa discordância entre opiniões, estas críticas e elogios não foram apenas levantadas por aqueles que desconhecem a personagem mas pelos fãs mais fervorosas também.

Com certos elementos e feedback é possível traçar alguns pontos importantes, começaremos com as cores, o azul, vermelho e branco foram em grande maioria presentes em várias variações de uniforme em principal por carregar a ideia de liberdade e patriotismo dos EUA, mesmo que a personagem já deixou de ser um símbolo de liberdade local para um mundial e outros países ainda relacionam essas cores com outras elementos, estas cores já estão fixadas a identidade da personagem, remover mesmo que apenas uma delas já pode causar uma dissonância na imagem dela.

Seguidamente, olhando certas partes de seu uniforme são marcantes e farão falta se forem removidas, como a tiara os braceletes e símbolos como as estrelas e o logo em forma de duas letra “w” estes elementos estão fixados na mente das pessoas e são relacionados a personagem ou seja a ausência deles irá fazer tanta falta quanto as cores, mas existe um outro fator que pode causar um estranhamento e dissonância se não estiver presente, pele exposta.

Para entender a ideia que ter uma certa quantidade de pele exposta é significativo para manter uma imagem que não fuja ou cause estranhamento da ideia principal da personagem vamos imaginar a seguinte situação, vamos utilizar como exemplo o uniforme de 1982 da Mulher Maravilha o primeiro uniforme a apresentar o logo com dois “w”, não altere nada no uniforme porém acrescente uma máscara que cubra parcialmente ou todo o rosto dela, ela continua sendo facilmente identificada como a Mulher Maravilha mas um elemento extra cobrindo parte do corpo gera uma dissonância. O mesmo valeria em remover alguma parte das roupas, tomando novamente o mesmo uniforme, se for removido as botas o efeito seria semelhante ela ainda seria reconhecida mas ainda haveria um elemento de estranheza.

Pode-se dizer, que é no extremo de cada caso que gere o motivos de debate, quando o uniforme é muito revelador ele é rotulado a uma imagem sexualizada e incoerente ao conceito da personagem, de forma semelhante se vestida por completo ela não apresenta a ideia que devia e se torna visualmente incoerente. Com isso em mente, podemos ver que deve haver alguma parte da personagem exposta para se manter uma coesão tanto conceitual e que não cause um estranhamento visual para o público.

E levantando o fato que o a ideia de sexualização apenas ocorre dependendo da maneira que um personagem se apresenta e comporta, ou seja o uniforme sozinho não consegue agregar esta conotação, podemos afirmar que o problema principal do uniforme não é que ele torna a imagem da personagem como um objeto sexual mas sim que ele não transcreva claramente os conceitos já pré definidos da Mulher Maravilha. Relembrando que aqui não está sendo ignorado o fato que a personagem já foi através de suas aparições em outras mídias sexualizada, através de como ela se comporta, porem o objetivo neste trabalho é definir se o uniforme usado pela Mulher Maravilha consegue expressar o conceito da personagem ou se ele mostra alguma imagem incoerente, com isso em mente seguindo a ideia do que é sexualização pode-se afirmar que o uniforme não agrega esse conceito de imagem sexualizada.

4 DESENVOLVIMENTO

Trata-se aqui de começar o desenvolvimento do uniforme para a Mulher Maravilha. Em conjunto as informações coletadas durante toda a pesquisa juntamente com questionários que foram distribuídos, será produzido um sequência de sketches que por fim iram gerar a alternativa final deste trabalho acadêmico.

4.1 ANALISE DO QUESTIONÁRIO A

A fim de compreender melhor qual é a imagem que a Mulher Maravilha transmite para as pessoas, sendo consumidores diretos dos produtos vinculados a ela ou não, foi realizado um questionário que objetiva saber tanto qual é a familiaridade que os participantes tem com a personagem e qual é a visão deles sobre ela, o que vem a seguir é uma análise realizada, o questionário e as respostas se encontram em anexo no apêndice do trabalho.

O público que participou do questionário foi diversificado, com um número total de 21 participantes a pesquisa realizada não se focou em apenas saber o que os fãs de quadrinhos e cultura geek/nerd sabem ou seja o público em mente para o questionário deveria abranger uma gama maior, mas incluindo também o público já familiarizado a personagem. Primeiramente de acordo com as informações recolhidas, o perfil dos participantes apresentam uma faixa etária de entre 19 a 47 anos de idade, com uma predominância de 61,9% masculino e 38,1% feminina. Seguidamente foi necessário saber qual era a familiaridade que tinham com a cultura geek/nerd, no total todos os participantes apresentaram um conhecimento básico, 52,4% alegaram saber muito da cultura geek/nerd, 28,6% marcaram a alternativa que conhecem um pouco, 19% já ouviu falar mas não conhecem muito e por fim não teve um caso em que algum entrevistado não conhecesse ou soubesse um mínimo sobre o assunto. Em grande parte eles consomem algum tipo de produto vinculado a essa cultura, entre as alternativas disponíveis de que tipo de produto eles consomem sobre essa cultura as mais marcadas foram de filmes com 90,5%, animações com 57,1%, seguidas por jogos com 47,6%, brinquedos com 42,9%, quadrinhos com 38,1%, apenas um entrevistado que alegou não consumir nenhum tipo de produto relacionado a essa cultura.

Partindo para as perguntas relacionadas especificamente a Mulher Maravilha, a primeira pergunta relacionada a ela foi em que mídia os entrevistados tiveram o primeiro contato com a personagem, a alternativa mais votada com 66,7% foi animação enquanto os quadrinhos, o primeiro tipo de divulgação em que a personagem surgiu, ficou como a segunda mais votada com 14,3%, pode-se deduzir com isso que pelo fato que as animações essas podendo ser transmitidas em televisão aberta, a cabo, por dvd e vhs e outros meios de divulgação são mais acessíveis que os quadrinhos impressos e distribuídos em bancas de jornais e livrarias. A pergunta seguinte visava descobrir o que a personagem representa para os entrevistados e como eles poderiam descreve-la, em grande maioria as palavras que mais se repetiram quando ela foi descrita foram “forte”,

“guerreira”, “poderosa” e “feminidade”, entre algumas das respostas ela foi descrita como uma das primeiras heroínas feminina vista pelo os entrevistados, como uma influência positiva quando a participante ainda era uma menina e também foi descritas por alguns como um modelo como as mulheres deveriam ser e se sentir. A próxima pergunta teve como objetivo de avaliar com que tipos de elementos os entrevistados mais relacionam com a personagem, podendo assim ter uma noção superficial de quanto eles conhecem alguns atributos da personagem, a princípio parece que os participantes marcaram as alternativas mais adequadas aos conceitos dela, a marcação para “guerreira” foi selecionada em seu extremo ou seja eles veem a personagem como uma combatente, alguém disposta a defender uma causa, seguidamente o conceito “deusa” foi mais dividido em opinião porem foi mais direcionada que a “mortal” o que pode-se entender que alguns dos entrevistados podem não apenas saber sobre a origem da personagem ou também a veem como uma indivíduo poderosa e digna de admiração, a próxima alternativa foi a princípio marcada como neutra ou os participantes talvez não tenham entendido a ideia, apresentar a personagem como “sensível” mostra um contraponto ao lado “guerreiro” da Mulher Maravilha, um lado bondoso e carinhoso, alguns participantes marcaram a opção “sensível” mas não em uma quantidade muito relevante, por último foi apresentado duas características definidas como conceito para a personagem “força” e “amor” o objetivo era descobrir com qual dessas características os entrevistados identificavam mais a personagem e de acordo com as respostas “força” foi a escolhida.

Seguidamente foi realizada uma pergunta mais direta, “o uniforme da personagem transmite que ideia para você?”, as respostas recolhidas apresentaram um leque diversificado de opiniões divergindo entre conceitos, críticas e elogios. O uniforme foi descrito como americanizado, pelo uso das cores e símbolos presentes no uniforme, outra comparação foi com elementos gregos mitológicos como os uniformes das amazonas. Cinco dos participantes descreveram o uniforme como machista, hipersexualizado, pouco prático e de acordo com uma resposta “que ela tá precisando de roupa”, em contraponto outros entrevistados descreveram o uniforme como liberdade, força, “uma vanguarda na luta pela liberdade feminina” e “a ideia de uma mulher poderosa”. O interessante sobre essas respostas é que na pergunta número 6, quando se foi perguntado como os participantes descreveriam a personagem, as respostas foram em grande maioria positivas apontando os bons atributos da Mulher Maravilha, ela não havia sido descrita como hipersexualizada ou machista, com isso podemos perceber que vários entrevistados atribuem essas características “negativas” ao uniforme enquanto outros veem a mesma situação como algo positivo, um empoderamento as mulheres.

A nona pergunta pedia para os participantes explicarem o motivo de o porquê acharem que o uniforme tem uma conotação negativa ou positiva. Interessantemente as cores usadas no uniforme foram criticadas por serem relacionados a um país consumista e com um patriotismo exagerado enquanto a personagem deveria representar liberdade, enquanto outro afirmaram que não se identificavam com as cores da bandeira norte americana por não serem dos Estados Unidos. As críticas relacionadas a sexualização do uniforme em grande parte afirmavam que ela não se apresenta como uma imagem positiva

para as leitoras femininas, adultas ou crianças tornando ela alguém difícil de se identificar, enquanto outros apontaram que a imagem “sexy” da personagem desvia a atenção do que ela deveria ser uma heroína forte e justa, sem esquecer aqueles que mencionaram que o uniforme não era prático para alguém que deveria estar lutando. Os que defenderam o uniforme alegaram que o uniforme não diminui a personagem mas mostra que além dela ser uma mulher bonita ela ainda consegue se mostrar forte, inteligente e justa independente do que ela está vestindo.

