



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Comunicação Social – Audiovisual
Projeto Final em Audiovisual
Professor orientador: Gustavo de Castro e Silva
Co-orientação: Patrícia Colmenero

GRANDE HERA!
A representação do feminino na Mulher-Maravilha

Ana Flávia Pereira Andrade

Brasília, 2012



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Comunicação Social – Audiovisual
Projeto Final em Audiovisual
Professor orientador: Gustavo de Castro e Silva
Co-orientação: Patrícia Colmenero

GRANDE HERA! A representação do feminino na Mulher-Maravilha

Ana Flávia Pereira Andrade

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Audiovisual, da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual, sob orientação do Professor Doutor Gustavo de Castro e Silva e co-orientação da Mestranda Patrícia Colmenero

Brasília, 2012



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Comunicação Social – Audiovisual
Projeto Final em Audiovisual
Professor orientador: Gustavo de Castro e Silva
Co-orientação: Patrícia Colmenero

GRANDE HERA!
A representação do feminino na Mulher-Maravilha

Ana Flávia Pereira Andrade

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Audiovisual, da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual, sob orientação do Professor Doutor Gustavo de Castro e Silva e co-orientação da Mestranda Patrícia Colmenero

Aprovada em _____ de Outubro de 2012.

Orientador

Membro

Membro

AGRADECIMENTOS

Pat e Gustavo, obrigada pela excelente orientação, pelas palavras de segurança e incentivo, pelas observações sempre pertinentes e pela paciência.

Agradeço à FAC e à UnB pelos 9 semestres que mais mudaram minha vida.

Obrigada a todos os professores e professoras que passaram pela minha vida, desde as tias do prézinho até os doutores da faculdade, por terem sido parte da minha formação acadêmica e pessoal.

Mãe e pai, nunca vou conseguir agradecer o suficiente por tudo que vocês sempre fizeram por mim, mas espero que esse trabalho funcione como a pontinha de um *iceberg* de gratidão. Obrigada por aceitarem minha personalidade peculiar, meus interesses estranhos e minhas metáforas questionáveis; por nunca terem deixado de me apoiar; por sempre terem acreditado em mim e investido no meu futuro, até mesmo quando eu tinha idéias malucas e projetos sem propósito; por todo o carinho e por entenderem que se estive distante, não foi por mal. Amo vocês.

Avós, família e amigos de tão longe, nos confins do Sul Fluminense, onde o Paraíba do Sul faz a curva, obrigada por compreenderem a escassez de visitas nos últimos meses.

Alice, Bruna, Natália, Paula e Paula, obrigada por ouvirem minhas reclamações, aturarem meu mau humor e também por me acolherem toda vez que eu precisei fugir de tudo, não só nos últimos meses, mas nos últimos 20 anos (!).

Clara, Fernanda, Larissa, Mateus, Raíssa: depois de Pomodoros no lugar de sempre da BCE, bolos de cenoura e horas no Cervantes e muitas madrugadas no *Gtalk*, a gente conseguiu. Obrigada pela companhia e pelo apoio. Obrigada também Henrique e Walter.

To the Tonis: you are truly family and the way you have so positively affected my life has helped me get here and will continue to help me move forward. I also thank you and my international friends for how much you've aided me in improving my English. If it weren't for that, I would've never been able to do the research needed for this.

Gentis usuários do Tumblr, agradeço por serem tão solícitos ao me ajudarem mesmo sem nem me conhecerem indicando o caminho para centenas de HQs.

Gail Simone, obrigada por ter feito com que eu me apaixonasse por Diana de Themyscira. Sem as suas histórias nada disso teria começado.

E obrigada Diana de Themyscira. Dizem que você inspira as pessoas a atingirem realizações por conta própria e serem as melhores versões possíveis de si mesmas. Acho que é mesmo verdade.

*“Por que é que as pessoas pensam que acreditar
nas mulheres equivale a odiar os homens?”*
Mulher-Maravilha

RESUMO

O trabalho apresenta uma breve história dos quadrinhos de super-heróis e análises textual e imagética, embasadas por teorias feministas, das representações do feminino nas histórias da Mulher-Maravilha.

Palavras-Chave: Mulher-Maravilha, quadrinhos, feminismo, gênero

ABSTRACT

The paper presents a brief history of the superhero genre of comic books as well as textual and imagetic analysis, based on feminist theories, of the representations of the feminine in Wonder Woman stories.

Keywords: Wonder Woman, comics, feminism, gender

SUMÁRIO

Introdução.....	8
1 Histórias em Quadrinhos	12
1.1 Indústria de quadrinhos e o surgimento dos super-heróis	18
1.2 A Trindade da <i>DC Comics</i> e as características dos super-heróis	22
2 Teorias Feministas.....	27
3 Mulher-Maravilha	35
3.1 Imagem.....	37
3.1.1 Uniformes	38
3.1.2 Enquadramentos	44
3.1.3 Corpo.....	50
3.2 Texto.....	55
3.2.1 William Moulton Marston.....	56
3.2.2 George Pérez	61
3.2.3 Gail Simone	67
Conclusão	71
Bibliografia.....	74
Glossário.....	79
Anexo	80

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos existem há décadas e seu conteúdo e estilo, assim como o de todas as mídias, mudaram ao longo dos anos. A partir da década de 1930 começaram a surgir histórias que fundaram o gênero de super-heróis. Esses personagens, que surgiram num contexto de falta de esperança do entre guerras, serviram, ao mesmo tempo, como ponto de projeção e identificação para uma população consumidora de cultura de massa, que passava pelas dificuldades geradas por uma intensa crise econômica.

Apesar das mudanças ocorridas no gênero, essencialmente, ele se mantém o mesmo. Os heróis são pontos de identificação e projeção porque todos vivem pelo menos algum tipo de drama humano, motivado por sentimentos ou relacionamentos, além de serem uma versão melhorada e perfeita de um ser humano, com poderes ou não. Eles possuem virtude, coragem e, portanto, são especiais.

O foco desse trabalho está na Mulher-Maravilha, uma super-heroína da *DC Comics*¹. Além dela, a DC publica outros personagens como Lanterna Verde, Flash, Mulher Gato, Batgirl, Batman e Superman. Os dois últimos, Batman e Superman, juntamente com a amazona, formam a trindade principal de super-heróis da editora.



Imagem 1 – Mulher-Maravilha: Deuses e Mortais, 1987

Uma das características mais representativas da Mulher-Maravilha dentro da cultura *geek*², tão importante quanto o laço da verdade, o uniforme ou o avião invisível, é sua dificuldade para se adequar a alguns aspectos da vida fora da sociedade das amazonas de Themyscira, o que se evidencia na maneira como ela se expressa, recorrendo ao uso de

¹ Uma das maiores e mais importantes editoras responsáveis pela publicação de quadrinhos de super-heróis.

² *Geek* é um termo usado para descrever pessoas que se interessam por pesquisar, aprender e absorver informações sobre séries de TV, histórias em quadrinhos, videogames e computadores. Era um termo derogatório, mas sua apropriação pelos membros dessa cultura o transformou em descritivo.

interjeições peculiares, derivadas do mundo da mitologia greco-romana, que representa um ponto importante de identificação para a personagem. “Grande Hera!” é uma das mais comuns e por isso foi escolhida para título do trabalho. Outros exemplos de expressões usadas são: “Misericordiosa Minerva!”, “Sofredora Safo!”, “Plutão Negro!”, “Pela lança de Atena!” e “Sombras de Hades!”.

No primeiro capítulo, trataremos brevemente da história geral dos quadrinhos e explicaremos a gramática específica dessa linguagem, numa associação com elementos e termos da linguagem cinematográfica. O surgimento da indústria de quadrinhos, a criação da *DC Comics* e dos três principais personagens da editora: Superman, Batman e Mulher-Maravilha. As características principais dos super-heróis serão explicadas com base em elementos tirados da caracterização desses três personagens. Será explorado também o significado de cada um dentro da Trindade formada por eles.

Como o objetivo aqui é analisar as histórias da Mulher-Maravilha sob uma perspectiva dos estudos feministas, no segundo capítulo é feito um breve histórico desses movimentos, com foco nas principais correntes e vertentes relevantes para as análises que se seguem. As correntes abordadas são as do feminismo Igualitário, feminismo Radical (com foco nas vertentes de feminismo Racional, Cultural, Socialista e Lesbiano), feminismo da Femintude e Pós-feminismo. Essa exposição funciona como a construção da base teórica do trabalho e uma maneira de contextualizar os movimentos feministas em seus respectivos momentos históricos para assim posteriormente relacioná-los com as histórias da amazona e seus contextos específicos.

O capítulo três contém a análise das histórias da Mulher-Maravilha. Essa análise será feita com base nos capítulos teóricos anteriores. A personagem surgiu no início da década de 40, criada pelo psicólogo feminista William Moulton Marston. Ele foi motivado a criá-la porque acreditava que o mundo precisava de uma personagem forte que representasse as mulheres que o psicólogo acreditava serem capazes de dominar o mundo. A criação da personagem, envolvida também em aspectos da vida pessoal de Marston, marca um momento importante da história dos quadrinhos, quando as personagens femininas deixaram de ser coadjuvantes ou mocinhas em perigo e passaram a ser protagonistas de suas próprias histórias.

As categorias de análise escolhidas para o trabalho e abordadas também no terceiro capítulo são os dois aspectos principais da composição de uma história em quadrinhos: a imagem e o texto. São aspectos amplos e que abrangem uma infinidade de subtemas, mas para uma análise mais eficaz serão analisados os seguintes aspectos imagéticos: as mudanças nos uniformes da Mulher-Maravilha ao longo dos anos, a maneira como seu corpo é representado

e os enquadramentos utilizados na composição da história. A análise textual se baseará em uma seleção de histórias de três autores que representaram momentos importantes na história da personagem: William Moulton Marston, o criador; George Pérez, responsável pelo principal *reboot*³ da personagem; e Gail Simone, uma das poucas mulheres a roteirizar histórias da princesa das amazonas.

A construção da análise será fundamentada nos feminismos explicitados e explorados no capítulo teórico, bem como nas características das histórias em quadrinhos, presentes no primeiro capítulo. Na análise são abordados elementos que compõem o universo da Mulher-Maravilha, como, por exemplo, as amazonas e a posição da personagem em relação ao mundo do patriarcado. Aspectos específicos da personalidade da super-heroína e de seus valores também são colocados em questão e comparados entre si, de acordo com a época em que foram escritos. O objetivo maior deste trabalho é entender como a personagem pode, ao mesmo tempo, ser entendida como um modelo positivo de feminino e reforçar tantos estereótipos e inseguranças propagados pelo patriarcado.

Para formar uma imagem de como a personagem costuma agir, se vestir e se portar, era importante a leitura de uma grande variedade de histórias. Os arcos de história usados na análise textual foram: *Mulher-Maravilha Chega à América*, 1942 e *Corporação da Vilania*, 1948, ambos de William Moulton Marston, com arte de H.G. Peter⁴; *Deuses e Mortais*, 1987, de George Pérez (em co-autoria com Len Wein e Greg Potter), com arte do próprio Pérez; *Rise of the Olympian*⁵, de 2009, de Gail Simone, com arte de Aaron Lopresti e Matt Ryan.

Essas histórias são parte da minha biblioteca pessoal, no formato de livros que reúnem arcos completos de história. Além desses, também fazem parte da minha biblioteca pessoal e foram lidos e tomados como referência para exemplos de análise imagética outros arcos de história: *Amazons Attack!*, *Contagion*, *Ends of the Earth*, *Love and Murder*, *The Challenge of Artemis*, *Warkiller*, *Who Is Wonder Woman*, *Trinity*. Algumas edições em formato digital também foram consultadas: *Blood*, *The Hiketeia*⁶, *Wonder Woman* v.1 178-204 (1968-1973), *Wonder Woman* v.1 600-614 (2010-2011).

Além das histórias da Mulher-Maravilha decidi ler também títulos de outras super-heroínas, não para usar exemplos diretos dentro do trabalho, mas para construir uma noção geral de como são retratadas as heroínas. Escolhi *Birds of Prey*, por ser um grupo formado

³ *Reboot* é um termo usado em ficção seriada para indicar que todo, ou quase todo, o cânone anteriormente estabelecido será ignorado e a história será contada de novo, do começo. Isso é muito comum em histórias em quadrinhos, mas acontece também em séries de TV ou franquias cinematográficas, por exemplo.

⁴ Histórias presentes no livro *Coleção DC 70 Anos: As Maiores Histórias Da Mulher-Maravilha*.

⁵ *Ascensão do Olimpiano*, em tradução livre.

⁶ Para roteiristas, artistas e datas, dos livros que reúnem histórias completas ver *Bibliografia*.

apenas por mulheres, sendo que, em algumas formações, uma delas é cadeirante; Batwoman, por ser uma heroína lésbica; e Batgirl, porque seu arco mais recente foi escrito por Gail Simone, uma das roteiristas analisadas nesse trabalho.

Uma importante fonte de consulta que se provou indispensável para o entendimento das mudanças nas diversas linhas do tempo e na personagem foi a *The Essential Wonder Woman Encyclopedia*⁷, escrita por Phil Jimenez, um importante roteirista da personagem, em parceria com John Wells, um historiador de quadrinhos. O livro traz centenas de verbetes, todos relacionados apenas à realidade do cânone, não à história de publicação no mundo real. Não há, por exemplo, um verbete para William Moulton Marston, mas há verbetes sobre personagens como Batman e Superman e sua presença nas histórias da amazona. Com tantos *reboots* e reestruturações de linhas do tempo, é fácil que as histórias se confundam. A enciclopédia esclarece qualquer tipo de dúvida objetiva e explica de maneira simples grandes eventos que envolvem a Mulher-Maravilha no Universo DC.