Por fim a última pergunta do questionário foi “você está aberto a mudanças estéticas a personagem” e com uma votação unânime para a resposta “sim” todos os entrevistados independente de suas opiniões se mostraram abertos a mudanças ao visual da Mulher Maravilha.

Com tudo isso, pode-se dizer que através das respostas coletadas, que os entrevistados possuem um conhecimento prévio e basicamente correto sobre alguns dos conceitos que montam e constituem a Mulher Maravilha. Como minha opinião, talvez um dos fatores mais interessantes coletados foi a diferença de como a personagem e o uniforme foram descritos, primeiramente em maior parte os participantes descreveram ela com características positivas e relevantes ao seu conceito pré definido, talvez um dos comentários mais positivos foi quando apontaram que ela é uma grande influência positiva para um público feminino e um exemplo a ser seguido. Porém quando foi questionado o uniforme em si ele recebeu um feedback oposto a personagem, recebendo críticas e alegações que ele não transmite a ideia que a personagem deveria passar e que ironicamente não é um bom exemplo para o público feminino. Relembrando o que se foi dito em capítulos anteriores, um personagem é constituído por vários elementos entre eles o corpo e a roupa, elementos esses que a mente não consegue ver como atributos separados eles sempre são vistos como um só assim formando um personagem. A Mulher Maravilha sendo descrita como um elemento completo ou seja corpo e uniforme foi apenas elogiada enquanto, como elemento separado, o uniforme foi criticado e menosprezado em maioria.

4.2 PROTOTIPAGEM

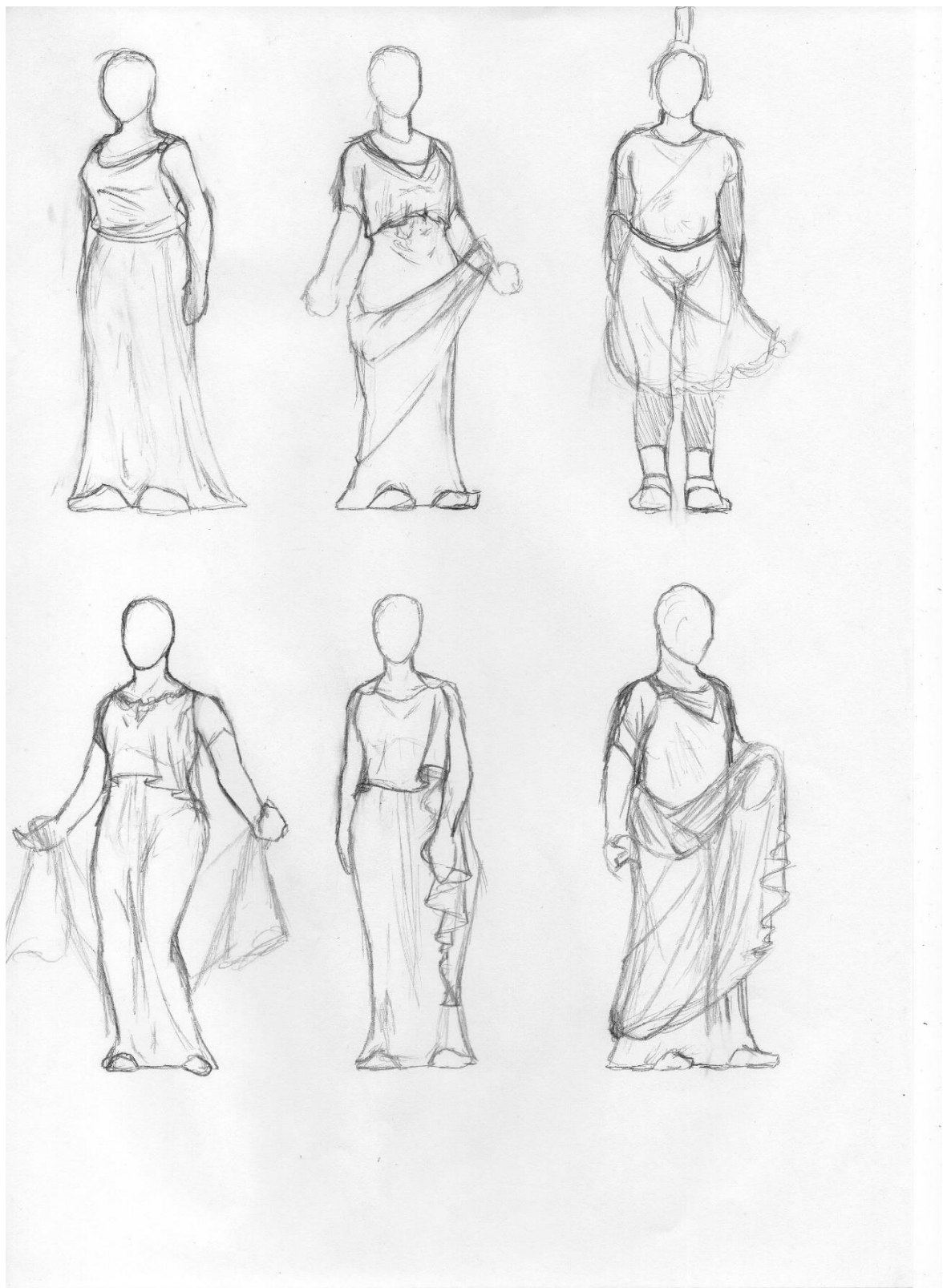
Com os dados coletados durante toda a realização deste trabalho, chegou a parte em que o acadêmico irá começar esboçar alguns protótipos que por fim vão ser transformados em uma ilustração finalizada.

De acordo com as respostas recolhidas através do questionário realizado, a grande maioria dos entrevistados vê a Mulher Maravilha como uma personagem forte e justa muitas vezes descrita como uma guerreira semelhando muito assim com o conceito pré-definido dela, contudo as críticas apontaram que seu uniforme não parece ser prático ou condizente com a função que deveria desempenhar, combater o crime, em conjunto alguns dos participantes apontaram que o uniforme lembrava muito os Estados Unidos assim não transmitindo uma sensação de se identificarem com o tema.

É importante ressaltar que uma das principais críticas levantadas ao uniforme é pelo fato que ele sexualiza a personagem, contudo como já foi descrito em capítulos anteriores, o ato de sexualizar alguém não tem uma relação única as roupas de um indivíduo mas uma relação à todo um comportamento e apresentação ou seja não importa que tipo de uniforme a personagem use a imagem sexualizada apenas depende da maneira que ela se comporta e é apresentada. Poderia se discutir porém que a personagem está em um padrão de beleza a um nível inalcançável, contudo o objetivo deste trabalho é analisar apenas o uniforme logo seu corpo não está sendo tomado como um fator de extrema importância.

Primeiramente foi realizado um conjunto de sketches simples de roupas e uniformes de origem gregas, em específico roupas usadas por mulheres e por soldados da época em conjunto com alguns desenhos de uniformes da personagem Mulher Maravilha, isto foi realizado com o intuito de se encontrar um padrão de repetição de formas nas peças utilizadas.

Figura 31 – Estudo de uniforme, roupas femininas gregas



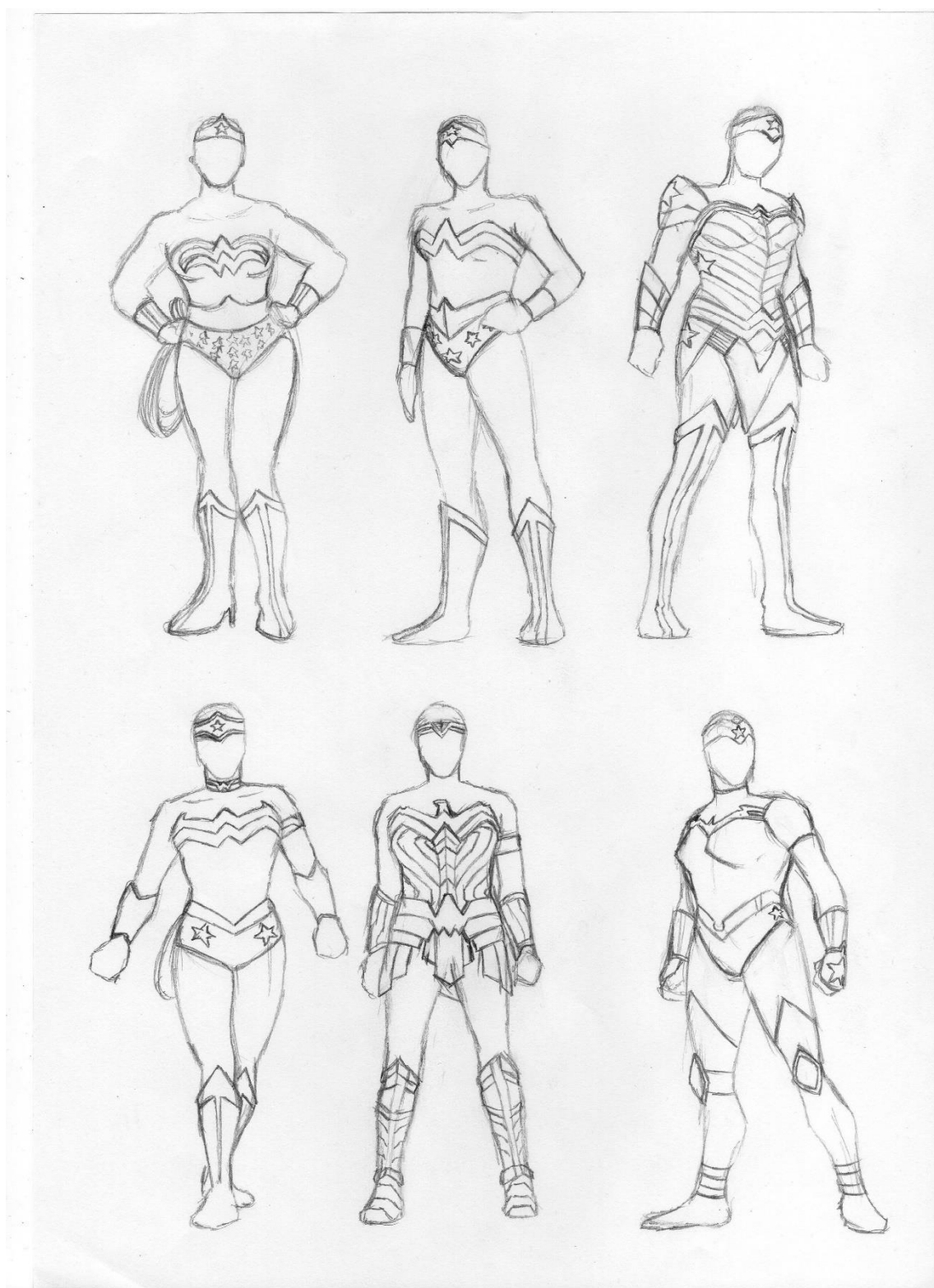
Fonte: Artur Brasiliense de Souza

Figura 32 – Estudo de uniforme, roupas de soldados gregos



Fonte: Artur Brasiliense de Souza

Figura 33 – Estudo de uniforme, roupas da Mulher Maravilha



Fonte: Artur Brasiliense de Souza

Figura 34 – Estudo de uniforme, roupas da Mulher Maravilha 2



Fonte: Artur Brasiense de Souza

A primeira vista um elemento que pode ser percebido em tanto o uniforme dos soldados gregos e da Mulher Maravilha é proteções usadas nas pernas. Os soldados gregos utilizavam uma proteção chamada “greave”, feita de metal tinha como função

proteger a perna, pode-se perceber uma semelhança nas botas da personagem, apesar dos diferentes uniformes apresentarem certos tamanhos diferentes com algumas passando acima da altura do joelho, em grande maioria todos tem uma forma de ponta. Visto isso para manter uma semelhança a imagem padrão da Mulher Maravilha devem ter o topo em uma forma de ponta e para trazer uma semelhança maior para a vestimenta dos soldados gregos, seu tamanho ideal seria alcançando os joelhos e sendo composto de algum material metálico.

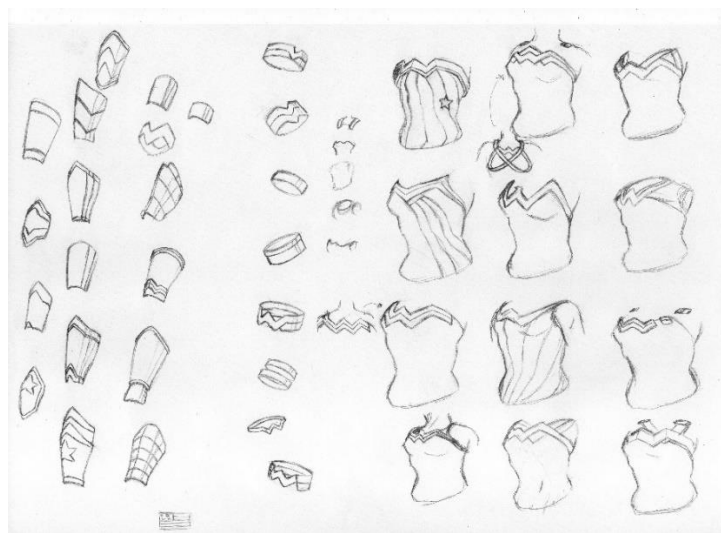
As roupas usadas no torso da personagem em grande parte deixam a mostra o corpo da personagem, se diferenciando das roupas usadas pelas mulheres e soldados gregos que possuíam comumente alguma peça cobrindo alguma parte do ombro. Acrescentar algum elemento a esta região poderia comprometer a semelhança da imagem popular da personagem, porém não é comum as roupas gregas ficarem com os ombros completamente expostos. Com isso em mente foi acrescentado uma extensão de metal e couro partindo do símbolo “W” do peito da personagem, assim visando remeter de maneira sutil as ombreiras usadas por soldados gregos e que não obscurecesse muito o ombro da personagem e que de uma forma resolvesse as críticas levantadas no questionário que descreviam a roupa da mulher maravilha como “tomara que caia”.

Os braceletes e tiaras em grande parte dos uniformes usados pela personagem não demonstram mudanças muito perceptíveis. Para se transmitir uma ideia mais forte o uso de formas geométricas é a mais indicada, tendo em mente que formas orgânicas remetem a algo mais delicado, estas formas geométricas foram usadas bastante na tiara, valendo relembrar que em muitos uniformes anteriores da personagem a tiara possuía em maioria formas orgânicas. Para trazer mais a ideia de proteção os braceletes se estenderiam por todo o antebraço e em acréscimo para transmitir uma imagem de movimento e perigo a extremidade do bracelete terminara em uma forma pontiaguda.

O maiô usado pela personagem está presente em grande parte dos uniformes usados por ela, de fato se tornando uma peça de roupa imediatamente relacionada a ela. A princípio é uma resposta imediata e precipitada vestir a personagem com uma calça, porem como falado em capítulos anteriores, a pele da personagem faz parte de sua imagem cobri-la causaria tanto conflito estético e conceitual quanto tirar uma peça de roupa. Uma alternativa que se apresentou é utilizar uma “*fustanella*” que é semelhante a uma saia e era usada por guerreiros gregos essa que cobria os soldados a uma altura acima dos joelhos podendo assim dar mais mobilidade para eles, contudo a um problema, apesar de trazer uma imagem que lembre guerreiros sua forma foge da Mulher Maravilha, enquanto a *fustanella* possui uma extremidade horizontal enquanto o maiô usado pela personagem possui uma forma mais semelhante a um “V” contrastes de formas totalmente diferentes, este tipo de saia grega já foi usada em outras variações do uniforme dela porem geralmente eles cobrem a frente, a traz e ambos os lados contudo entre estes espaços a um vão, desta jeito criando uma forma mais semelhante a um “M”. A alternativa apresentada para esta situação foi utilizar a *fustanella* porem que ela formasse uma forma semelhante ao maiô da personagem, formado uma forma em “V”.

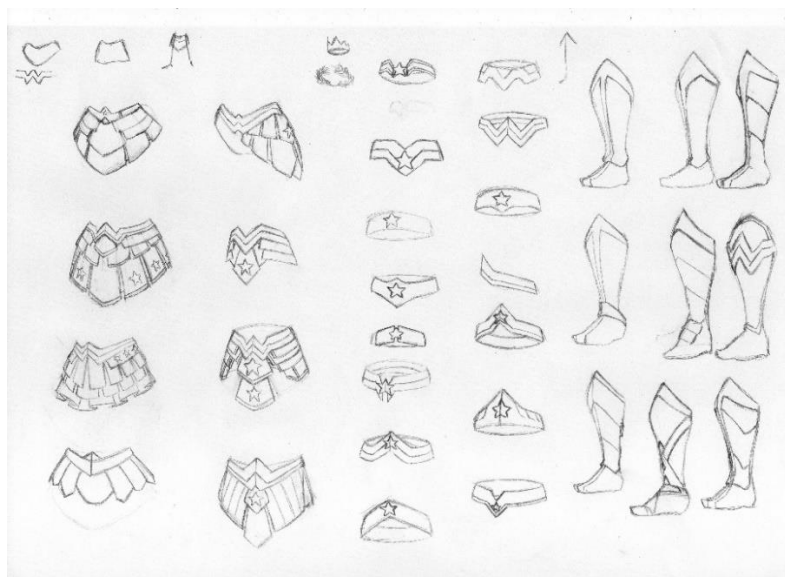
As cores icônicas relacionadas a Mulher Maravilha são o vermelho e o azul, encontradas na bandeira americana. Já foram apresentado vários uniformes que modificaram essas cores, o vermelho geralmente usado no top da personagem e o azul para o maio já tiveram suas ordens trocadas, outra cor que já avia sido trocada é o do cinto e a tiara que antigamente usavam a cor dourada, foi substituída pela prata. A fim de criar uma relação mais forte com a imagem da personagem foram utilizadas as cores mais clássicas da personagem ou seja o vermelho para o top e as botas, o azul para a saia, o dourado por ser associado a status e poder foi usado para o cinto a tiara e o logo no peito do uniforme e por fim para trazer uma ideia mais de rigidez e combate os braceletes foram pintados da cor prata.