Outra fonte importante de informações factuais e datas foi uma *wiki*⁸ da DC Comics (dc.wikia.com), porque ela contém informações como datas de publicação e capas de edições específicas, o que facilita a busca por imagens ilustrativas e a contextualização de alguns fatos do cânone e da publicação.

As conclusões desse trabalho mostram que as personagens femininas representam aquilo que os homens gostariam de ter, enquanto as personagens masculinas representam o que eles gostariam de ser. Cada herói é construído para representar personalidades específicas, o bom moço, o anti-herói e o jovem inconseqüente, por exemplo. As heroínas, em geral, acabam sendo apenas “a mulher”. A personagem muda e evolui de acordo com a época em que suas histórias são escritas, mas seu status icônico segue sempre inalterado.

⁷ A Enciclopédia Essencial da Mulher-Maravilha, em tradução livre.

⁸ *Wikis* são enciclopédias informais, colaborativas, online. Os artigos em *wikis* podem ser editados por qualquer pessoa, o que torna as enciclopédias gerais, como a Wikipédia, pouco confiáveis. As *wikis* específicas sobre um assunto (seriados, videogames, reality shows e outros produtos midiáticos) costumam ser confiáveis, pois são criadas e atualizadas por fãs dedicados que, de fato, pesquisam e conhecem todas as informações factuais e datas citadas.

1. Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos podem ser difíceis de classificar. Poderiam ser consideradas literatura? Afinal de contas, uma parte de seu conteúdo é narrativa. Devido às muitas imagens, que são essenciais para a progressão das histórias, seriam, na verdade, parte das artes plásticas? São uma forma de expressão artística ou apenas o produto de uma indústria cultural de massa? Elas são uma forma híbrida de produto cultural, que envolve textos e imagens. Exigem que “o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. (...) A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.” (EISNER, 1999, p.8) Para a completa compreensão de uma história, o leitor precisa estar atento a todos os elementos e interpretá-los de maneira a formar um só significado.

Essa configuração em formato que envolve histórias contadas de maneira visual e narrativa ao mesmo tempo permitiu seu desenvolvimento e sua evolução, pois, em seu surgimento, permitia que situações inimagináveis de acontecerem na vida real pudessem ser visualizadas. Os efeitos especiais do cinema e da televisão da época não eram avançados e tinham muitas limitações. O rádio permitia uma expansão maior na criação de situações fantásticas, mas elas não podiam ser vistas. As histórias em quadrinhos supriam a necessidade de um produto da cultura de massa que pudesse retratar absolutamente qualquer coisa.

Mas o que exatamente são histórias em quadrinhos? Dennis O’Neil propõe uma resposta para essa pergunta:

Elas não são uma coleção de palavras e imagens impressas em uma mesma página. (Isso são livros ilustrados). Pra ser uma história em quadrinhos, essas palavras e imagens devem trabalhar juntas, como partes de um discurso trabalham juntas em uma frase normal da língua inglesa. Pense em quadrinhos como uma linguagem composta de dois elementos separados e imensamente diferentes usados em consonância para transmitir informação.⁹ (O’NEIL, 2001, p.12)

É uma linguagem que depende de todas as suas partes ao mesmo tempo. Se uma delas não funciona, a outra não consegue transmitir a história sozinha. Existem maneiras de contornar pequenas falhas de elaboração, como, por exemplo, o uso de mais quadros explicativos, ou de pensamento, mas mesmo nesses casos, não se tratam de palavras jogadas

⁹ Tradução da autora.

sobre imagens de forma indiscriminada, mas formas complementares de auxiliar na transmissão de uma mensagem.

“A representação de elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro dele e sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa.” (EISNER, 1999, p.39) Essa “gramática” específica é essencial para definir a maneira como são marcados tempo e ritmo nas histórias. Essa marcação evoluiu bastante desde as primeiras histórias publicadas. De certa forma, os quadrinhos são muito similares ao cinema na maneira com que lidam com ritmo, a diferença é que, como coloca Pedro Tapajós, nos quadrinhos, “o tempo é o espaço” (TAPAJOS, 2007, p.32). Em vez de se fazer na duração dos planos, das imagens, o tempo é feito no tamanho dos quadrinhos, sua quantidade e suas posições nas páginas e da relação desses elementos com os balões de fala e pensamento. É isso que determina o ritmo de leitura de uma história.

Os quadros podem ser regulares, de tamanhos parecidos, usados de maneira similar a um simples esquema de plano contra-plano para um diálogo ou uma cena simples (Imagem 2). Para cenas de ação, lutas, discussões, os quadros variam muito de tamanho e disposição na página e costumam ser numerosos, com vários ângulos diferentes da mesma ação, como uma cena cheia de cortes e movimentos de câmera (Imagem 3). Muitos quadrinhos com a mesma imagem significam tensão, como um plano estático com longa duração (Imagem 4). Quadrinhos que apresentam o mesmo personagem desenhado várias vezes em posições ligeiramente diferentes funcionam como a câmera lenta, capturando um movimento rápido que não seria visto sem esse recurso (Imagem 5). Metaquadrinhos, em que uma cena se funde na outra pela página, são como grandes planos-sequência com movimentos de câmera, muito utilizados também em cenas de ação (Imagem 6).

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. (...) Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa. Dentro do balão, o letreamento reflete a natureza e a emoção da fala. (EISNER, 1999, p.26-27)



Image 2 – Wonder Woman: Rise of the Olympian, 2009



Image 3 – Wonder Woman: Rise of the Olympian, 2009

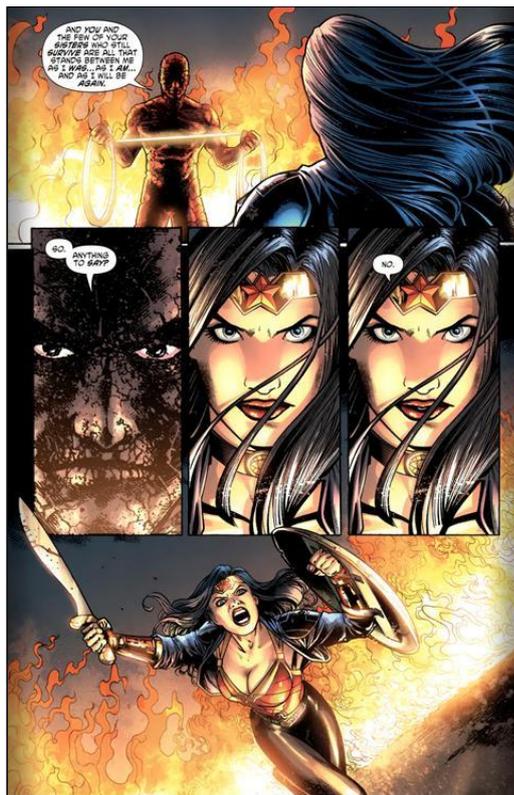


Image 4 – Wonder Woman 604, 12/2010



Image 5 – Wonder Woman 608, 04/2011



Imagem 6 – Wonder Woman 604, 12/2010

O estilo de um balão e as características das letras inseridas nele estabelecem o tom de voz que cada personagem está utilizando e até mesmo a origem de um som. Diferentes formatos e estilos descrevem diferentes sons (ou até mesmo a ausência deles). Pensamentos e ideias não verbalizadas podem ser representados por balões em formato de nuvens, não tão utilizados atualmente (Imagem 7), ou caixas de texto, que funcionam como inserções de um narrador personagem e são mais comuns nas histórias atuais (Imagem 8). Gritos podem ser indicados por balões de contornos irregulares e angulados ou por balões com contornos mais grossos, e algumas vezes até coloridos, preenchidos por letras grandes e em negrito (Imagem 9). Sons de qualidade mecânica, vindos de máquinas, rádios, alto-falantes e telefones são comumente indicados por balões similares aos angulosos balões de gritos, ou por balões retangulares, e muitas vezes, as fontes utilizadas para compor o letreiramento desses balões são mais quadradas, lembrando computadores e elementos digitais (Imagem 10).



Imagem 7 – Mulher-Maravilha Chega à América, 1942

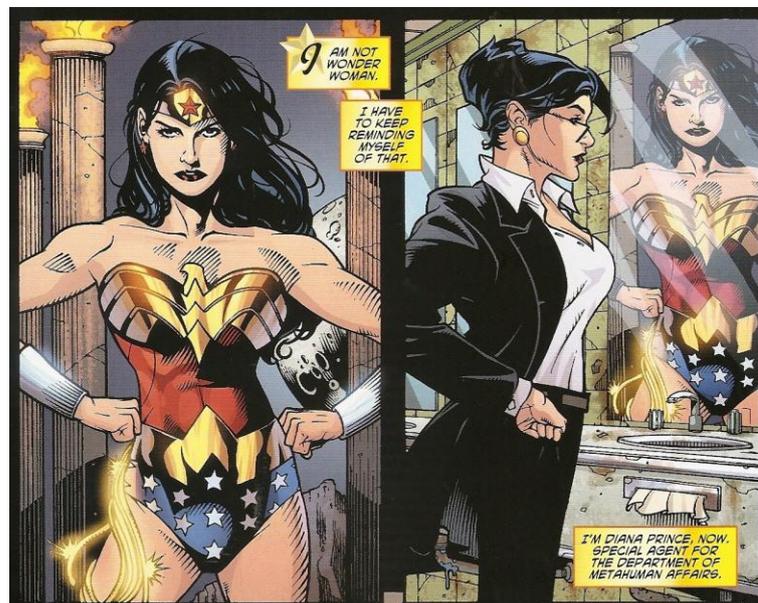


Imagem 8 – Wonder Woman: Love and Murder, 2007

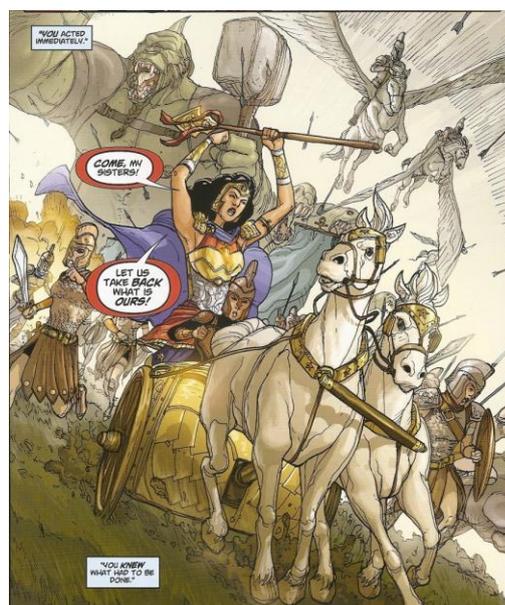


Imagem 9 - Wonder Woman: Amazons Attack, 2007



Imagem 10 – Trinity vol.1, 2009

De acordo com Pedro Tapajos, os quadrinhos, em sua condição de arte imagética,

(...) apesar de serem imagem, são imagem háptica, onde o *voyeur* é *voyageur* não apenas vendo o espaço, mas atravessando-o, sentindo seus cheiros, escutando sons e mergulhando no frio ou calor do lugar. (TAPAJOS, 2007, p.36)

São os elementos de construção de significado específicos que, únicos aos quadrinhos, contribuem para a criação de um produto final capaz de envolver o leitor e levá-lo a mundos completamente diferentes do real, mas que não deixam de fazer sentido nem se tornam ridículos. É por isso que o universo dos quadrinhos acolhe, ao mesmo tempo, obras autorais e até abstratas e também quadrinhos comerciais, produtos de uma indústria, pois tratam todo tipo de fantasia ou elemento inverossímil com se fosse completamente normal.

1.1 Indústria de quadrinhos e o surgimento dos super-heróis

Falar de histórias em quadrinhos significa falar de um mundo vasto e abrangente: super-heróis, Turma da Mônica, *graphic novels*, tiras de jornal, compilações de tiras de jornal, *webcomics*, arte, expressão, indústria, dinheiro e até mesmo cinema, TV, *merchandising*... São inúmeros termos relacionados e diversos caminhos diferentes a se seguir. Como o foco desse trabalho é uma super-heroína da *DC Comics* cabe discutir um pouco mais sobre essa indústria e os super-heróis.