Figura 35 – Estudo de peças de uniforme



Fonte: Artur Brasiliense de Souza

Figura 36 – Estudo de peças de uniforme 2

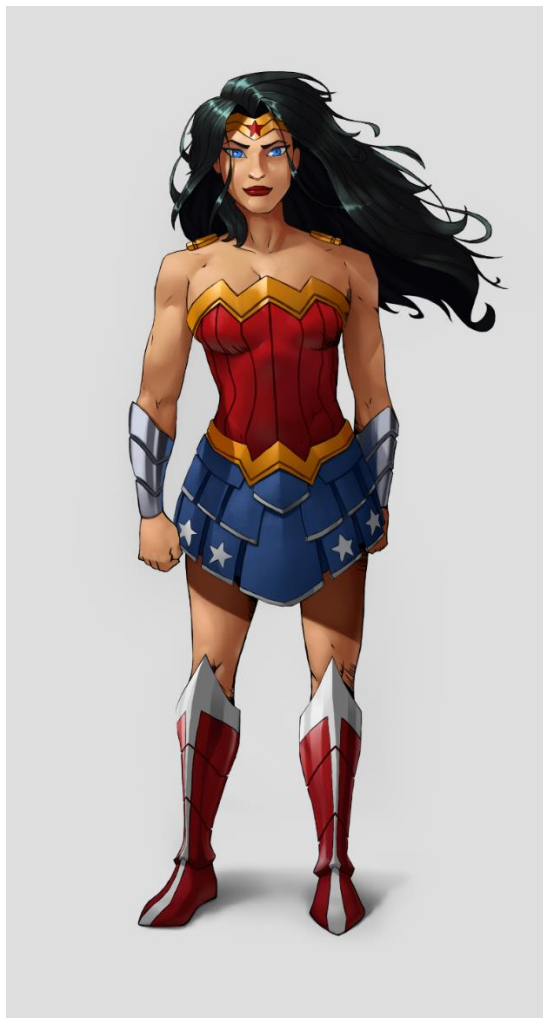


Fonte: Artur Brasiliense de Souza

Como mencionado anteriormente o objetivo deste trabalho é propor um novo uniforme e não uma nova modificação na aparência física da personagem, porem a personagem é constituída de seu corpo e uniforme, logo a uma necessidade de se escolher uma estrutura física já definida para vestir as roupas. A imagem do corpo da Mulher Maravilha varia de desenhista para desenhista, mesmo eles representando o mesmo modelo de físico e vestuário, com isto em mente para a realização deste trabalho foi selecionado o estilo de corpo apresentado da personagem nos quadrinhos Os Novos 52, por ser uma das publicações mais recentes da publicadora DC Comics. O desenho final tentara manter o padrão visual usado nestas publicações, seguindo todas as características físicas, do corpo, expressões, cabelo, etc.

Com as características do uniforme definidas foi realizados uma sequência de sketches que por fim geraram a alternativa final deste trabalho. Em conjunto também foi produzido uma ficha de personagem, essa que tem como função facilitar a reprodução da imagem e a compreensão do mesmo, e por fim foi produzido uma animação de ciclo de caminhada para gerar uma fundação mais solida de como o uniforme se comporta.

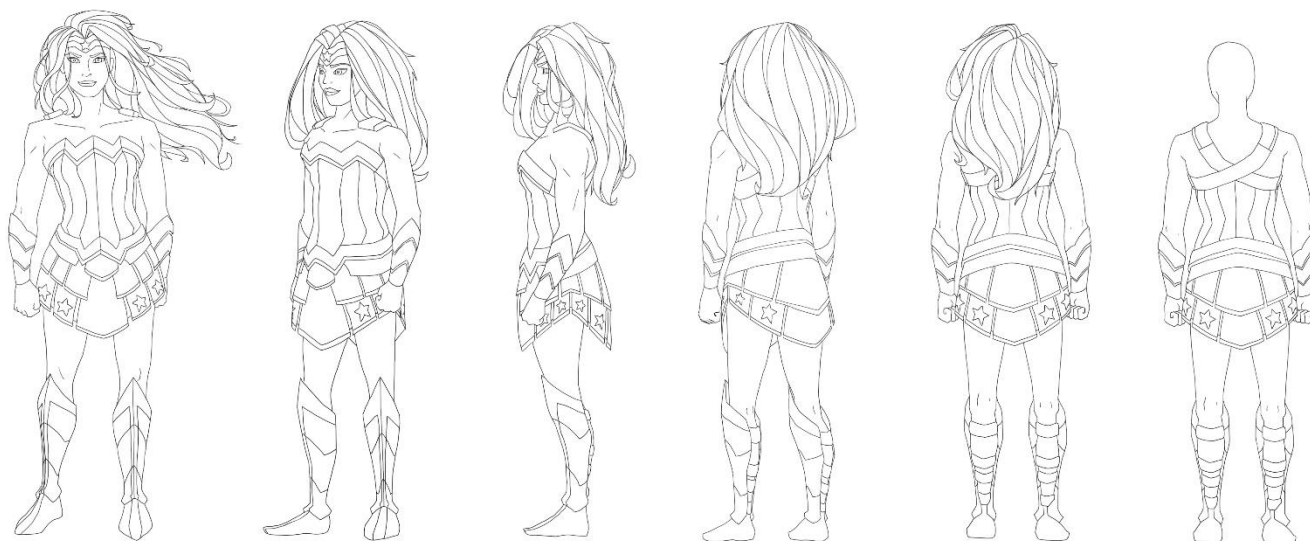
Figura 37 – Proposta final do redesign do uniforme da Mulher Maravilha



Fonte: Artur Brasiliense de Souza

Figura 38 – Ficha de personagem Mulher Maravilha vista 360°

Ficha de personagem
Mulher Maravilha
vista 360°



Fonte: Artur Brasiliense de Souza

Figura 39 – Ficha de personagem Mulher Maravilha teste de poses



Fonte: Artur Brasiliense de Souza

4.3 ANALISE DO QUESTIONÁRIO B

Por fim com a proposta de uniforme definida e finalizada, foi realizado um último questionário com o objetivo de ouvir a opinião do entrevistados sobre a alternativa gerada, o que vem a seguir é uma análise das respostas coletadas. Relembrando que várias das perguntas feitas foram produzidas pelas respostas do primeiro questionário

A primeira pergunta feita era se os participantes conseguiam reconhecer a imagem da Mulher Maravilha na alternativa apresentada a eles. Pode parecer simples, mas a necessidade de uma identificação clara da personagem é vital para este trabalho, mesmo que o uniforme produzido atendesse a todos os outros requisitos se eles não apresentasse uma imagem que o público imediatamente reconhece-se como a personagem, um dos maiores pontos de representar a personagem seria perdido. Com isso posto, o questionário recebeu uma porcentagem de 100% para a resposta de “sim”, todos viram a imagem da Mulher Maravilha.

Seguidamente foi perguntado se o novo uniforme transmite a ideia de uma guerreira, o motivo disto foi para tanto se distanciar da ideia de uma roupa considerada mais fora do conceito da personagem quanto para reforçar a ideia que a personagem é uma amazona. Aqui as respostas não foram tão uniformes, contudo a maioria marcou as alternativas que a roupa se assemelha mais a ideia de uma guerreira com uma porcentagem de 46,2% marcando segunda resposta mais próxima a guerreira e 23,1% marcaram a alternativa mais próxima a guerreira, com apenas uma pequena porcentagem de 3,8% marcando que não se parece muito e nenhum marcou a alternativa que não transmite a ideia de guerreira.

A terceira pergunta se referia o quanto a imagem lembrava os ideais americanos, e a maioria dos participantes marcaram que ela se assemelha muito a eles. Como um dos principais objetivos deste trabalho é conseguir que o novo uniforme proposto esteja de acordo com os conceitos já definidos da personagem e um dos principais conceitos dela é esta vinculação as cores e símbolos dos Estados Unidos. Os participantes marcaram com 38,5% para a segunda alternativa mais próxima aos ideais americanos e 34,6% marcaram a alternativa extrema de que o uniforme lembra muito esses ideias. E nenhum participante marcou a alternativa que não lembra estes ideais.

Logo depois foi questionado o quão prático e funcional o uniforme proposto seria para uma super-heroína. O feedback nesta questão foi mais direcionada para as alternativas que concordam que é prático e funcional, os participantes marcaram com 30,8% a segunda alternativa mais pratica e funcional e 3,8% marcou a alternativa extrema de que o uniforme é prático e funcional. Apenas 3,8% considerou como não funcional ou prático. No primeiro questionário, quando questionado sobre o uniforme, uma grande maioria alegou que a roupa da personagem era desnecessária e ineficiente para a função de uma super-heroína. Com isso em mente mesmo que as respostas recebidas não tenham divergidas em unanimidade para as alternativas que a roupa é prática e funcional, pode-se perceber uma boa aceitação por parte da função do uniforme.

Por fim foi realizada uma pergunta aberta para saber a opinião pessoal de cada participante sobre o uniforme apresentado. O uniforme foi recebido com ambas críticas e elogios, para começar seis dos participantes elogiaram a roupa e apontaram como se assemelha aos uniformes da personagem com elementos que dão um ar de guerreira, enquanto outros afirmaram que não achavam o uniforme funcional e dois participantes não entenderam o motivo da ombreira de ferro e quatro consideraram a bota com uma ponta muito afiada podendo ferir a personagem. Pontos validos levantados, de fato fatores como a bota com ponta foram considerados para um retrabalha mento do uniforme. Enquanto as críticas da ombreira, pelo fato de que o questionário apresentou apenas a vista frontal da roupa é provável que o compreendi mento da peça de roupa foi obstruído, contudo as críticas em gerais a ombreira foram ou não entenderam o que ela era ou queriam saber o é. Pode se entender que as críticas voltadas a ombreiras não tem tanto impacto a recepção a nova roupa apresentada.

Com isso definido, a alternativa final foi alterada de acordo com o feedback dos entrevistados, suavizando as pontas das botas da personagem e mantendo as ombreiras.

Figura 40 – Proposta final atualizada do redesign do uniforme da Mulher Maravilha



Fonte: Artur Brasiliense de Souza

4.4 ANÁLISE E COMPARAÇÃO DO UNIFORME DO FILME MULHER MARAVILHA (2017)

Pouco antes de terminar este trabalho acadêmico, tive a oportunidade de assistir o novo filme da personagem Mulher Maravilha, filme de mesmo nome da personagem, e com esta nova imagem apresentada as telas do cinema me veio uma necessidade de se traçar um paralelo entre os dois uniformes principalmente entre os conceitos que foram feitos.

Como já foi dito anteriormente o objetivo deste trabalho é analisar as críticas inferidas a imagem da roupa usada pela Mulher Maravilha, críticas essas que apontaram principalmente que a imagem estética da personagem tem um conflito com o conceito da personagem, com isso foi realizado um estudo de não apenas qual é esse conceito mas também maneiras que ele pode ser entendido e com isso se foi projetado um novo uniforme que pudesse transmitir os conceitos da personagem e que também apresentasse uma resposta visual as críticas antes mencionadas.

Em contra partida o uniforme usado pela personagem no novo filme possui características muito mais realistas ao mundo real. De acordo com uma entrevista realizada com a figurinista Lindy Hemming pelo site omelete (2017), o objetivo do uniforme é ser algo elegante, sexy e principalmente funcional. O uniforme em si usa cores muito menos saturadas encontrada aos quadrinhos, o detalhamento da roupa demonstra um cuidado para que o uniforme seja o mais real e funcional possível.

Enquanto o uniforme utilizado no filme possui cores muito menos saturadas comparadas a os outras roupas já usadas pela personagem, também possuem um nível de detalhamento mais minucioso nos arabescos encontrado nas partes metálicas da roupa como a tiara e os braceletes. Cores como o dourado foram usadas em uma quantidade mais reduzida, dando destaque para a cor do aço, foi acrescentado acessórios como cintos de couro que funcionam para segurar as armas usadas por ela.

A alternativa proposta por esse trabalho trabalha com cores mais saturadas se assemelhando mais as cores já associadas a personagem, o nível de detalhamento foi focado para o uso de formas geométricas mais simplificadas de forma que ainda conseguissem transmitir a ideia de força e movimento. A cor do ouro foi muito mais utilizada em partes como a tiara o cinto e busto por ser associada a status, poder e nobreza enquanto a cor metálica foi usada nos braceletes por serem mais relacionados ao combate. O acessório mais diferenciado dos demais seria as ombreiras que tem como função não apenas de manter a roupa da heroína firme ao seu corpo mas também de remeter a imagem de roupas gregas.

O que se pode concluir é que enquanto o filme propôs um uniforme que se adequaria melhor a uma guerreira no mundo real assim reduzindo um pouco da imagem fantasiosa da roupa. Por outro lado, como este trabalho tem como objetivo resgatar um conceito que de acordo com críticas está perdido ou mal aplicado, fez o uso de imagens gráficas que possam representar estes conceitos.

Tanto o filme quanto este trabalho propõem alternativas diferentes para necessidades diferentes, ambos ainda assim mantendo a imagem da personagem.

4.5 CONCLUSÃO

Sendo assim com a proposta final concluída e analisando as respostas coletadas no questionário B, pode-se concluir que o objetivo do trabalho que seria: projetar um redesign do uniforme da Mulher Maravilha que consiga transmitir seu conceito pré-estabelecido foi alcançado em um certo nível, vários entrevistados mostraram interesses e viram na proposta final os conceitos da personagem, além de reconhecerem a imagem da personagem também identificaram uma figura de guerreira feminina.

Contudo também foram registrados críticas, alguns entrevistados afirmaram que o uniforme ainda não é prático e não transmitia uma ideia positiva. Em um cenário fictício ideal o uniforme produzido agradaria a todos, porém como foi registrado, ouve várias críticas a alternativa criada, mesmo tomando nota e fazendo alterações ao produto final não seria errado deduzir que ainda haveria críticas e seria impossível criar uma alternativa que agradaria a todos.

Com isto em mente ainda ouve o registro de uma grande maioria que não apenas gostou da proposta mas também identificou conceitos da personagem na proposta final, que é o objetivo deste trabalho acadêmico.

Em poucas palavras, o objetivo final foi alcançado. Como acadêmico, devo dizer que aprendi muito na realização deste trabalho me aprofundando em conceitos visuais estabelecidos em várias áreas não se limitando apenas ao design. Eu acredito que este trabalho pode se tornar uma base de dados para futuros projetos de outras pessoas sendo eles relacionados ao objetivo deste trabalho ou não. Por fim apenas acrescento que se houver outros projetos que tenham como objetivo propor um redesign de uniforme para a mesma personagem ou qualquer outro, não apenas possam consigam usar este trabalho como referência mas que também consigam chegar ao final desejado assim como a proposta final deste trabalho foi alcançada com sucesso.

REFERENCIA

LEANDRA, Felipe. **EUA: diferença salarial entre homens e mulheres só deve desaparecer em 135 anos.** Disponível em <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2017-03/eua-diferenca-salarial-entre-homens-e-mulheres-so-deve-desaparecer>> acesso em 26/03/2017

The civil rights act of 1964 and the equal employment opportunity commission. Disponível em <<https://www.archives.gov/education/lessons/civil-rights-act>> acesso em 25/03/2017

Bandeira Estados Unidos da América. Disponível em <<http://www.bandeiras-nacionais.com/bandeira-estados-unidos-da-america.html>> acesso em 23/11/2016

Word War 2. Disponível em <<https://chnm.gmu.edu/courses/rr/s01/cw/students/leeann/historyandcollections/history/lrnmrewwii.html>> acesso em 25/03/17

JACKSON, Miller. *Comics and graphic novel sales hit new 20-year high in 2014.* Disponível em <<http://blog.comichron.com/2015/06/comics-and-graphic-novel-sales-hit-new.html>> acesso em 28/10/2015

BARATA, Germana. **Cigarro no cinema contribui para jovens começarem a fumar.** Disponível em <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252003000400012&script=sci_arttext> acesso em 25/11/2016

MORENO, Luciano. **Teoria da cor. Natureza da cor.** Disponível em <<http://www.criarweb.com/artigos/teoria-da-cor-natureza-da-cor.html>> acesso em 28/10/2015

MAGNETT, Chase. **The Rising Tide: The State of the Comics Industry in 2015.** Disponível em <<http://comicbook.com/2015/07/02/the-rising-tide-comics-in-2015-so-far/>> acesso em 28/10/2015

H. G. Peter. Disponível em <<http://www.comicbookbrain.com/harry-george-peter.php>> acesso em 27/11/2016

TONY G-man. **Mulher maravilha por David Finch.** Disponível em <<https://comicvine.gamespot.com/articles/the-reason-for-wonder-woman-s-new-costume/1100-152667/>> acesso em 22/04/2017

PIKAHYPER. **Steve Trevor.** Disponível em <<https://comicvine.gamespot.com/steve-trevor/4005-15789/>> acesso em 23/04/2017

BFLATLEY. **Wonder Woman.** Disponível em <<http://comicvine.gamespot.com/wonder-woman/4005-2048/>> acesso em 24/11/2016

A águia como símbolo representante dos Estados Unidos. Disponível em <<https://cursosdeinglesnoexterior.wordpress.com/2012/10/20/a-aguia-como-simbolo-representante-dos-estados-unidos/>> acesso em 23/11/2016

AJA, Romano. **How Peace-loving Wonder Woman become a goddess of war.** Disponível em <<https://www.dailydot.com/parsec/history-of-wonder-woman-grant-morrison/>> acesso em 23/04/17

Mulher Maravilha por Jim lee. Disponível em <<http://www.dccomics.com/sites/default/files/files/2010/06/newwwcostume.jpg>> acesso em 22/04/2017

BUXTON Marc. **Wonder Woman Comics Reading Guide.** Disponível em <<http://www.denofgeek.com/us/books-comics/wonder-woman/231468/wonder-woman-comics-reading-guide>> acesso em 17/06/2017

KENPACHI. **9 coisas que todos entendem errado sobre a Mulher-Maravilha.** Disponível em <<http://www.einerd.com.br/quadrinhos/9-coisas-que-todos-entendem-errado-sobre-mulher-maravilha/>> acesso em 23/11/2016

Quiz: você sabe tudo sobre o marinheiro Popeye? Disponível em <<http://entretenimento.r7.com/jovem/noticias/quiz-voce-sabe-tudo-sobre-o-marinheiro-popeye-20100325.html?question=0>> acesso em 27/11/2016

Qual a importância dos uniformes profissionais para a segurança do trabalho? Disponível em <<http://www.epi-tuiuti.com.br/blog/qual-importancia-dos-uniformes-profissionais-para-seguranca-trabalho/>> acesso em 27/11/2016

Desenho do pato Donald. Disponível em <<http://filmesedesenhosanimados.com/informacoes/desenho-do-pato-donald/>> acesso em 27/11/2016

Foto de roupas femininas de 1940. Disponível em <<http://glamourdaze.com/2010/08/1940s-fashion-young-womans-wardrobe.html>> acesso em 14/05/2017

Wonder woman costumes: the evolution of a superheroine [infographic]. Disponível em <<https://www.halloweencostumes.com/blog/post.aspx?id=928>> acesso em 09/04/2017

Conheça as principais características de quem joga videogame no Brasil. Disponível em <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-Brasil.aspx>> acesso em 04/11/2015

GEEKDOM. **Wonder Woman Costume History.** Disponível em <<https://letterpile.com/books/Wonder-Woman-Costume-History>> acesso em 27/11/2016