Quadrinhos de super-heróis se enquadram no tipo comercial. São comumente lançadas também *graphic novels* consideravelmente autorais, protagonizadas por super-heróis. *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller e *Watchmen*, de Alan Moore e Dave

Gibbons são exemplos desse tipo de *graphic novel*. Essas novelas gráficas às vezes atraem um público maior do que os quadrinhos seriados mensais, porque são histórias com começo, meio e fim e que não costumam requerer conhecimentos prévios para o seu entendimento. As grandes editoras de quadrinhos comerciais publicam, em formato de livros, arcos de histórias que, durante a sua publicação normal, levam em média de 4 a 8 meses para serem concluídos. Essa iniciativa facilita o entendimento da linha do tempo dos personagens para os leitores que desejam começar a acompanhar mensalmente os quadrinhos. Essas editoras têm também selos que incentivam a publicação de histórias não necessariamente relacionadas a super-heróis, com temas mais adultos, como, por exemplo, o *Vertigo* e o *Wildstorm*, da *DC Comics*. Esses selos são importantes, porque, ao mesmo tempo em que os super-heróis são fundamentais para manter viva a indústria dos quadrinhos, eles representam uma limitação. Com a popularização desse tipo de personagem, o gênero passou a ser quase sinônimo de indústria de quadrinhos. De acordo com Scott McCloud, até hoje, os quadrinhos de super-heróis estão presos a regras estilísticas e narrativas e que, do ponto de vista editorial, seria um suicídio comercial escrever as histórias com uma proposta estética e narrativa diferente da vigente. Esse estilo se tornou tão dominante pois histórias que seguiam a proposta estética padrão eram muito mais populares do que as que divergiam desse estilo. A maneira mais simples de recuperar as histórias que perdiam força, então, era adequá-las à norma padrão, tão popular com o público consumidor. Para McCloud, as histórias de super-herói são como “aquelas tortas de chocolate com cobertura de creme e casquinhas de biscoito Oreo...(...) Têm um sabor tremendo, mas quem é que só comeria tortas de chocolate pelo resto da vida?” (MC CLOUD, 2006, p.114-117)

Os quadrinhos são um popular produto de cultura de massa, mas, mesmo assim, o seu público consumidor é menos numeroso que o público da televisão ou do cinema. Apesar disso, no entanto, os fãs de quadrinhos, em geral, são fieis, dedicados e grandes conhecedores da história de seus personagens favoritos (e do universo a que pertencem). Séries de televisão são consideravelmente mais fáceis de acompanhar, ou de começar a assistir desde a primeira temporada, pois tem um ponto inicial definido. Filmes, não importando se com finais abertos ou fechados, costumam trazer uma história completa. Eles requerem menos dedicação e atenção que quadrinhos seriados (principalmente os de super-heróis, que são mensais) para que se obtenha um entendimento satisfatório e completo das histórias. Esse é um dos motivos pelos quais se reiniciam suas histórias e se recontam a origem dos personagens tantas vezes. Essa abordagem abre as portas para novos leitores que queiram começar a acompanhar as

histórias e facilita a organização do cânone¹⁰ principal e dos cânones paralelos estabelecidos em outros títulos. É comum que uma editora publique muitos títulos que pertencem ao mesmo cânone como, por exemplo, os quadrinhos que atualmente são lançados pela DC Comics e pertencem ao *The New 52*. Todos esses títulos são parte do mesmo cânone que, eventualmente, poderá apresentar inconsistências em alguns pontos. Isso acontece com frequência, por isso são criados eventos que envolvem e alinham todo o Multiverso¹¹, como *Crise nas Infinitas Terras*, *Crise Infinita*, *Crise Final*, *52* e *Flashpoint*. A personagem Batgirl, atualmente, é um exemplo de ponto onde poderiam surgir inconsistência, pois ela tem seu próprio título e faz parte do grupo de super-heroínas Birds of Prey, que também tem seu próprio título.

A indústria de quadrinhos, hoje, é grande e movimenta muito capital em todo mundo, principalmente com a popularização dos filmes de super-heróis, que acabam incentivando mais pessoas a lerem as histórias originais. É uma indústria consideravelmente recente, que se desenvolveu rápido dentro do mercado. No fim do século XIX surgiram as primeiras manifestações da arte sequencial quando começaram a ser publicadas em jornais tiras cômicas como *The Yellow Kid*, *Mutt and Jeff* e *The Katzenjammer Kids*. Essas tiras, juntamente com a literatura das *pulp magazines*¹², contribuíram para o surgimento da indústria norte-americana dos quadrinhos. Depois de alguns anos sendo publicadas em jornais, as tiras passaram a ser publicadas no formato de coletâneas, em pequenas revistas que reuniam tiras previamente veiculadas. É daí que surge o nome *comic book*, pois as revistas de coletâneas eram como pequenos livros que reuniam as tirinhas cômicas. Descobriu-se que a maneira mais barata de imprimir esses livrinhos era no formato da folha de tabloide, que, dobrada ao meio, resultava numa revista não muito grande. Esse é o formato tradicional utilizado pelas revistas em quadrinhos até hoje.

Com a popularização dos *comic books* muitos autores que antes se dedicavam à literatura de *pulp* começaram a se juntar e produzir histórias em quadrinhos curtas e publicá-las de forma independente. O escritor de *pulps* Malcom Wheeler-Nicholson havia criado um

¹⁰ Cânone é o universo que envolve os acontecimentos internos da diegese da história. Ele inclui conteúdos de todos os tipos de mídias, desde que autorizados e publicados pelos próprios criadores. Por exemplo, tudo que já foi publicado pela *DC Comics* faz parte do cânone geral. Todas as histórias produzidas pelos fãs, as *fanfics*, não fazem parte dele. O cânone existe em séries de televisão, filmes, livros, quadrinhos e qualquer tipo de história que movimente discussão de fãs. Diferentes títulos publicados simultaneamente podem ter cânones diferentes.

¹¹ O multiverso da *DC Comics* é uma continuidade ficcional que engloba as infinitas Terras. Em cada Terra existe uma realidade alternativa, o que permite que os roteiristas explorem diversas histórias diferentes com seus personagens.

¹² Livros com contos, romances e histórias diversas que eram publicados em papel de baixa qualidade, o que barateava seu custo e popularizava sua leitura.

desses pequenos grupos especializados em produzir revistas em quadrinhos que publicavam histórias inéditas, mas que se assemelhavam aos livros de coletâneas de tirinhas de jornais. O grupo publicava dois títulos: *New Fun* e *New Comics*. Wheeler-Nicholson era competente ao recrutar novos artistas *freelancers*, que produziam boas histórias e tiras cômicas, mas era pouco talentoso para os negócios. Ele contraiu enormes dívidas com Harry Donelfeld e Jack Liebowitz, os fundadores da *Independent News Company*, distribuidora responsável pelos quadrinhos produzidos pelo seu grupo. Donelfeld e Liebowitz, então, entraram em uma parceria com Wheeler-Nicholson, contribuíram com o capital para o lançamento de um terceiro título no seu grupo (e mais tarde compraram a parte dele das ações). Essa revista se chamava *Detective Comics* e mais tarde daria o nome *DC Comics* à editora responsável pela publicação de super-heróis como Mulher-Maravilha, Superman, Batman, Lanterna Verde e Flash, por exemplo.

Ao se afastar dos títulos de comédia ou das coletâneas de tiras, a *Detective Comics* propunha uma estrutura completamente diferente de *comic book*, a revista era

visivelmente mais aventureira que outras revistas em quadrinhos, ela continha páginas com *layouts* mais inventivos, painéis maiores, e trabalho de sombreamento mais intenso para criar a atmosfera. Fundamentalmente, a *Detective Comics* significou uma nova fórmula para os quadrinhos. O humor estava dando lugar à luta contra o crime. (WRIGHT, 2008, p.5)¹³

Entre os grandes avanços da *Detective Comics*, não estavam apenas as mudanças trazidas para o estilo das histórias em quadrinhos. Em 1938, surgiu o primeiro super-herói, que definiu a indústria de quadrinhos como a conhecemos. Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, apareceu pela primeira vez na revista *Action Comics #1*, de junho de 1938, e, desde então, sua importância, não apenas como personagem de histórias em quadrinhos, mas como ícone da cultura popular, só cresceu. Isso levou o personagem a outras mídias ao longo das décadas, como televisão, animação, cinema e até mesmo rádio. Em 1939, ele já tinha sua própria revista, a primeira dedicada a apenas um personagem, e representava um modelo de super-herói, que serviria de base para tantos outros personagens que ainda surgiriam. Na época, surgiram inúmeros processos de plágio da *DC* contra personagens que lembravam muito a estrutura e as características do Superman. Esses personagens perderam importância ou nem chegaram a fazer sucesso, devido à força do Homem de Aço. Em maio de 1939, na revista *Detective Comics #27*, surgiu Batman, criado por Bob Kane. Em 1940, o personagem também ganhou sua própria revista. Batman é um super-herói com uma premissa bastante diferente da

¹³ Tradução da autora.

proposta por Superman, já que ele não tem superpoderes e nem vem de outro planeta, mas o Cavaleiro das Trevas, tal como seu companheiro kryptoniano, se transformou em um importante ícone da cultura popular.

Em dezembro de 1941, na revista *All Star Comics* #8, surgiu a terceira integrante do que viria a ser a Trindade principal da *DC Comics*. A Mulher-Maravilha foi uma criação de William Moulton Marston. Ele, que inicialmente escrevia sob o pseudônimo de Charles Marston, tinha PhD em psicologia e publicava livros sobre histórias em quadrinhos. Em 1940, ele havia publicado um artigo (*Don't Laugh At The Comics*¹⁴) defendendo que as histórias tinham um potencial educacional que era deixado de lado. Esse artigo chamou a atenção da equipe da *DC Comics*, que contratou Marston como consultor, iniciando assim a sua trajetória no mundo dos quadrinhos. A Mulher-Maravilha foi, em parte, inspirada na vida de Marston. Inventor do polígrafo, ele deu à sua personagem um laço que obrigava qualquer pessoa amarrada por ele a dizer a verdade. Marston, que vivia em um relacionamento poliamoroso, com Elizabeth Holloway, que também era psicóloga, e Olive Byrne, que era sua parceira de pesquisa, se inspirou nas duas para criar a Mulher-Maravilha. A personagem tem os cabelos pretos e usa grandes braceletes prateados, como Olive, e vem do mundo da mitologia grega, que era a paixão de Elizabeth.

Um mês depois de sua primeira aparição, a Mulher-Maravilha surgiu em sua primeira capa, na *Sensation Comics* #1, de janeiro de 1942. No verão desse mesmo ano foi publicada a primeira revista do título *Wonder Woman*. A rápida ascensão e a popularidade crescente da princesa das amazonas a colocaram no mesmo patamar de importância e *status* icônico dos outros dois super-heróis mais importantes da *DC*. Assim como Batman e Superman, a Mulher-Maravilha, ao longo dos anos, protagonizou animações, séries de TV e minisséries de quadrinhos, estampou centenas de produtos diferentes e se tornou um elemento de fácil reconhecimento mesmo para o público não-conhecedor de quadrinhos.

2.3 A Trindade da *DC Comics* e as características dos super-heróis

Os personagens seguem, até hoje, como três dos personagens de mais destaque na *DC Comics*, mesmo que, ao longo dos anos, Superman e Batman (e até mesmo outros personagens como Lanterna Verde, por exemplo) tenham tido muitos arcos de história significativos, importantes e relevantes para a indústria, os fãs e o cânone, e a Mulher-

¹⁴ Não Ria dos Quadrinhos, em tradução livre.

Maravilha não tendo tido histórias tão marcantes. A relação entre os três personagens é muitas vezes explorada quando aparecem juntos em títulos como *Justice League* ou *Trinity*, ou em eventos seriados que envolvem todo o Universo DC, como a *Crise nas Infinitas Terras* ou a *Crise Infinita*, por exemplo. Em um arco de história de *Trinity*, que tem como protagonistas os três personagens, a feiticeira Morgaine Le Fey reflete sobre a posição simbólica que cada um dos três adota dentro da Trindade:

As naturezas simbólicas da nossa pequena Trindade me intrigam. Superman, claramente, assume o papel do salvador. Mulher-Maravilha inspira as pessoas a atingirem realizações por conta própria. E Batman... assusta pra caramba as pessoas.

No mesmo arco de história, os três personagens são associados a cartas do Tarô. Superman é A Justiça, Mulher-Maravilha é A Força e Batman é O Diabo (Imagem 11). Isso reforça o que tinha sido dito por Morgaine Le Fey e o que cada um dos personagens representa dentro do cânone das histórias e para o público geral. Superman é praticamente incorruptível, defende a vida de todos os seres, não mata e nem decide o destino de ninguém. É um personagem que se aproxima da perfeição moral. A força da Mulher-Maravilha não é apenas física. Como amazona e defensora das mulheres e dos que sofrem opressão, ela tem grande força moral. Assim como o Superman, ela é contra matar os inimigos. Batman representa o demônio porque seu poder se baseia principalmente na intimidação e na incitação do medo. Ele não tem superpoderes físicos, mas é inteligente e possui meios para construir aparatos tecnológicos que permitam que ele crie a ilusão de poder e grandiosidade inerente aos heróis e lute contra o crime. Ao contrário da Mulher-Maravilha e do Superman, que tem um código moral que se faz de áreas pretas e brancas, os valores de Batman se constroem em tons de cinza, característica de sua condição de quase anti-herói.



Imagem 11 – Trinity Vol.1, 2009

Ainda nesse arco de *Trinity*, em um capítulo intitulado “*Truth, Justice and the American Way*”¹⁵, a jovem Marguerita Arroyo Covas, que posteriormente viria a ser chamada de Tarot, responsável pelo jogo de tarô que trouxe a primeira representação dos super-heróis, movida pela curiosidade, busca mais respostas nas cartas e encontra trindades repetidamente: O Imperador, A Sacerdotisa e O Mago; O Sol, A Lua e O Mundo. A partir daí ela analisa o que significa cada trindade e como elas se relacionam aos três heróis. Dessa análise, ela conclui que o grande elo entre os três é exatamente a noção de “verdade, justiça e o jeito americano”. Esse norte moral é interpretado e aplicado de maneiras diferentes nas histórias cada um dos três, já que eles agem em concordância com suas respectivas histórias, mas é o mais fundamental ponto comum entre os três.

Os modelos de super-heróis, surgidos com o desenvolvimento de Superman, Batman e Mulher-Maravilha são baseados em arquétipos clássicos e servem ainda como a base para a elaboração de outros personagens. Independente da origem que tem um herói ou heroína, esses personagens seguem padrões e representações similares entre si. Para Dennis O’Neil, roteirista de histórias em quadrinhos para *Marvel Comics* e *DC Comics*,

A maioria dos heróis (...) representa valores que a audiência considera admiráveis. Os gregos antigos, (...) definiam ‘herói’ como ‘aquele que protege e serve’. (...) Então super-heróis são figuras poderosas que representam a noção que uma cultura tem do que é melhor nela e quem é dedicado a proteger e servir esses valores. (O’NEIL, 2001, p.60)¹⁶

É possível perceber, então, que a ideia de “verdade, justiça e o jeito americano”, de alguma maneira, está presente na base de todos os super-heróis e super-heroínas. Até mesmo

¹⁵ Verdade, justiça e o jeito americano. Referência aos dizeres que definem os valores morais do Superman.

¹⁶ Tradução da autora.

para personagens menos conhecidos, a fórmula de código moral funciona. Super-heróis buscam os responsáveis pelos crimes, atentados e planos malignos que ameaçam a humanidade, o planeta Terra e até mesmo, em alguns casos, o Universo; prezam a honestidade e são movidos pela verdade; buscam descobrir a verdade oculta que explica cada acontecimento ou problema cataclísmico que precisam resolver; defendem a justiça acima de tudo; uns protegem os inocentes, outros perseguem os culpados, mas todos são justos em suas próprias maneiras. No caso dos super-heróis, no entanto,

por justiça entende-se um conceito mais transcendental posto que os super-heróis não são agentes da lei e sua prática é uma de vigilantismo fora da lei. A ideia de injustiça então passa longe da ideia de lei já que os super-heróis fazem valer uma lei moral com as próprias mãos. (TAPAJOS, 2007, p.65)

É comum, também, que os personagens estejam, de alguma maneira, relacionados às forças armadas, à polícia ou ao governo dos Estados Unidos. Na *DC Comics* são alguns exemplos disso: Batwoman (Kate Kane), Lady Blackhawk (Zinda Blake, Natalie Reed), Lanterna Verde (Hal Jordan, John Stewart), Capitão Átomo (Allen Adam, Nathaniel Adam), Questão (Renee Montoya), Nemesis (Thomas Tresser) e Mulher-Maravilha (Diana Prince, que já trabalhou no exército e no governo). Até mesmo em casos como o de Batwoman, que foi expulsa da marinha por ser lésbica, sob a política do *Don't Ask, Don't Tell*¹⁷, a lealdade aos Estados Unidos e o patriotismo dificilmente abandonam um super-herói. De certa forma ela assumiu a identidade de Batwoman e passou a lutar contra o crime para servir à sua pátria de outra maneira. Como a maioria dos heróis, ela é leal à sua pátria e aos valores defendidos e difundidos pela cultura e o “jeito americano”.

Ao mesmo tempo em que esses personagens são escritos como seres que, por causa de seus superpoderes físicos, poderes financeiros ou características virtuosas, são muito superiores aos indefesos seres humanos que protegem, sempre existe um momento em que a humanidade de um herói é mostrada (mesmo nas histórias daqueles que não são humanos). “É preciso humanizar o herói para que ele possa estar entre humanos e não em um panteão divino.” (TAPAJOS, 2007, p.66) Essa humanidade surge de maneira mais simples para personagens como Batman, Batgirl, Batwoman e outros super-heróis que não possuem nenhum tipo de superpoder, já que eles estão mais próximos das pessoas comuns, com temores, inseguranças e medos similares. Isso acontece também com super-heróis que adquiriram os poderes em algum momento de sua vida adulta, como Lanterna Verde e Flash,

¹⁷ A política do *Don't Ask, Don't Tell* (Não pergunte, não conte) das Forças Armadas americanas se baseava em um item do código de conduta interno que dizia que ser homossexual era uma violação da honra militar e estabelecia que para uma pessoa não-heterossexual servir no exército, marinha ou aeronáutica ela teria que esconder sua real orientação sexual.

por exemplo. Eles são essencialmente humanos e apenas aprenderam a lidar com poderes, então seus sentimentos e temores pelos que amam são tão fortes quanto os de seus companheiros sem poderes. No caso de Superman e Mulher-Maravilha, que não são humanos, a demonstração de sentimentos é abordada de maneiras diferentes. Superman, por ter chegado ao planeta Terra muito jovem, age como humano, pensa como humano e tem crises de identidade por não ser, de fato, humano. Mulher-Maravilha, criada dentro de uma cultura completamente diferente, vem para o “Mundo dos Homens” já adulta e, apesar de entender a maioria dos sentimentos dos humanos, tem dificuldades para entender alguns costumes e por isso se distancia da humanidade. Essa representação fica clara quando, em *Trinity*, Superman, Batman e Mulher-Maravilha debatem sobre as diferentes maneiras em que podem ser agrupados para formar uma Trindade. Superman se coloca como o forasteiro, que, como aponta a Mulher-Maravilha, se insere no mundo humano. Define Batman como o nativo que, Mulher-Maravilha diz, se fecha do mundo. E Mulher-Maravilha, para Superman, apesar de ser deste mundo e de uma cultura que antes era escondida, se coloca à parte da humanidade (Imagem 12).

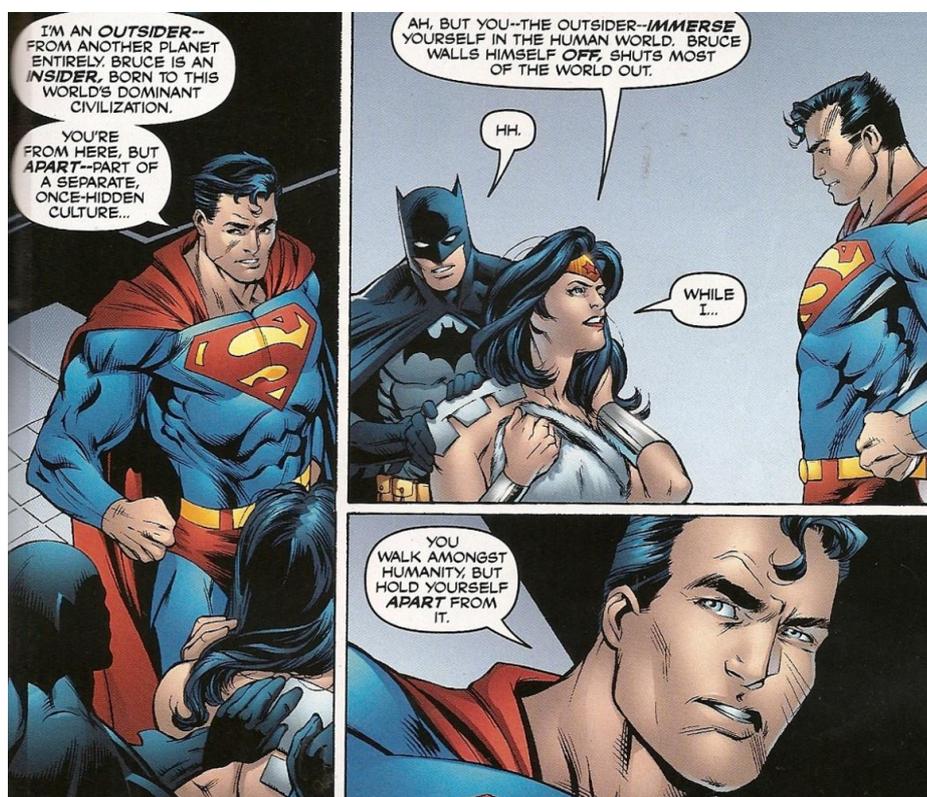


Imagem 12 – Trinity Vol.1, 2009

A Mulher-Maravilha, apesar de estar no mesmo nível de importância que muitos outros super-heróis, tem características peculiares em sua estrutura e sua aparência. Essas características são, em geral, inerentes a personagens femininas, constantemente submetidas ao olhar masculino. Suas falas registram seus valores, que refletem tendências feministas e de defesa de minorias e oprimidos. Para uma melhor compreensão da personagem, é preciso entender um pouco do que significa feminismo e que tipo de ideias as diferentes correntes feministas defendem ou contestam.

2. Teorias Feministas

O feminismo é mais comumente representado no imaginário popular com a imagem de mulheres, queimando sutiãs e protestando nas ruas durante a década de 60 do século XX. Esse é apenas um dos momentos do feminismo. No prefácio de seu livro *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture and the Body*, Susan Bordo afirma que, curiosamente, em uma das primeiras manifestações públicas da segunda onda do feminismo, “*No More Miss America*”¹⁸, que aconteceu em agosto de 1968 e rendeu às mulheres libertárias a reputação de “queimadoras de sutiãs”, nenhum sutiã foi de fato queimado. Havia, no entanto, uma “Lixeira da Liberdade” na manifestação, onde as mulheres jogaram sutiãs, cintas, cílios postiços e cópias de revistas femininas da época. Era simbólico o ato de jogar no lixo objetos e revistas que ditavam o comportamento feminino, rendiam às mulheres uma imagem predefinida e restringiam suas liberdades, pois isso representava uma luta ativa pela emancipação. Esses protestos feministas surgiram no contexto de mudanças, manifestações populares e efervescências culturais do final da década de 60.

Esse período de lutas e protestos feministas é considerado como a segunda onda do feminismo, mas na verdade, o movimento feminista já vinha se formando antes mesmo do sufragismo do século XIX e da primeira onda. Já existiam autoras conhecidas como protofeministas, que escreviam sobre mulheres e seus direitos, desde o século XIV, como: Christine Pisan (1364-1430), Apha Behn (1640-1680), Olympe de Gouges (1745-1739), Mary Wollstonecraft (1759-1797), Flora Tristan (1803-1844), Elizabeth Cady Stanton (1815-1902) e Susan B. Anthony (1820-1906)¹⁹, por exemplo. Havia também as romancistas que criavam personagens femininas importantes e protagonistas de suas próprias histórias, como Jane Austen e Charlotte Brontë.

A partir do final do século XIX começaram a existir movimentos organizados de mulheres em busca de mais direitos e igualdade. O sufragismo, que começou no Reino Unido e nos Estados Unidos, marca o início do movimento feminista. A reivindicação do sufragismo era estender o direito de voto às mulheres, pois, já que as leis se aplicavam a elas, era lógico que tivessem também o direito de participar na escolha de quem era responsável pela elaboração dessas leis. Esse período é conhecido como a primeira onda do movimento feminista e suas representantes, as sufragistas (ou *suffragettes*), são as mulheres da sociedade

¹⁸ Não Mais Miss América.

¹⁹ Citadas por DESCARRIES, Francine. In: *Feminis mos: Teorias e Perspectivas*. NA VARRO-SWAIN, Tânia (org). Revista da Pós-Graduação em História da UnB. Brasília, Editora UnB, 2000, Vol. 8, números ½.

pós-Revolução Industrial. Elas procuravam maneiras de alcançar a igualdade política e de direitos civis. Essa igualdade política era visada, pois traria com ela um empoderamento para as mulheres, que teriam voz e participação ativa na escolha de seus legisladores, o que futuramente possibilitaria que mulheres ocupassem cargos políticos importantes. A partir daí, então, começariam a ser estabelecidas mudanças na sociedade de maneira a alcançar mais igualdade de direitos civis, garantindo assim a proteção, dignidade, liberdade e emancipação.

A partir do final do século XIX e durante as primeiras décadas do século XX, as mulheres avançaram lentamente e alcançaram alguns direitos, mas o movimento feminista perdeu um pouco a força, só retornando à atividade intensa em meados da década de 60. Apesar de mais fraco durante algumas décadas, o feminismo não ficou necessariamente estagnado. A segunda onda do feminismo tem como marco inicial a publicação do livro *O Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir, que serviu como embasamento para as ideias das feministas radicais que surgiram na década de 70. Esse livro traz a conhecida frase “Ninguém nasce mulher. Torna-se mulher.” (BEAUVOIR, 1949, p.9), que estabelece que ser mulher é uma condição socialmente elaborada e que o gênero é uma construção cultural, não uma determinação biológica. O título do livro é representativo do pensamento Radical da segunda onda, caracterizado pelo questionamento do conhecimento histórico ocidental, que, majoritariamente produzido por homens e sobre homens dentro da estrutura do patriarcado, coloca as mulheres sempre como o Outro, um segundo sexo, alternativo ao primeiro e mais importante sexo masculino. De acordo com Carole Pateman e Elizabeth Gross, “na teoria patriarcal existente não há um lugar para mulheres como *mulheres*; na melhor das hipóteses as mulheres podem ser incorporadas como pálidos reflexos dos homens.” (PATEMAN; GROSS, 1986, p.8)²⁰

Dentro da segunda onda do feminismo, como categoriza Francine Descarries, estão representadas três importantes correntes de pensamento do feminismo, que fundamentam os Estudos Feministas acadêmicos. São elas o Feminismo Igualitário, o Feminismo Radical e o Feminismo da Feminitude. Diferentes correntes predominam em diferentes épocas. O feminismo Igualitário predomina durante os anos 60, o feminismo Radical toma força na década de 70, de forma acadêmica, e se desenvolve por meio de diversas vertentes e tendências de pensamento na década de 80. O feminismo da Feminitude evolui paralelamente às outras duas correntes.

²⁰ “Existing patriarchal theory has no place for women as women; at best women can be incorporated as pale reflections of men.”