NAGY, Péter. **Aladdin (1992) - Character Design: Concepts, Model Sheets & Production Drawings.** Disponível em <<http://livlily.blogspot.com.br/2010/11/aladdin->

1992.html> acesso em 27/11/2016

GALVÃO, Camila. **A polêmica e as mulheres que inspiraram a criação da Mulher-Maravilha.** Disponível em <<http://www.megacurioso.com.br/quadrinhos/85492-a-polemica-e-as-mulheres-que-inspiraram-a-criacao-da-mulher-maravilha.htm>> acesso em 23/11/2016

BARONI, Paola; LEÃO Bruna. **O machismo no universo geek e a luta para salvar a Mulher-Maravilha desse mal.** Disponível em <<http://www.naomekahlo.com/single-post/2015/03/24/O-machismo-no-universo-geek-e-a-luta-para-salvar-a-MulherMaravilha-desse-mal>> acesso em 25/11/2016

Global games Market will grow 9.4% TO \$91.5BN IN 2015. Disponível em <<http://www.newzoo.com/insights/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-in-2015/>> acesso em 28/10/2015

A regional breakdown of the \$99.6 bn global games market (free report). Disponível em <<https://newzoo.com/insights/markets/games/>> acesso em 27/11/2016

NEWSWEEK, Staff. **Capa de revista.** Disponível em <<http://www.newsweek.com/women-revolt-newsweek-cover-and-lawsuit-collide-514891>> acesso em 25/03/2017

Igualdade de salários entre homens e mulheres nos EUA só será alcançada em 2058. Disponível em <<http://oglobo.globo.com/economia/igualdade-de-salarios-entre-homens-mulheres-nos-eua-so-sera-alcancada-em-2058-diz-estudo-15604341>> acesso em 26/03/17

VERGUEIRO, Waldomiro. **O LEITOR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: diversidades e idiosincrasias.** Disponível em <http://www.ofaj.com.br/colunas/_conteudo.php?cod=141> acesso em 04/11/2015

BORGES, Érico. **Mulher-Maravilha | Feminismo é o direito de escolher, diz figurinista.** Disponível em <<https://omelete.uol.com.br/filmes/artigo/mulher-maravilha-feminismo-e-o-direito-de-escolher-diz-figurinista/333572/>> acesso em 10/06/2017

The Wage Gap Over Time: In Real Dollars, Women See a Continuing Gap. Disponível em <<https://www.pay-equity.org/info-time.html>> acesso em 25/03/2017

Women and leadership. Disponível em <<http://www.pewsocialtrends.org/2015/01/14/chapter-1-women-in-leadership/>> acesso 25/03/2017

Comic Wonder Woman (1942). Disponível em <<http://readcomiconline.to/Comic/Wonder-Woman-1942/Issue-1?id=15220#4>> acesso em 24/11/2016

Disponível em <http://www.redealcar.jornalismo.ufsc.br/cd4/digital/c_pinheiro.doc.> Acesso em 11/11/2015

La civilisation égyptienne. Disponível em

<<http://soutien67.free.fr/histoire/pages/antiquite/egypte.htm>> acesso em 26/11/2016

LEO. Mulher-Maravilha (70 Anos): De Ícone Feminista à Símbolo Sexual. Disponível em <<http://submundo-hq.blogspot.com.br/2011/12/mulher-maravilha-70-anos-de-icone.html>> acesso em 23/11/2016

World War 2 Statistics. Disponível emm <<http://www.statisticbrain.com/world-war-ii-statistics/>> acesso em 25/03/2017

RHONDA. Defending the Finches & Wonder Woman #36. Disponível em <<http://www.thegeekembassy.com/2015/01/23/defending-the-finches-wonder-woman-36/>> acesso em 27/11/2016

JANE, Molly. *The New Creative Team On New 52 Wonder Woman Turns The Comic Into An Utter (Sexist) Disappointment.* Disponível em <<http://www.themarysue.com/wonder-woman-36/>> acesso em 27/11/2016

Women's Clothing. Disponível em <https://www.uvm.edu/landscape/dating/clothing_and_hair/1940s_clothing_women.php> acesso em 02/04/17

Sensation Comics. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Sensation_Comics> acesso em 27/11/2016

Women in the Twentieth Century and Beyond. Disponível em <http://www2.ivcc.edu/gen2002/twentieth_century.htm> acesso em 22/03/2017

A, Carolina; B Pereira. **Design de personagem: estudo de caso do desenvolvimento do design da personagem “Mônica” ao longo dos anos.** Departamento Acadêmico de Desenho Industrial Universidade Tecnológica Federal do Paraná. 2014. 1-8 p.

A. Taís, M. Portanova. **A saia de Marilyn : do arquétipo ao estereótipo nas imagens midiáticas.** E Campoós. 1993. 1-17 p.

ASLAN, Odete. *Le Masque, du Rite au Théâtre.* **Paris:CNRS Éditions**, 1999. 310 p.

BENSE, W; ELISABETH. A teoria geral dos signos: introdução aos fundamentos da semiótica. **São Paulo: Perspectiva**, 2000. 128 p.

C. G. Jung. *Metting the shadow the hidden power of the dark side of human nature.* **TarcherPerigee**, 1991. 335 p.

C. G. Jung. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. 2 edição. **Editora Vozes Petrópolis**, 2002. 408 p.

DANESI, Marcel. *Of Cigarettes High Heels, and other interesting things: an introduction to semiotics.* **New York: Palgrave Macmillan**: 2008. 192 p.

- DARWIN, Charles. A Expressão das Emoções no Homem e nos Animais. **São Paulo: Companhia De Bolso**, 2009. 344 p.
- DENIS, Sebastien. O cinema da animação. Português. **Edições Texto & Grafia** 2010. 224 p.
- EISNER, W. Quadrinhos e arte sequencial. 3 edição. **São Paulo: Martins Fontes**, 1999. 154 p.
- EISNER, W. Narrativas gráficas princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2 edição. **São Paulo: Devir**, 2008. 176 p.
- FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 4 edição. **São Paulo: Edgard Blücher**. 218 p.
- GOHR, Cláudia Fabiana. **Trabalho de conclusão de curso em administração II: livro didático**. Palhoça: Unisul Virtual, 2008
- GURGEL, I; PADOVANI, S. **Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Sérió SimGP**. 10 p.
- HOUAISS, Antônio. Dicionário Houaiss da língua portuguesa, **Rio de Janeiro: Objetiva**. 2004. 2922 p.
- J.JONAS; CAROL S. PEARSON. *The Twelve Archetypes. University Interscholastic League Capital Conference* p. 1-6, 2012
- K. Gerson. *Moral dilemmas, moral strategies, and the transformation of gender Lessons from Two Generations of Work and Family Change*. New York University. 2002. 8-28 p.
- KRIPPENDORFF, Klaus. *The Semantic Turn: a new foundation for design*. **Boca Raton: Taylor & Francis Group**, 2006. 333 p.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008. 247 p.
- M. Nayara. **Políticas do feminino na Mídia:Nudez, sexualidade e padrões de beleza**. UFF- Niterói/RJ. 2010, 15 p.
- McCLOUD, Scoutt. Desvendando os quadrinhos. **São Paulo: M. books do Brasil editora ltda**, 2005. 217 p.
- McCLOUD, Scoutt. Desenhando quadrinhos os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. **São Paulo: M. books do Brasil editora ltda**, 2008. 264 p.
- M. LÜSCHER, The colour test, Jonathan Cape, **Londres**, 185p. 1970.
- NJ. STEVENSON, Cronologia da Moda, **Rio de Janeiro: Zahar**. 2012. 288p.

PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. **São Paulo: Perspectiva**, 2000. 337 p.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **A história da utilização da utilização da utilização dos games como mídia.**

R. Loo; K. Thorpe. **Attitudes Toward Women's Roles in Society: A Replication After 20 Years.** 1998. 903-912 p.

SANTAELLA, L. & NÖTH, W. Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia. **São Paulo: Iluminuras.** Iluminuras, 1998. 224 p.

APÊNDICE

Respostas do questionário A

Estudo sobre o uniforme da Mulher Maravilha.

1. Quantos anos você tem? *

Número de participantes: 21

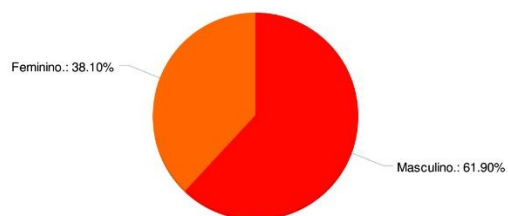
- 47
- 30
- 37
- 22
- 21
- 25
- 34
- 34
- 21
- 22
- 23
- 19
- 22
- 34
- 21
- 23
- 22
- 23
- 21
- 19
- 23

2. Qual o seu sexo? *

Número de participantes:
21

13 (61.9%): Masculino.

8 (38.1%): Feminino.



3. Você é familiarizado com a cultura Geek/nerd? *

Número de participantes:

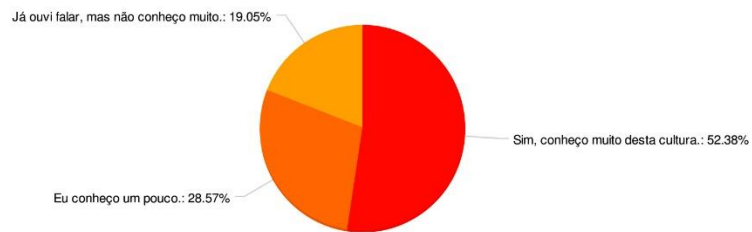
21

11 (52.4%): Sim, conheço muito desta cultura.