O feminismo Igualitário era representado pelas feministas que apoiavam a ideia da igualdade entre gêneros, em vez da noção de uma cultura feminina separada, e lutavam constantemente por essa igualdade. Era um movimento ativo, que não se preocupava com reflexões acadêmicas e teóricas sobre a posição da mulher ou sobre o modelo de dominação patriarcal. Trazia o ressurgimento de alguns aspectos do sufrágio do século XIX, pois era fundamentado na ideia de que o sistema patriarcal poderia ser modificado e aperfeiçoado até que as mulheres fossem consideradas equivalentes aos homens. “A corrente igualitarista contava com a vontade e o investimento pessoal das mulheres para obter uma *igualdade de chances* com os homens” (DESCARRIES, 2000, p. 16). O feminismo Igualitário era uma corrente liberal que analisava a mulher em relação ao homem em busca da igualdade entre gêneros e não se focava em aspectos particulares da vida das mulheres. As feministas liberais buscavam alcançar mudanças que beneficiassem as mulheres como grupo e não como indivíduos. Apesar de buscarem beneficiar as mulheres como classe abrangente, a ideia de mulher do feminismo liberal não se estendia realmente a *todas* as mulheres. Era “um movimento de mulheres de classe média branca, preocupado com a extensão do poder e privilégio masculinos a pessoas como elas mesmas, não ao contingente de mulheres como um todo.” (KING, 1986, p.131)

As lutas feministas na década de 60 aconteciam nas ruas, em forma de passeatas, protestos e manifestações. Era uma época propícia para esse tipo de manifestação, pois no mesmo período começaram a se organizar movimentos estudantis, movimentos anti-racismo e movimentos pela igualdade LGBT²¹.

A partir da década de 70, as feministas Radicais começaram a ser mais numerosas. Esse grupo de mulheres não era necessariamente o mais combativo em protestos nas ruas. Tinham tendências acadêmicas que não existiam tanto no feminismo Igualitário e seu radicalismo estava em buscar a origem do sistema opressor do patriarcado. Como explica Francine Descarries, “a denominação *radical* tem contornos largos e instáveis, mas refere-se primeiramente a ‘radical’ em termos de ‘raízes’, de buscas dos *mecanismos* produtores das desigualdades.” (DESCARRIES, 2000, p. 17)

O feminismo radical é abrangente e fala de mulheres múltiplas, plurais, abandonando a ideia liberal restritiva da mulher “padrão” branca, heterossexual e de classe média. Esse movimento defende que falar da *mulher* não é possível. É preciso falar de *mulheres*, todas

²¹ LGBT é uma sigla para lésbicas, gays, bissexuais e transgêneros, mas que é usado para representar todo o espectro de pessoas cujas orientações sexuais e cujo gênero de alguma maneira divergem da heterossexualidade e do cis-gênero.

diferentes, pois existe a diversidade, seja de raças, classes sociais, orientações sexuais, nacionalidades, religiões e, por isso, nem todas as mulheres têm as mesmas reivindicações e necessidades. O reconhecimento dessa multiplicidade de mulheres leva à proliferação de vertentes e tendências específicas dentro do feminismo. Cada grupo se divide de maneira a defender seus próprios interesses e lutar as próprias batalhas. Dentro do feminismo Radical, as mais relevantes tendências para esse trabalho (porém não únicas) são: feminismo Racional, feminismo Cultural, feminismo Socialista e feminismo Lesbiano.

As ideias de Simone de Beauvoir são a base para o feminismo Racional. Essas feministas consideram problemática qualquer noção que reforce as diferenças entre os gêneros e defendem que as feministas não devem adotar nenhum tipo de comportamento que reative ideias tradicionais do patriarcado sobre as mulheres. As teóricas dessa corrente defendem também que é um ponto essencial para a emancipação feminina a dissociação entre mulheres e natureza, no sentido que o comportamento feminino é definido por leis projetadas da natureza e da biologia.

Beverly Thiele, em seu artigo *Vanishing Acts in social and political thought: Tricks of the trade*²², coloca que os pensamentos científicos e históricos, tal como o posicionamento da mulher como o Outro, estabelecem uma série de dualismos que funcionam como uma das maneiras de eliminar as mulheres da história e da ciência, pois, como coloca Uma Narayan, as contribuições femininas ao trabalho, cultura e conhecimento são constantemente ignoradas e marginalizadas, de certa forma excluindo as mulheres de atividades academicamente prestigiosas e de registros históricos e tornando essas áreas cada vez mais masculinas. O dualismo fundamental homem/mulher é alinhado com uma série de outros dualismos comuns na cultura ocidental, como, por exemplo, mente/corpo, cultura/natureza, razão/emoção e sujeito/objeto. Esse alinhamento é estabelecido de forma a diminuir a importância das mulheres e relacioná-las a elementos inconstantes e instáveis que existem passivamente e não podem atuar, apenas podem ser atuados sobre. Por isso, as feministas racionais rejeitam a associação da mulher à natureza.

Ao contrário do feminismo Racional que, como o Igualitário, considera que homens e mulheres sejam iguais, o feminismo Cultural propõe que seja criada uma cultura exclusivamente feminina. As feministas culturais defendem que não é necessário nem recomendado que as mulheres ingressem no mundo da cultura masculina. Elas interpretam a ideia de um *gueto cultural feminino* como uma maneira de libertação e não como

²² Atos de Desaparecimento no pensamento social e político: Truques de troca, em uma tradução livre.

subordinação à cultura masculina. É um ambiente intelectual onde as mulheres podem se expressar livremente sem a preocupação com a reação que possam causar nos homens e na sociedade dominada por eles. Essa vertente enfatiza as diferenças entre homens e mulheres, tomando partido da luta feminina. As feministas culturais não desejam se tornar parte da cultura masculina como iguais. Em vez disso, questionam sua validade e relevância para as mulheres.

O feminismo Socialista estabelece uma perspectiva crítica perante a história, sua compreensão e transformação é predominantemente acadêmico, diferentemente de tantas outras vertentes, como o feminismo Cultural e o feminismo Racional, que além de existirem no ambiente da academia, também se desenvolvem como movimentos populares e têm bases políticas. Como coloca Ynestra King, ele pode ser considerado um híbrido peculiar, uma síntese, entre o feminismo Racional e o materialismo histórico marxista. Essa corrente de pensamento fala da liberdade reprodutiva, no sentido de que as mulheres devem ser livres para decidirem como controlar seus próprios corpos e quando/se devem se reproduzir, considerando que ter filhos não é um dever feminino, é um direito que uma mulher pode ou não usufruir e cabe a cada uma escolher o que deseja fazer. Em discordância com o feminismo Igualitário, mas de forma similar ao feminismo Cultural, estabelece que as mulheres devem se esforçar para se mostrarem diferentes dos homens, em vez de tentarem provar que são iguais. Assim como o feminismo Racional, propõe uma quebra absoluta com a relação mulher/natureza.

O feminismo Lesbiano é o mais diferente dentre os tipos de correntes de pensamento citados. Ele trata mais do posicionamento das mulheres lésbicas em relação aos homens gays, às mulheres e aos homens heterossexuais. Annamarie Jagose define o feminismo Lesbiano como uma vertente que se baseia, principalmente, na atenção dedicada às especificidades de gênero, no enquadramento da sexualidade como um assunto institucional e não pessoal e na crítica à heterossexualidade compulsória.

As lésbicas se sentiam marginalizadas tanto no movimento gay quanto no movimento feminista. Os outros grupos feministas se distanciavam das lésbicas, pois como coloca Betty Friedan (In. JAGOSE, 2004, p.45) o lesbianismo militante era visto como potencial enfraquecedor dos ganhos feministas, já que as lésbicas poderiam se transformar na imagem de todo o movimento feminista, o que para elas era considerado como pouco vantajoso, já que, por causa de sua orientação sexual, as lésbicas eram ainda mais marginalizadas que as mulheres heterossexuais. O movimento da liberação gay era formado principalmente por homens gays e, apesar de terem em comum a homossexualidade, as lésbicas sentiam que as

diferenças de gênero eram grandes e produziam diferenças culturais que não poderiam ser ignoradas, ou seja, os homens gays, por serem homens, eram necessariamente parte da estrutura social opressiva do patriarcado. Existe no feminismo lésbico a noção absoluta de que as mulheres podem se agrupar de maneira a conviverem apenas com outras mulheres, numa proposta similar a do gueto feminino do feminismo Cultural, sem a necessidade de interação com homens, já que eliminam a ideia da heterossexualidade compulsória. Mais recentemente, as feministas lésbicas têm se juntado ao movimento LGBT em busca de direitos comuns e igualdade geral. Adrienne Rich, (JAGOSE, 2004, p.50), escreve que as lésbicas têm muito que aprender, tanto com os aspectos unicamente femininos da existência lésbica, quanto com a complexa identidade gay que partilham com os homens gays.

O feminismo da Femitude, apesar de predominar a partir do fim da década de 80, se desenvolve paralelamente aos feminismos Igualitário e Radical. Essa corrente, se relacionada com as outras duas, pode ser considerada como uma contra-corrente feminista. Por vezes visto como retrocesso, o feminismo da Femitude valoriza os ideais femininos do patriarcado. Defende que, para que a mulher possa ser completa, ela deve se ater ao que é feminino: maternidade, casamento, trabalhos domésticos. As teóricas dessa corrente consideram importante analisar as leis e as instituições sociais não para saber se tratam homens e mulheres de maneira diferente, mas para saber se incitam a dominação masculina sobre as mulheres. Interessam-se por contrapor a psicanálise, que muitas vezes ignora a existência e a importância das mulheres, e desejam problematizar o território feminino e “invadem o espaço teórico com discussões sobre o sujeito feminino, o corpo, a gestação, a procriação e o prazer materno, vistos como espaços distintos e lugares primevos da diferença e relação ao Outro.” (DESCARRIES, 2000, p.22)

Descarries acrescenta ainda que as feministas que seguem a corrente da Femitude são muitas vezes céticas em relação à liberação feminina, a igualdade e ao poder social que o feminismo pode alcançar para as mulheres. Elas temem que a emancipação possa desviá-las de um destino que consideram natural das mulheres, as privando, assim, “de seus saberes específicos e de sua singularidade, ou seja, de sua própria identidade.” (DESCARRIES, 2000, p.23).

A partir da década de 90 as feministas começaram a se distanciar dos modelos propostos pela segunda onda, apesar de sustentarem ainda alguns conceitos. Como definem Ferriss e Young, o pósfeminismo, ou terceira onda do feminismo, rejeita o radicalismo combativo da segunda onda, não considera o patriarcado como o grande vilão da sociedade e retorna à feminilidade e à sexualidade. A terceira onda se baseia, principalmente, no conceito

de escolha. As mulheres têm direito de escolher tudo o que diz respeito às suas próprias vidas. Se uma mulher deseja ser mãe, esposa e cuidar do lar, ela pode. Se outra deseja se envolver com inúmeras pessoas durante a vida sem ter relacionamentos longos, ela também pode. As mulheres passam a ser donas dos seus próprios corpos, de suas próprias sexualidades e escolhem como usá-los. Uma mulher não deve estar sujeita a nenhum tipo de repressão ou opressão, mas também não precisa abdicar de coisas que talvez deseje fazer porque essas ações sejam similares ao que propõe a sociedade patriarcal.



Imagem 13 – Marcha das Vadias, São Paulo, 04/06/2011 (foto de Danilo Ramos)

Assim como nos períodos anteriores, na terceira onda existem as manifestações públicas do feminismo (Imagem 13). A diferença está na abordagem que as feministas de terceira onda dão para essas manifestações. Em vez de manifestações enraivecidas que culpem a sociedade masculina, essas feministas utilizam o humor auto-depreciativo e se apropriam de termos considerados derogatórios como forma de empoderamento. Um exemplo disso é a *Slut Walk*, que veio para o Brasil com o nome de Marcha das Vadias. Nessa manifestação, que surgiu em Toronto, no Canadá, as mulheres protestam contra a cultura do estupro com slogans como “Meu corpo, minhas regras.”, “Não sou puta, não sou santa, sou livre” e “Mantenha sua opinião longe do meu útero”. Esse tipo de manifestação ilustra o pensamento da terceira onda, mostrando que uma mulher deve ter o direito de se vestir como quer, de se portar como quer, sem que seja considerada uma propriedade masculina.

As feministas de terceira onda defendem que as mulheres precisam agir com mais bom humor e, por isso, rejeitam a raiva e o radicalismo das feministas de segunda onda, que elas consideram “zangadas, sem senso de humor e vítimas auto proclamadas do patriarcado”²³(FERRIS, YOUNG, 2008, p.4). As pósfeministas não dão tanta importância ao patriarcado e sua influência, considerando que o pessoal dirige o político, ou seja, a atitude de

²³ Tradução da autora.

uma mulher em sua vida privada é sua maneira de ser feminista. Ela não precisa necessariamente ser teórica, manifestante ou combativa, ela pode ser feminista no dia-a-dia, na maneira como no seu cotidiano. Ao contrário das feministas de segunda onda, que criticavam as estruturas midiáticas e os modelos de consumo da sociedade capitalista, considerando ambos como armas do patriarcado, as mulheres da terceira onda encontram na cultura popular e no mundo de consumo uma forma de prazer, absorvendo tudo de maneira crítica e consciente e defendendo a ideia de que é necessário encontrar maneiras de relacionar cultura popular e feminismo de forma a mudar as representações sexistas que estão constantemente presentes nos meios de comunicação de massa.

O feminismo da terceira onda é de certa forma mais abrangente e aberto que seus antecessores. Essa corrente de pensamento surgiu em um mundo onde a informação viaja com mais facilidade e as pessoas têm acesso rápido e fácil ao conhecimento. Isso propicia o desenvolvimento de senso crítico e abre espaço para questionamento em garotas cada vez mais jovens, o que não necessariamente garante mudanças imediatas, mas abre portas para uma nova geração, preocupada com os direitos, as liberdades e as representações das mulheres na sociedade.

Cada corrente de pensamento ou vertente do feminismo interpreta o mundo de maneira diferente das outras, o que leva a uma diversidade de opiniões sobre os produtos midiáticos e a maneira como representam mulheres. A análise desses produtos de uma perspectiva feminista tem inúmeras possibilidades, podendo levar a interpretações plurais de um mesmo produto midiático. Até hoje as representações de mulheres, assim como outras minorias, na cultura popular são escassas e muitas vezes permeadas por idéias preconceituosas, errôneas e estereotipadas, já que são elaboradas pela mente criativa patriarcal, ainda dominante no processo criativo. As histórias em quadrinhos não escapam desse tipo de representação e são frequentemente postas em discussão por causa da maneira como as personagens femininas são construídas, retratadas e conduzidas. No próximo capítulo exploraremos as histórias da Mulher-Maravilha e sua evolução durante os anos desde sua criação, sob uma perspectiva embasada nas teorias feministas e na visão que cada corrente de pensamento citada acima possa ter sobre os aspectos imagéticos e narrativos das histórias da personagem.

3. Mulher-Maravilha

Nos quadrinhos, os heróis são os grandes e poderosos e as heroínas ficam em segundo plano. Não porque não haja representantes femininas nos quadrinhos. Para citar apenas algumas heroínas e vilãs da *DC Comics* mais conhecidas do grande público há a Mulher Gato, Oráculo, Mulher Gavião, Canário Negro, Supergirl, Batgirl, Zatanna, Mulher-Maravilha... Ainda há outras dezenas, talvez centenas de heroínas, mas por muito tempo a maioria delas funcionou apenas como ajudante do herói superpoderoso dentro de uma equipe, ou então como a vilã sedutora, perigosa e que representa a ruína do herói. (OLIVEIRA, 2007, p.69)

Já há alguns anos, nas grandes editoras que publicam histórias em quadrinhos de super-heróis, são publicados títulos cujas personagens principais são mulheres, o que amplia a força das personagens femininas e as tira da sombra dos grandes heróis, provando que elas são aptas para lutarem suas próprias batalhas, tanto taticamente quanto no combate corpo a corpo, e combaterem seus próprios inimigos em vez de ser consideradas ajudantes ou elos fracos dentro de uma equipe de heróis.

De todas as grandes super-heroínas nos quadrinhos, a que mais se destaca, a mais presente no imaginário popular, é a Mulher-Maravilha. Ela foi a primeira heroína a atingir o mesmo nível de popularidade²⁴ que os heróis e a agir de maneira independente. Antes dela, havia quatro outras personagens, criadas entre 1940 e 1941, que não foram tão populares, mas que abriram caminho para o surgimento de novas personagens femininas: Fantomah (de fato a primeira super-heroína dos quadrinhos), Black Widow (uma anti-heroína), Invisible Scarlet O'Neil (normalmente publicada em formato de tiras) e Nelvana of the Northern Lights (a primeira super-heroína canadense).

A Mulher-Maravilha surgiu em 1941, num contexto conhecido como Era de Ouro dos Quadrinhos americanos. Como aponta Selma Oliveira, em um mundo em que super-heróis salvavam donzelas indefesas ou enfrentavam ardilosas *femme fatales*, surge uma super heroína, pronta para protagonizar suas próprias histórias e salvar o mundo. Seu criador, o psicólogo William Moulton Marston (sob o pseudônimo de Charles Moulton), era um homem que acreditava nos ideais feministas e de acordo com ele, citado em (GREENBERGER, 2006), a Mulher-Maravilha representava a propaganda psicológica sobre o novo tipo de mulher que ele acreditava que deveria dominar o mundo, uma mulher inteligente, capaz, forte,

²⁴ Os leitores da revista *Comic Heroes Magazine* votaram para escolher os melhores e mais populares super-heróis e a Mulher-Maravilha, em 8º lugar, é a única mulher entre os 10 primeiros. O portal IGN, especializado em videogames e entretenimento fez uma lista dos 100 super-heróis mais importantes. A Mulher-Maravilha vem em 5º lugar. A próxima mulher na lista, Jean Grey, aparece em 13º lugar.

independente e livre que tivesse um lugar igual ao homem na sociedade, com os mesmos direitos civis e políticos.

As *storylines* iniciais da personagem, se lidas hoje em dia, muitas vezes parecem não refletir sua pretensão em ser símbolo feminista e se mostram presas a ideias estabelecidas numa sociedade patriarcal. Isso acontece porque a visão feminista da década de 40 estava ainda ligada aos valores da primeira onda do feminismo, que são limitados se comparados com os da segunda e terceira ondas. Não porque fossem menos importantes ou menos feministas, mas porque essa era a primeira etapa nas lutas e as reivindicações se baseavam ainda em requisitos básicos e elementares, na busca por igualdade política e civil, e ainda não chegavam à preocupação com diferenças entre os gêneros nem a liberdade de escolha pessoal de cada mulher em relação ao próprio corpo e a própria vida²⁵.

É notável, no entanto, o quanto as primeiras histórias da década de 40 são diferentes das atuais. Não só pela aparência e o traço da arte (que mudaram não só nas histórias da personagem, mas em toda a indústria de quadrinhos comerciais), mas pela dinâmica entre as personagens e o que motiva a princesa das amazonas em sua jornada. Mais recentemente, principalmente no período pós-Crise nas Infinitas Terras, a partir década de 80, os quadrinhos da Mulher-Maravilha têm apresentado cada vez mais momentos que podem ser considerados feministas. A personagem é frequentemente vista lutando lado a lado com heróis, não como possível ponto de fraqueza da equipe, mas como uma aliada de igual força e poder. Sua vinda ao Mundo dos Homens não mais se resume a seguir os passos do seu amado Coronel Steve Trevor, como nas histórias mais antigas. Ela agora vem como embaixadora de Themyscira, escolhida como vencedora num torneio de amazonas para representar seu povo.

Existe ainda a ideia frequente de romance entre a personagem e algum de seus parceiros na luta contra o crime, mas isso é normalmente tratado como história secundária e não mais como motivação para as ações da personagem. É interessante que, além de se mostrar extremamente leal às suas irmãs amazonas, a Mulher-Maravilha deixa claro que tem um laço com as mulheres em geral, demonstrando uma camaraderia feminina, como propõe o feminismo Cultural com a ideia de um gueto feminino em que as mulheres desenvolvem uma cultura própria e totalmente independente da cultura masculina e do patriarcado. A sociedade das amazonas, em sua organização como tribo ou grupo, remete ao feminismo Lesbiano, pois propõe uma constituição social em que as mulheres vivem apenas entre outras

²⁵ Esses são assuntos enfatizados pela segunda e terceira ondas do feminismo, respectivamente, e só puderam ser pensados devido aos avanços e conquistas da primeira onda.

mulheres, sem o contato com homens, numa maneira de combater a heterossexualidade compulsória.

3.1 Imagem

Will Eisner afirma que “a imagem mais universal com que um artista seqüencial precisa lidar é a forma humana” (EISNER, 1985, p.100), e que as posturas e a codificação de gestos de um corpo humano não são tecnologias específicas e inerentes à arte seqüencial. Por não serem exclusividade das histórias em quadrinhos, as representações humanas são apropriadas e utilizadas nessas histórias da maneira que melhor convém para o resultado final, o que, no caso das histórias em quadrinhos, significa criar representações idealizadas, tanto para personagens femininas quanto para as masculinas. As personagens femininas são retratadas como atraentes, voluptuosas e sensuais, representam os objetos de desejo criados especialmente para o deleite do olhar masculino. As personagens masculinas são viris, fortes e imponentes e representam pontos de identificação e projeção para o homem leitor.

De acordo com Laura Mulvey,

existem três séries diferentes de olhares associados com o cinema: o da câmera que registra o acontecimento pró-filmico (tudo que ocorre sob o olhar da câmera, ou seja, tudo o que existe à sua frente e é por ela registrado), o da platéia quando assiste ao produto final, e aquele dos personagens dentro da ilusão da tela. (MULVEY, 1975, p.452)

É possível aplicar os olhares definidos por Mulvey também aos quadrinhos, com a diferença que o olhar da platéia é substituído pelo olhar do leitor e o olhar da câmera pode ser relacionado ao limite do quadro, já que, assim como o olhar da câmera e o que ele registra, o olhar imposto pelo limite do quadro é estabelecido pelo artista.

O olhar imposto pelo artista se reflete na representação das personagens femininas, que costuma ser feita por homens e para homens. Não são modelos com os quais as mulheres conseguem se identificar, porque as personagens femininas “não são uma criação das mulheres, mas uma projeção masculina sobre os modelos reivindicados por mulheres do mundo todo.” (BARCELLOS, 2000).

A Mulher-Maravilha sempre teve interesses amorosos, sendo o mais famoso deles Steve Trevor. Ele era apaixonado pela Mulher-Maravilha, mas Diana Prince, o alter ego, passava sem ser notada. O apelo da roupa da Mulher-Maravilha e todo o imaginário a ela acoplado exercia então seu poder sobre o homem do contexto específico da história. Esse

apelo transborda os quadros das páginas e se volta para os ávidos leitores das histórias em quadrinhos, estabelecendo assim a influência no olhar do leitor.

A Mulher-Maravilha movimentou o imaginário do público masculino porque quebra a dicotomia entre a mocinha e vilã, em que a mocinha é bela, frágil, passiva e indefesa e existe apenas para ser salva pelo mocinho e a vilã é sensual, forte, independente e representa a ruína do herói. A personagem é uma mulher inteligente, forte e capaz, que reúne beleza e sensualidade, valores morais íntegros e virtuosos em concordância com os valores de todos os super-heróis homens (OLIVEIRA, 2000, p.109). Ela é responsável não apenas por si mesma, mas também por salvar os outros.

3.1.1 Uniformes

As personagens de quadrinhos da *DC Comics* são reinventadas periodicamente como uma maneira de atualizar os quadrinhos e enquadrá-los no estilo vigente. Em cada reinvenção, trocam-se os uniformes e a Mulher-Maravilha não fica de fora dessas mudanças.²⁶

O uniforme do super-herói possui quatro funções básicas: delimita sua identidade de herói; estabelece sua superioridade e intensifica seu poder; protege as pessoas próximas e as isenta de responsabilidade; e, por último, possibilita sua liberdade e a expressão de sua personalidade. (REBLIN, 2008, p.58)

Na época de seu surgimento, a Mulher-Maravilha usava um uniforme substancialmente menor do que o de outras personagens, masculinas ou femininas, que apareciam nos quadrinhos, mas ainda sim maior do que o que ela veste nos dias atuais. Ela usava uma saia que em 1942, quando a história foi lançada, causou rebuliço, inclusive dentro da própria diegese dos quadrinhos (Imagem 14).

Alguns anos depois, no final da década de 1940, o uniforme permaneceu quase inalterado. As diferenças estavam na saia, não tão curta, que deu lugar a um short justo e no corpete, que agora tinha um decote um pouco maior nas costas. Durante a década de 50, quase não houve mudanças, exceto pela troca das botas de cano alto por sapatilhas e a diminuição do decote nas costas. Na década de 60, as botas voltaram.

Apesar de pouco alterado nesses primeiros anos, o uniforme sempre manteve o corpete e as roupas que definiam a forma do corpo da personagem. Parece estranho para uma

²⁶ Como exemplos de eventos que marcaram a reformulação do Multiverso DC estão a Crise nas Infinitas Terras, em 1986, a Crise Infinita, em 2005-2006. Esses eventos costumam envolver todos os títulos e histórias paralelas em publicação e servem para organizar os arcos de história, que começam a ter interseções e apresentar pequenos erros de continuidade. A Mulher-Maravilha também foi reformulada em outras ocasiões além dessas que envolvem todo o Multiverso.

personagem pretensamente feminista usar um artigo de vestimenta que por tantos anos foi hostilizado por representar uma sociedade patriarcal e repressora que impunha que as mulheres fossem magras e tivessem um formato específico de corpo, o que as mantinha presas em roupas desconfortáveis e pouco práticas. A personagem usava botas de salto alto, que depois foram trocadas por sapatilhas, o que apesar de só tornar a personagem mais feminina de acordo com a proposta do patriarcado, seria uma troca sensata em um mundo em que uma heroína precisa correr pela rua. A mesma lógica das sapatilhas funciona para as botas, que seriam mais práticas sem salto. Os saltos altos desaparecem e retornam algumas vezes, mas, desde 2006, a Mulher-Maravilha usa botas sem salto.



Imagem 14 – Mulher-Maravilha Chega à América, 1942

É em fins da década de 60 que acontece o que talvez seja a mudança mais drástica e polêmica da história da publicação da Mulher-Maravilha. É quando Diana, princesa das amazonas, deixa de ser a Mulher-Maravilha. Ela abdica de seus poderes e de seu uniforme porque as amazonas precisam abandonar a Ilha Paraíso para irem para outro plano e a Mulher-Maravilha, agora apenas Diana Prince, decide permanecer na Terra porque Steve Trevor, seu constante interesse amoroso, precisa dela. Ela, então, volta para sua realidade e começa um treinamento em artes marciais. Ela continua combatendo o crime, mas também cuida de uma loja de roupas e se dedica a Steve Trevor (Imagem 15).

Essa mudança pode ser lida de maneira positiva ou negativa se levados em conta os estudos feministas. À primeira vista a história pode ser percebida como uma situação completamente anti-feminista, já que Diana deixa de ser uma grande super-heroína, indiscutivelmente tão poderosa e importante quanto qualquer outro super-herói da época, e se torna uma mulher que abdica de sua carreira, sua vocação, sua família e sua independência para seguir os passos de um homem. Isso reforça os valores do patriarcado e não dá a possibilidade de escolha para a mulher.

Num outro viés, se ignoradas as motivações para a abdicação do poder, Diana Prince passa a combater o crime sem precisar de superpoderes. Ela continua sendo superior aos homens, mas luta como mortal, sem habilidades especiais, é uma mulher humana comum, que pode se igualar aos homens. Ela se importa com roupas bonitas e a aparência, mas ainda sim é poderosa e capaz de se defender e lutar sozinha. Se existisse atualmente, essa versão da Mulher-Maravilha poderia ser considerada uma representante do feminismo de terceira onda, porque reforça a idéia de que a maneira como uma mulher se veste não define quem ela é e nem do que é capaz.



Imagem 15 – Wonder Woman 178, 09-10/1968

A jornalista feminista Gloria Steinem, começou, então, uma campanha para que a personagem voltasse a ter poderes e pudesse atuar novamente como Mulher-Maravilha²⁷. Quando Diana de Themyscira voltou a ser Mulher-Maravilha, em meados da década de 1970, ela já não usava mais um short e sim uma espécie de biquíni azul estrelado. Foi mais ou menos assim que o uniforme se manteve por alguns anos, com ajustes periódicos de tamanho no corpete, no decote ou na parte de baixo da roupa. Na década de 90, no entanto, por um breve período, a amazona Ártemis se tornou Mulher-Maravilha. Diana assumiu um uniforme todo azul, com um short, um pequeno bustiê e uma jaqueta curta por cima (Imagem 16). Logo depois, retornou para o uniforme tradicional e reassumiu o posto de Mulher-Maravilha²⁸.

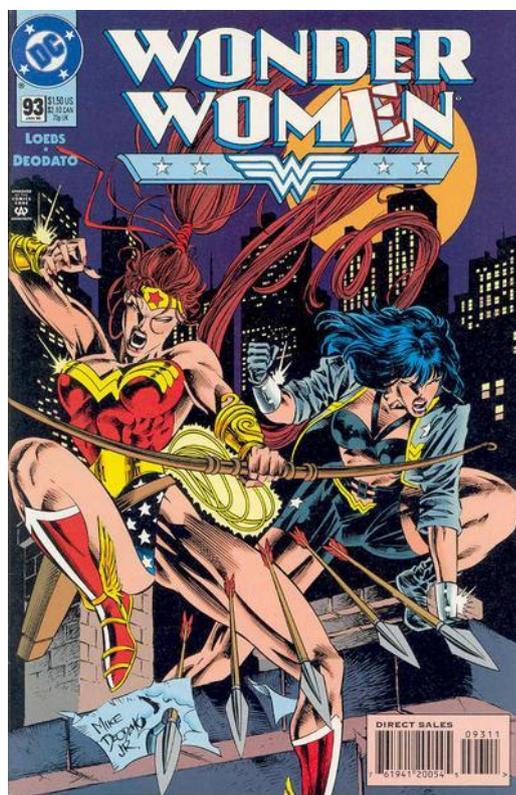


Imagem 16 – Wonder Woman 93, 01/1995

A mulher responsável pelo posto de Mulher-Maravilha mudou algumas vezes durante os anos, assim como os uniformes da personagem. No histórico de publicação ela muda muito e por isso às vezes parece instável, mas isso é natural para super-heróis e quadrinhos

²⁷ <http://marionetteblog.blogspot.com/2005/08/whos-that-girl-part-1a-wonder-womans.html>

²⁸ Na DC Comics os super-heróis e super-heroínas não são necessariamente as identidades que assumem. Allan Scott, Hal Jordan, Guy Gardner, John Stewart e Kyle Rayner foram todos Lanternas Verdes. Jay Garrick, Barry Allen, Wally West e Bart Allen assumiram o posto de Flash. Alguns personagens também mudam de posto e assumem outras identidades, como por exemplo Dick Grayson que foi Robin e também Batman, ou Stephanie Brown, que foi Batgirl e Robin. O posto de Mulher-Maravilha já foi ocupado por Diana de Themyscira, Hipólita, Ártemis, Donna Troy e Circe.

mainstream. Eles precisam se renovar para manter o interesse e permitir o surgimento de pontos de entrada para que novos leitores possam passar a acompanhar as histórias sem precisarem se preocupar com tudo que veio antes. Cada super-herói tem suas particularidades que causam problemas e empecilhos no seu desenvolvimento e as da Mulher-Maravilha estão nas contradições que a personagem apresenta. Brian K. Vaughan define bem as dificuldades de lidar com uma personagem como a Mulher-Maravilha quando escreve

Quem é Mulher-Maravilha? É uma questão que os criadores tem tido dificuldade para, e frequentemente nem conseguido, responder. Ao mesmo tempo em que ela tem caráter icônico similar ao de personagens como Batman e Superman, a Mulher-Maravilha experimentou muito menos histórias memoráveis que os outros personagens, e não por falta de tentativas. (...) Eu acho que Mulher-Maravilha é tão difícil de escrever porque ela é cheia de contradições. Uma guerreira que ama a paz? Uma campeã que defende a dignidade feminina correndo pelos lugares em um biquíni azul estrelado? E nem me fale da deusa com o poder de vôo que precisa de um avião invisível pra passear por aí... (VAUGHAN, 2008, p.5)²⁹

Em 2009, aconteceu mais uma reformulação na roupa da Mulher-Maravilha. Na edição 600, foi apresentado o novo uniforme, que era composto por uma calça comprida, um corpete com alças e uma jaqueta de manga comprida (Imagem 17). Foi a primeira vez que a Mulher-Maravilha usou tantas roupas quando em ação. Em geral, a maioria das super-heroínas usa calças justas (como, por exemplo Batgirl, Batwoman e Mulher Gavião) ou meias arrastão (como Canário Negro e Zatanna), mas na história de publicação da Mulher-Maravilha essa foi a primeira que seu uniforme cobria as pernas de alguma maneira.

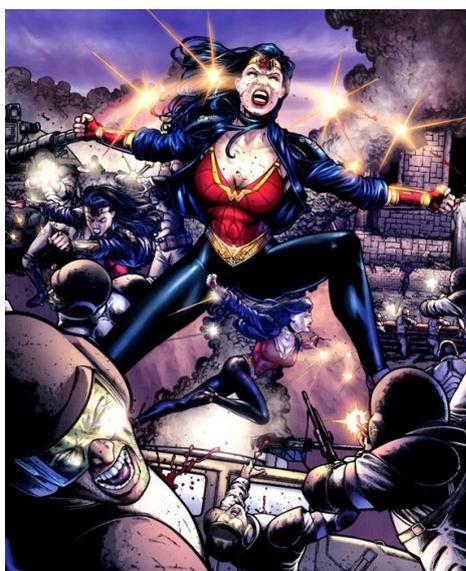


Imagem 17 – Wonder Woman 602, 10/2010

²⁹ Tradução da autora.

Essa mudança causou muito furor e foi citada não só por blogs e mídias especializadas em quadrinhos e cultura *geek*, mas por sites ligados a grandes veículos de comunicação como, por exemplo, o *The New York Times* e o *The Washington Post*. O uniforme reformulado não agradou a todos os fãs. Uma parte do público considerava aquele novo uniforme como uma descaracterização da personagem, outra acreditava que era uma modernização necessária e que atualizava a Mulher-Maravilha. Em geral, as revistas, os blogs e os portais feministas apoiaram a mudança e os grupos de *fanboys*, os dedicados homens *geeks*, consumidores de histórias em quadrinhos ficaram frustrados com a mudança drástica. A frustração é compreensível quando se lida com uma personagem icônica como a Mulher-Maravilha, mas uma das justificativas da *DC Comics* era que, com a possibilidade de um filme ou um seriado da Mulher-Maravilha se aproximando, o uniforme precisava ser mais universal e atingir uma audiência mais abrangente, já que os tradicionais biquíni e corpete remetiam muito à bandeira dos Estados Unidos.

Esse uniforme durou até setembro de 2011, quando a *DC Comics* começou toda sua linha editorial do número 1 de novo e o uniforme da Mulher-Maravilha voltou a ser algo mais parecido com os mais antigos, com o corpete, o biquíni e as botas sem salto, a única grande diferença, não muito impactante, estando nos detalhes da roupa e na tiara que, antes dourados, agora são prateados e nas botas, que deixaram de ser vermelhas e passaram a ser azuis. O retorno ao uniforme mais próximo do tradicional pode ser interpretado como um retrocesso sob o argumento de que o fato de a Mulher-Maravilha usar calças compridas e uma jaqueta tornava o uniforme mais prático, realista e apropriado para lutar contra o crime e a personagem se tornava menos objetificada, já que a maior parte do seu corpo está coberta. A maneira como o uniforme era desenhado, no entanto, não eliminava a possibilidade de objetificação. A calça colada acabava revelando tanto da forma da personagem quanto seu antigo biquíni. Sua jaqueta não aparecia com frequência e a nova blusa, colada e com alças finas, não era muito diferente do corpete que usava antes. Além de tudo, praticidade e realismo não são exatamente pré-requisitos na história de uma personagem com superpoderes, que voa pelos céus enfrentando monstros mitológicos, feiticeiras e seres extraterrestres.

Tentando perceber o outro lado dessa mudança e encaixando a visão da terceira onda do feminismo na situação, a troca de uniforme pode ser entendida como uma forma de empoderamento (porque, aparentemente, uma super-heroína com superpoderes não é poderosa o suficiente), já que ela é bonita e sensual e pode usar isso a seu favor, se assim desejar, sem ser obrigada a restringir ou mudar a maneira como se veste para se adequar ao

que possa ser considerado socialmente aceitável, e sim realizando mudanças quando julga adequado.

3.1.2 Enquadramentos

Apesar de ser uma personagem principal feminina, com vilãs femininas e eventuais conflitos amorosos como enredos secundários, Mulher-Maravilha é escrita e desenhada para homens (e normalmente *por* homens). Isso fica claro quando se observam os quadros, sua disposição e os ângulos em que a personagem é retratada. Sua sensualidade e beleza são exploradas constantemente e a personagem é muitas vezes retratada em ângulos que não são anatomicamente viáveis, mas que parecem sensuais e provocativos (Imagem 18). O olhar e as escolhas do artista, nesse caso, são equivalentes ao que Laura Mulvey define como o olhar pró-filmico da câmera, ou seja “tudo que ocorre sob o olhar da câmera, ou seja, tudo o que existe à sua frente e é por ela registrado” (MULVEY, 1975, p.452). As escolhas artísticas dependem do próprio artista e das informações que recebe do roteiro e as imagens criadas por ele refletem imagens fetichizadas de super-mulheres, muito mais belas, interessantes e imponentes que os seres humanos comuns, idealizadas e perfeitas, e que apelam para o olhar do público.



Imagem 18 – Wonder Woman: The Challenge of Artemis, 1995

Para Laura Mulvey a imagem fetichizada da mulher tem três aspectos: “Primeiro: mulher mais substituto fálico; segundo: mulher menos falo, punida e humilhada, frequentemente por mulher mais falo; terceiro: mulher como falo.” (MULVEY, 1973, p.) A

mulher representa no imaginário masculino a ansiedade da castração, então a fetichização acontece para deslocar o olhar da ausência do falo. São substitutos fálicos comuns cigarros, armas, chicotes e sapatos de salto alto, por exemplo. Elementos como espartilhos, corpetes, roupas justas e restritivas funcionam ao mesmo tempo como uma maneira de transformar a mulher na representação fálica e puni-la. No caso da Mulher-Maravilha a fetichização fica mais evidente na roupa da personagem, composta por um corpete e botas justas e também no fato de que ela possui um laço, que além de substituto fálico é utilizado para restringir e amarrar seus antagonistas, em geral mulheres (Imagem 19).



Imagem 19 – Wonder Woman: Blood, 2012

As histórias de super-heróis e super-heroínas mudaram muito desde seu surgimento, em fins da década de 30. A Mulher-Maravilha, que surgiu em 1942, era inicialmente retratada em planos mais abertos, que estabeleciam uma distância entre o leitor e a personagem e a posicionavam com referências constantes ao cenário, o que dava uma percepção geral de seu uniforme. Não havia um foco específico em nenhuma parte de seu corpo nem na maneira como o uniforme as revelava ou não. As cores eram mais simples e sólidas e quase não havia sombreamento, o que tornava a noção de volume do desenho menos aparente. Na medida em que as técnicas de desenho e reprodução evoluíram e permitiram desenhos mais elaborados e cheios de detalhes, com mais cores e tonalidades, foram introduzidos elementos que ressaltavam as formas do corpo dos personagens. No caso da Mulher-Maravilha, além de se destacarem seus músculos bem definidos, foram “reforçados” os seios, o formato das coxas e do bumbum. Além disso, passaram a ser experimentados ângulos diferentes para contar as histórias. Se antes a Mulher-Maravilha era vista apenas a distância e sem grandes destaques ao seu uniforme, aos poucos ela passava a ser enquadrada em planos detalhes que supostamente ressaltam seu uniforme, mas que servem como desculpa para trazer à tona uma sensualidade que sempre permeou a personagem.