6 (28.6%): Eu conheço um pouco.

4 (19.0%): Já ouvi falar, mas não conheço muito.

- (0.0%): Não, eu não sei nada sobre o assunto.



4. Consome algum tipo de produto desta cultura? *

Número de participantes:

21

8 (38.1%): Quadrinhos.

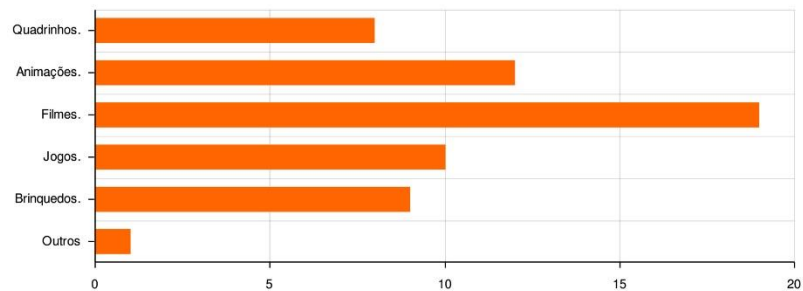
12 (57.1%): Animações.

19 (90.5%): Filmes.

10 (47.6%): Jogos.

9 (42.9%): Brinquedos.

1 (4.8%): Outros



Resposta(s) do campo adicional:

- Nada

5. Em que mídia você teve o primeiro contato com a personagem Mulher Maravilha? *

Número de participantes:

21

3 (14.3%): Quadrinhos.

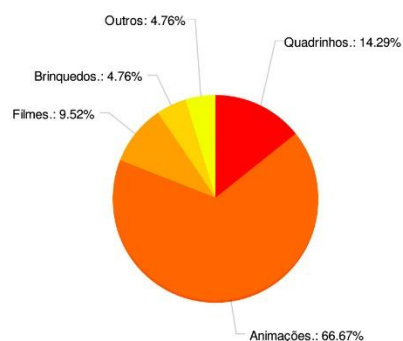
14 (66.7%): Animações.

2 (9.5%): Filmes.

- (0.0%): Jogos.

1 (4.8%): Brinquedos.

1 (4.8%): Outros



Resposta(s) do campo adicional:

- o show dos anos 70 com Lynda Carter

6. O que a Mulher Maravilha representa para você? Com que características você poderia descreve-la? *

Número de participantes: 21

- Representa um ideal de mulher. Liberta, defensora, justiça e
- Empoderada e poderosa. Primeira referência feminina dos HQ que me influenciaram positivamente como menina.
- Uma amazona, justa e forte.
- Uma super heroína, que usa cores amarela e vermelha e cabelo longo e moreno
- Força, imponência, guerreira
- Força, Lealdade, Feminidade e Minha Mãe (explicação: a atriz Lynda Carter que interpretou a Mulher Maravilha nos anos 70 se parece MUITO com minha mãe ASHAUSHAUSHA)
- Nunca pensei muito a respeito, mas é uma das primeiras heroínas do sexo feminino com que tive algum "contato". Ela apresenta um físico típico de heróis/heróinas, é branca, implicitamente algo próximo ao super-homem, embora ao mesmo tempo represente uma mulher forte, num universos dominado por heróis do sexo masculino.
- Personagem que une os ícones antigos e modernos em relação aos heróis.
- Mulher que descobre a verdade, Amazonas, guerreira, princesa, forte.
- A mulher maravilha representa poder e força, e claro, toda a beleza feminina.
- Uma mulher forte e justa.
- A mulher maravilha representa uma heroína feminina forte, com grande foco no ideal de justiça.
- Ela representa uma mulher forte e poderosa, é uma personagem feminina que se destaca no mundo geek.
- Pessoalmente não gosto tanto do personagem dela. Força, sororidade, destreza e presteza.
- * Força
- * Moderna
- * Não transmite preocupação com o que pensam sobre ela. (Seja por ser uma super-heroína/Mulher que luta)

Ela representa pra mim, 'O Possível'.

- Uma amazona voadora. Força, velocidade, soco na cara.
- Representa uma mulher com garra pra enfrentar o problema que for. Forte, vaidosa, guerreira, como toda mulher deve ser.
- Justiça. É o exemplo de uma mulher forte e destemida que luta por seus ideias e não abandona seus princípios. Um ícone feminista!
- Uma mulher forte, líder, corajosa e espontanea.
- Independência, força, poder
- Uma mulher guerreira.

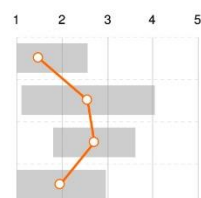
7. Com quais destes elementos você mais relaciona com a Mulher Maravilha? *

Número de participantes: 21

esquerda	1. coluna (1)		2. coluna (2)		3. coluna (3)		4. coluna (4)		5. coluna (5)		direita		
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%		Ø	±
Guerreira.	16x	76,19	3x	14,29	-	-	1x	4,76	1x	4,76	Indolente.	1,48	1,08
Deusa.	7x	33,33	4x	19,05	4x	19,05	3x	14,29	3x	14,29	Mortal.	2,57	1,47
Sensibilidade.	2x	9,52	5x	23,81	12x	57,14	1x	4,76	1x	4,76	Indiferença.	2,71	0,90
Força.	8x	38,10	8x	38,10	4x	19,05	-	-	1x	4,76	Amor.	1,95	1,02

■ Média aritmética (Ø)

■ Standard deviation (±)



8. O uniforme da personagem transmite que ideia para você? *

Número de participantes: 21

- Liberdade
- Pouco funcional. Hipersexualizado.
- A de uma amazona (guerreira mitológica) americanizada com shortinho escolar de década 80.
- Machismo
- Armadura arcaica, robusta, pesada
- Feminidade, Orgulho Americano (as cores, os símbolos)
- Acho que existe algo de sexualização da personagem implícita em sua roupa, algo presente em praticamente todo universo de heroínas. Há também um pouco de similaridade com a vestimenta do super-homem, como se fossem uma dupla, no estilo Batman e Robin. Embora ao mesmo tempo se poderia dizer que é uma personagem à frente do seu tempo, algo como uma vanguarda na luta pela liberdade feminina, mas só numa observação mais atenta, talvez.
- Algo mitológico, remete aos deuses gregos
- América do norte, EUA. Liberdade.
- Transmite uma ideia de patriotismo e ao mesmo tempo força.
- Que ela tá precisando de roupa.
- Uma mistura de Miss. Americana levemente guerreira.
- Sinceramente acho um uniforme pouco pratico no sentido de ser uma guerreira, passando uma ideia de mais sensualidade e menos poder, mas como ela é uma personagem fictícia isso pouco importa.
- Sensualidade e força atlética, ao mesmo tempo. Parece a armadura de um cavalo medieval de um lado, o uniforme de uma ginasta olímpica do outro.
- Sensualidade/guerreira. Depende como olho pra ela no filme ou quadrinhos.
- America Fuck yeah!
- Transmite ideia de fazer. Como se ela fosse uma guerreira na Grécia.
- Patriotismo americano.
- Uma super heroína, apesar de achar o estilo visual bem conflitante com seus poderes e historia.
- Força
- A ideia de uma mulher poderosa.

9. Você acredita que essa ideia tem alguma conotação positiva ou negativa? Por que? *

Número de participantes: 21

- Positiva
- Negativa. Todas as super heroínas seguem esse mesmo molde hipersexualizado, que não é positivo para as leitoras femininas, adultas ou crianças. Blusa tomara que caia e calcinha para lutar? Qual a funcionalidade disso?
- Acredito que negativa, principalmente em virtude das cores fora do contexto mitológico. Porém dentro do contexto heroína DC
- Negativa, pois a roupa não precisa ser tão sexy pra personagem ser conhecida
- Acredito q positiva
- Positivo com feminidade, mas um pouco negativo com o orgulho americano- ela poderia se vestir de uma forma que todos se podiam identificar.
- Positiva e negativa. Negativa pelo machismo presente nas HQ's principalmente. Mas positiva, pois é uma heroína, mulher, forte, representando talvez as mulheres num universo dominado por heróis e não heroínas, ao menos num passado não tão distante.
- Não acho que seja negativo. Mas algumas versões tem mais caráter pejorativo
- Positiva pela liberdade, sendo uma mulher livre e capaz de tudo.
Negativa pela pátria criada pelo país mais consumista.
- Acredito que não tenha.
- Negativa, acaba sexualizando a imagem dela; muitos acabam vendo ela como uma mulher "gostosa" e não como uma heroína forte e justa.
- Negativa. As roupas estilo Miss. Americana da um aspecto muito mais de futilidade e patriotismo exagerado do que uma ideia de algo heroico.
- Na minha opinião não me passa uma ideia negativa. Digo isso pois a sensualização dos personagens são feitas tanto nos personagens masculinos quanto nos femininos - sempre com trages reveladores, sendo mostrando a pele ou justos e delineando as formas e músculos.
- Tanto positiva quanto negativa. Ter de ligar a força dela com uma roupa feita para tornar a figura dela sensual não é ruim por si, mas parece desnecessário - ela não sente frio, tem de ficar de pernas de fora o tempo todo? Não fica assada ou machucada na virilha, de tanto cavalgar?
- Um pouca das duas. Pois a roupa pode se tratar de algo apenas sensual como também mostrar que ela é mulher e se veste como uma mulher "deve" se vestir e luta.
- ela é um símbolo americano, eu acho negativo por não ser de lá.
- Positiva. Pois se tem uma ideia muito errada de que a mulher que mostra demais o corpo, não tem mais nada para oferecer além do corpo.
E a mulher maravilha prova o contrário, de que além de um belo corpo, ela é inteligente, forte, guerreira e sensível como toda mulher.
- Negativa. Não vejo motivos para americanizar uma heroína mundial.
- Negativa, tem uma forte predominância do visual estético da personagem como mulher mas não de sua história e poderes, como personagem.
- Positiva, uma roupa que transmite poder e honra com as cores da bandeira dos EUA é algo positivo.
Porém essa pergunta talvez seria mais a ideia do tamanho e estilo de roupa, que acaba por mostrar mais do seu corpo. Sobre isso não sei se é algo positivo ou negativo e acho que não é correto achar algo, ela é um personagem, mas quem deveria achar seria ela, se pudesse.
- Acredito que sim, pois transmite exatamente o que ela é.