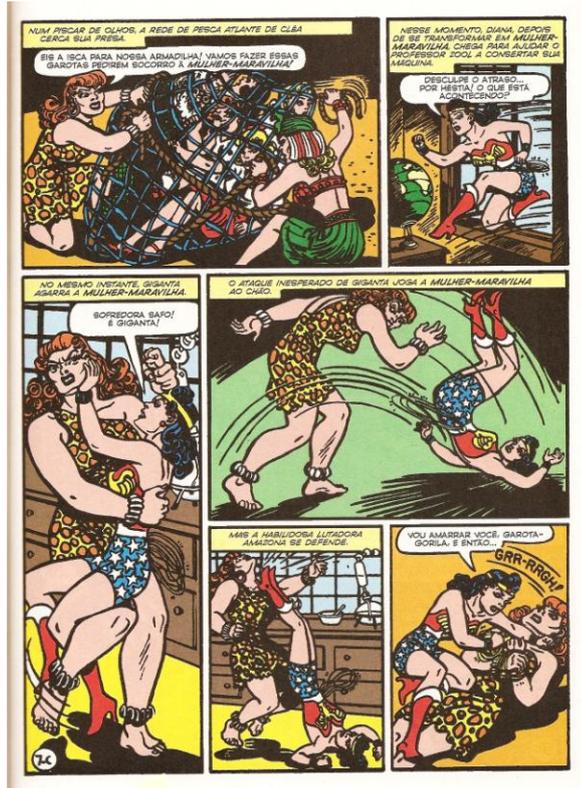


Imagem 20 – Corporação da Vilania, 1948



Imagem 21 – Wonder Woman: Warkiller, 2009

Uma amostra clara da mudança ocorrida nos quadrinhos está na comparação entre as Imagens 20 e 21. As duas imagens são trechos de uma luta entre Mulher-Maravilha e Giganta. Na primeira, os traços são simples e os enquadramentos bastante parecidos. Na segunda, há múltiplos enquadramentos, posições diferentes durante a luta, dinamismo, traços mais elaborados e realistas. Essa evolução possibilita retratar o mundo fantástico dos heróis e heroínas de uma maneira que, por causa do estilo da arte, produza uma ilusão maior de realidade, mesmo com as histórias fantásticas. É como se tudo se tornasse mais plausível, inclusive a beleza e a sensualidade de uma personagem como Mulher-Maravilha. Isso pode ser observado também na comparação das figuras 22 e 23, que retratam Mulher-Maravilha enfrentando Cheetah, uma de suas inimigas mais famosas. Na primeira imagem são utilizados poucos quadrinhos, com movimentos simples, e na segunda há mais movimento e ângulos diferentes, que imprimem dramaticidade à história.



Imagem 22 – Corporação da Vilania, 1948



Imagem 23 – Rise of the Olympian, 2009

Desde as histórias iniciais da Mulher-Maravilha, como é esperado quando a principal arma de uma personagem é seu laço, há muitas situações em que a heroína amarra alguma vilã ou em que ela é amarrada por uma de suas antagonistas. É comum também que as personagens sejam algemadas ou colocadas em jaulas. Essas situações eram mais comuns nas primeiras histórias do que são hoje, o que deixa claro que, apesar das pretensões feministas e da presença de uma heroína que lutava contra o crime sem a ajuda de homens, as suas histórias apelavam para o imaginário masculino, oferecendo retratos de situações que remetiam a imagens sexuais de bondage³⁰ e submissão (Imagem 24). Esse tipo de imagem continua aparecendo nos quadrinhos atuais, mesmo que com menor frequência. Assim como as imagens de luta, esse tipo de registro mudou bastante desde o início da publicação da personagem. Histórias de 1948 são muito mais simples, se privam de detalhes e registram a cena em quadrinhos regulares, sem muita alteração de posição. Em uma história de 2006 são utilizados mais detalhes, quadros irregulares e visões diferentes da cena (Imagem 25).



Imagem 24 – Corporação da Vilania, 1948

³⁰ Bondage é o ato de amarrar, acorrentar, algemar ou de alguma maneira imobilizar uma pessoa pelo prazer estético, sexual ou psicológico de ambos os envolvidos.



Imagem 25 – Who Is Wonder Woman?, 2008

Personagens femininas muitas vezes são retratadas, não apenas em momentos de combate intenso, mas em cenas em que elas simplesmente conversam com outros personagens, em ângulos e posições corporais que não correspondem à proposta e nem à função da cena e que não são exatamente um desserviço à continuidade ou fluidez da história, mas cuja função é claramente explorar a imagem sexualizada dessas personagens. Tanto personagens masculinas quanto femininas são retratadas de maneira idealizada, como seres fisicamente perfeitos, mas as personagens femininas são utilizadas para transmitir sensualidade e as masculinas, poder. Num contexto em que se posicionam muitas personagens, tanto masculinas quanto femininas, como capas ou histórias da Liga da Justiça, por exemplo, fica clara a diferença na representação dos personagens. O corpo das personagens femininas é retratado em posturas determinadas por linhas curvas, de maneira a transmitir sensualidade e suavidade. O oposto acontece com os personagens masculinos, que são retratados em linhas retas, para que fique evidente a ideia de rigidez e força. A capa da revista Justice League #1, na Imagem 26, foi muito criticada por fãs em comunidades online, porque a Mulher-Maravilha é representada em uma posição desnecessariamente sensual, principalmente se comparada aos seus companheiros. A capa foi trocada, mas isso não impediu a criação de paródias representando os super-heróis na mesma posição que a Mulher-

Maravilha, ilustrando o quanto a posição dela era tola (Imagem 27). O corpo da Mulher-Maravilha, que veste seu icônico uniforme, é um dos pontos mais importantes da construção da sua imagem, pois ele é a representação física do conceito ideal da guerreira amazona.

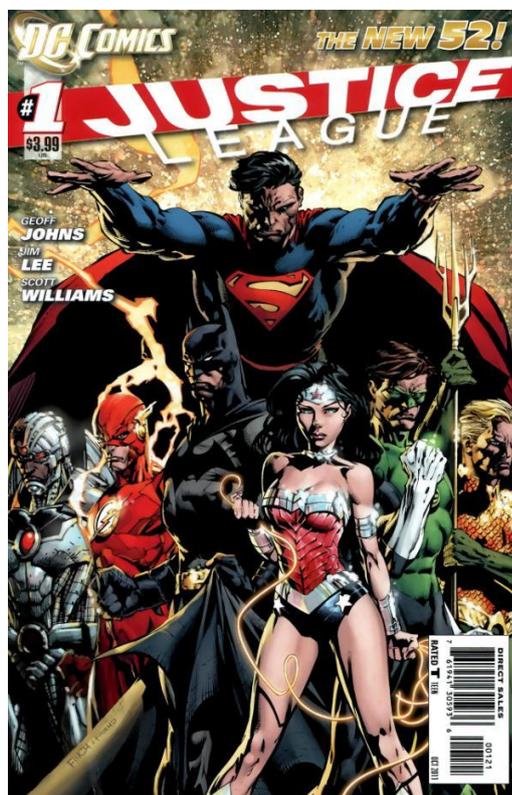


Imagem 26 – Justice League 1, 10/2011



Imagem 27 – Justice League 1 Parody, 10/2011

3.1.3 Corpo

A Mulher-Maravilha sempre foi retratada como uma mulher incrivelmente bonita, praticamente perfeita, muito mais imponente do que todos à sua volta. Uma maneira de

reforçar isso é observando Etta Candy, melhor amiga de Diana, que costuma ser retratada como o oposto da Mulher-Maravilha. Ela é uma mulher comum, em geral loira ou ruiva, não muito bonita, um pouco acima do peso e não tão alta. Colocando a diferença em números³¹, Etta Candy, em sua versão mais magra, mede 1,60m e pesa aproximadamente 61kg. A Mulher-Maravilha mede 1,90m e pesa 59kg. Essa oposição só reforça a ideia de que a Mulher-Maravilha é tão incrivelmente diferente das mulheres “normais”. (Imagens 28 a 30)



Imagem 28 – Corporação da Vilania, 1948



Imagem 29 – Deuses e Mortais, 1987

³¹ De acordo com informações de uma enciclopédia online criada por fãs (<http://dc.wikia.com/>).



Image 30 – Ends of the Earth, 2009



Image 31 – Justice Girls, Ed Benes



Image 32 – Birds of Prey, Ed Benes



Imagem 33 – Rise of the Olympian, 2009

De acordo com Naomi Wolf, “a cultura machista parece se sentir melhor ao imaginar duas mulheres juntas se elas puderem ser definidas como um fracasso e um sucesso de acordo com o mito da beleza.” (WOLF, 1992, p.78) É natural então que, em oposição a Diana Prince e Mulher-Maravilha, surja uma mulher como Etta. Isso reforça ainda mais a posição de beleza divina da amazona. A proposição de Wolf não se aplica, no entanto, quando observamos que super-heroínas, em geral, são mulheres muito bonitas e costumam trabalhar juntas, em equipes grandes como a Liga da Justiça (Imagem 31); em equipes exclusivamente femininas, como Birds of Prey (Imagem 32); ou em parcerias eventuais, como a de Donna Troy, Mulher-Maravilha e Moça-Maravilha (Imagem 33). No caso das super-heroínas, é como se a afirmação se invertesse. Não é aceito que uma heroína não seja bonita porque a beleza é inerente a um super-humano. A ideia de um grupo de heroínas só é aceita se todas forem mulheres belas e fetichizadas que, ao trabalharem em conjunto, contribuem ainda mais para a sexualização das histórias em quadrinhos. Em geral, personagens que não se adequam ao ideal de beleza sensual propagado pelas heroínas são vilãs³² ou humanas comuns.

Esse é o caso de Etta Candy, que não é uma heroína, é “apenas” uma mulher normal, portanto não precisa, nem deve, ser bonita, já que nenhuma mulher normal pode atingir o patamar de beleza que uma heroína estabelece. Ela é, normalmente, a mulher mais próxima de Diana. Ela já teve algumas versões diferentes, mas em todas elas, Candy é uma mulher um pouco acima do peso, que sofre para aceitar sua imagem. Ela costuma fazer comentários

³² Grande parte das vilãs são tão belas quanto as heroínas e ainda mais sedutoras, mas algumas como Ruína (Imagem 34) ou Vovó Bondade (Imagem 35), por exemplo representam a feiúra decadente e a velhice, que, nos valores da sociedade patriarcal, tem uma conotação extremamente negativa (Imagens 34 e 35 em anexo).

autodepreciativos e se julgar inferior aos outros. A reação de Diana à maneira como Etta se percebe não é sempre a mesma. Em histórias mais antigas, Diana, só tendo conhecido amazonas belas e exuberantes toda sua vida, não compreendia porque Etta estava acima do peso, afinal ela era uma mulher como Diana e poderia entrar em forma facilmente. Diana questionava a alimentação de Etta e tentava fazer com que ela passasse por regimes e emagrecesse. Posteriormente, Diana começou a tentar convencer Etta de que estar acima do peso e ter um corpo diferente não era um problema.

Etta sempre teve problemas para lidar com o fato de que sua melhor amiga, Diana, a Mulher-Maravilha, era tão incrivelmente bela, enquanto ela era baixinha e gordinha. Nas histórias do pós-Crise, em que Etta e Steve Trevor são um casal, Candy, apesar de namorar com Steve, é muito insegura e sente muitos ciúmes de Diana, porque considera sua amiga muito mais inteligente, bonita e interessante que ela mesma. Essa oposição é similar a que acontece entre as mulheres reais que consomem quadrinhos e as personagens femininas retratadas. Etta tenta emagrecer e Diana e Steve tentam convencê-la de que ela está tomando medidas drásticas e exageradas. Etta não dá importância para os comentários dos dois e chega a desmaiar por não se alimentar corretamente. Vem à tona o fato de que ela desenvolveu distúrbios alimentares e ela aos poucos volta à sua antiga forma, um pouco acima do peso, porém saudável.

É problemática a noção de que a Mulher-Maravilha é tão absurdamente deslumbrante que inspira nas mulheres à sua volta tamanha insegurança que elas desenvolvem distúrbios alimentares por se sentirem inadequadas. Etta é a única humana comum presente nas histórias, já que as outras mulheres são belíssimas amazonas, outras heroínas, com corpos tão belos quanto os da Mulher-Maravilha, e vilãs que, em geral, além de belas, são sedutoras. Etta Candy pode ser considerada a representação do grande espectro de mulheres consumidoras de quadrinhos. Essas mulheres abrem suas revistas e veem imagens de mulheres belíssimas, com corpos perfeitamente esculpidos e recebem a informação de que o normal é que apenas esse tipo de beleza seja considerado atraente.

A representação do corpo feminino nos quadrinhos de super-heróis é sempre motivo de grandes discussões, porque a sexualidade é excessivamente explorada. É inerente às heroínas, e também aos heróis, a imagem da perfeição e o caminho para as representações mais condizentes com a realidade não está em mudar isso, e sim em adequar as representações femininas para que, assim como as masculinas, transmitam poder, força, imponência e respeito, e não sensualidade, sedução e fragilidade. Nesse aspecto da representação midiática, o mais importante seria atingir a igualdade, e não ter uma representação feminina

estereotipada com base no olhar masculino. Um dos argumentos propostos, principalmente pela indústria de quadrinhos, a favor da representação feminina como ela é, atualmente, que se uma personagem feminina fosse representada da mesma maneira que um homem, com as mesmas características e mesmo tipo de força, ela perderia a presença feminina, por ser masculinizada. Esse é um argumento que, de acordo com o feminismo Racional, não faz sentido, pois estabelece que características como força e imponência são masculinas e características como suavidade e sensualidade são femininas.

As características imagéticas da Mulher-