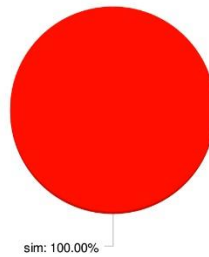
10. Você está aberto a mudanças estéticas a personagem? *

Número de participantes:

21

21 (100.0%): sim

- (0.0%): não



Respostas do questionário B

PERGUNTAS

RESPOSTAS

26

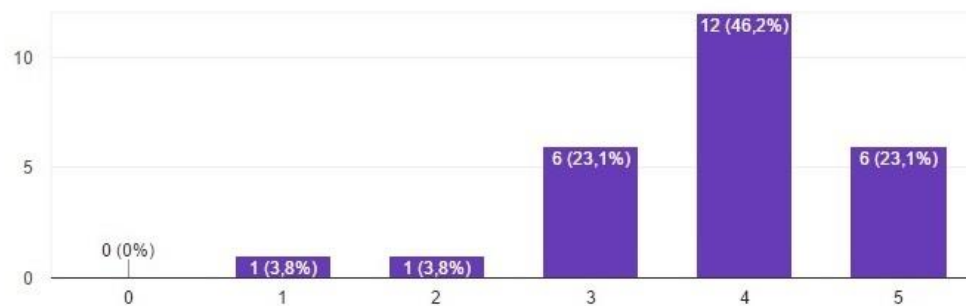
Você reconhece a Mulher Maravilha nesta imagem?

26 respostas



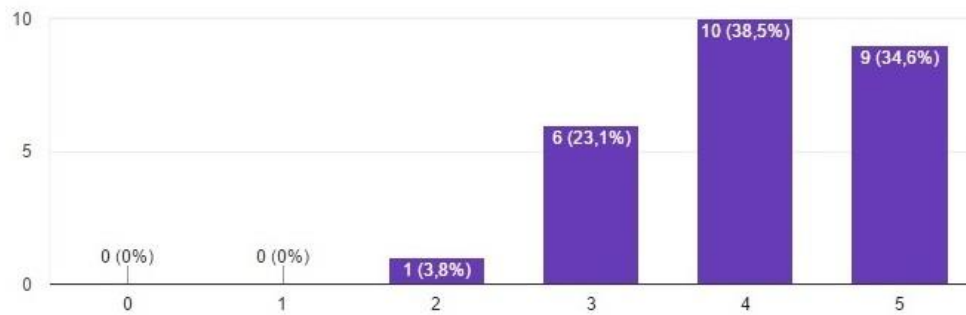
O quanto este uniforme transmite a ideia de uma guerreira para você? (zero= não transmite, cinco= transmite muito)

26 respostas



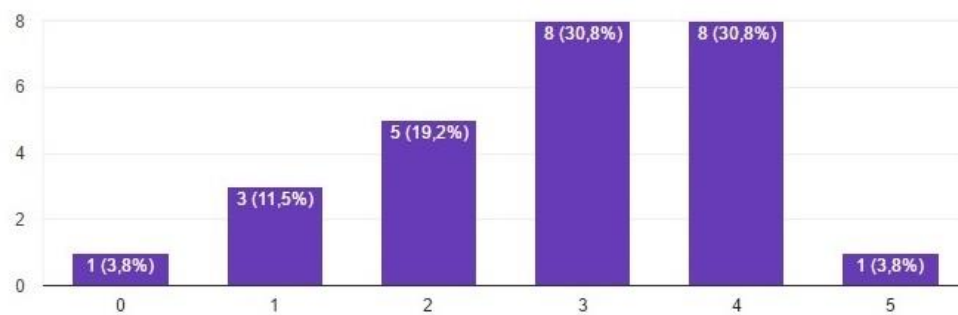
O quanto esta roupa lembra para você os ideais americanos? (zero= não lembra, cinco= lembra muito)

26 respostas



O quão pratico e funcional você considera esse uniforme para uma super heroína? (zero= não é pratico ou funcional, cinco= é pratico e funcional)

26 respostas



Qual a sua opinião sobre o uniforme apresentado?

26 respostas

Bem próximo do utilizado no filme mais recente, acho interessante mas ainda retrata o conceito americano(pelas estrelas). sugiro remover, assim como foi feito no live action mais recente

Além de representar uma guerreira, não deixou de ser feminina.

Esta bom, lembra bem a mulher maravilha. Apenas os idéias americanos que demoro para serem percebidos e acredito que uma bota com ponta perto da perna não é muito confortável para fazer movimentos.

é difícil ser uma super heroína usando um vestido tomara que caia

não me lembra uma guerreira, me parece uma lutadora de ufc indo a algum festival de fantasia em homenagem bandeira americana.

qual a utilidade das ombreiras, é funcional? a saia é de metal? muito bem desenhado

Uniforme típico de uma guerreira.

Eu gosto muito, é como o uniforme clássico dos anos 40, mas uma versão "guerreira"

Leve e resiste.

Uniforme típico de uma guerreira.

Eu gosto muito, é como o uniforme clássico dos anos 40, mas uma versão "guerreira"

Leve e resiste.

Tomara que caia não é nada prático e funcional, mesmo tendo alguma estrutura. Mas no todo ele é bem mais confortável, e mais seguro. Transmite muito mais a imagem de guerreira, pela saia de inspiração romana.

A bota por ser pontuda pode afetar na movimentação, na minha opinião

Vale a pena declarar que é um tipo de roupa mais sensual do que pra batalha. Sendo racional é bem óbvio q essa roupa não tem a menor proteção sobre ela.

No que tange a defesa é uma armadura pouco eficiente, deixando diversas brechas. Mas o uniforme no geral é interessante, dando mais características defensivas sem deixar de lado a sensualidade da personagem.

Achei épico, lembra os ideais americanos pelas formas, que lembra uma águia, as cores,

Está parecendo mais guerreira que uma deusa princesa, acho a ideia da união da mitologia grega no traje uma coisa a ser passada mais que a américa

Segue o que já estamos acostumados ao se pensar em Mulher Maravilha.

Segue o que já estamos acostumados ao se pensar em Mulher Maravilha.

Achei a concepção do uniforme interessante. Um pouco parecido com apresentado nesse edição de Mulher-Maravilha (<http://www.comicosity.com/exclusive-interview-greg-rucka-on-queer-narrative-and-wonder-woman/>) Porém, não consegui compreender o que são as peças de metal nos ombros dela. Talvez se fosse apresentado a parte de trás do uniforme, ficaria mais claro para entender. Em relação à última pergunta, daria nota 4 para praticidade e nota 3 para funcionalidade.

O uniforme me parece uma versão de desenho do uniforme do filme que esta nas telas.

Uma guerreira não consegue lutar com uma blusa "Tomara que caia" por motivos óbvios - não há segurança nem suporte para os seios. Nessa foto não da para perceber muito bem, mas já vi a Mulher Maravilha lutando de salto, algo que também seria completamente impossível.

Apresenta uma aparência mais forte e preparada para um combate. Dá uma expressão de perseverança e coragem mesmo que a personagem não possua músculos tão evidentes.

Excelente. O único ponto pouco prático em minha opinião é a parte de cima das botas. Achei muito pontiagudo. Atrapalharia horrores em uma luta de fato.

Não entendo muito mas não está muito diferente dos outros uniformes da heroína, principalmente da que está no cinema agora. A saia parece de metal então talvez dê uma proteção a mais mas nesse quesito as personagens femininas de heróis (na maioria dos casos) ainda continuam mais desprotegidas em nome da

Uma guerreira não consegue lutar com uma blusa "Tomara que caia" por motivos óbvios - não há segurança nem suporte para os seios. Nessa foto não da para perceber muito bem, mas já vi a Mulher Maravilha lutando de salto, algo que também seria completamente impossível.

Apresenta uma aparência mais forte e preparada para um combate. Dá uma expressão de perseverança e coragem mesmo que a personagem não possua músculos tão evidentes.

Excelente. O único ponto pouco prático em minha opinião é a parte de cima das botas. Achei muito pontiagudo. Atrapalharia horrores em uma luta de fato.

Não entendo muito mas não está muito diferente dos outros uniformes da heroína, principalmente da que está no cinema agora. A saia parece de metal então talvez dê uma proteção a mais mas nesse quesito as personagens femininas de heróis (na maioria dos casos) ainda continuam mais desprotegidas em nome da sexualização do seu corpo.

Ela ainda continua muito exposta.. isso nao é uma armadura

talvez algum detalhe no peitoral? da a impressão que a saia não é tão funcional na hora de correr, parece que quando ela vai correr as coxas vão ficar batendo, mas esteticamente amei (principalmente as botas)

O visual ficou muito interessante, porém na minha opinião as botas destoaram um pouco do resto do uniforme

Bom uniforme, porém continua sem características de uma super heroína.

Ciclo de caminhada

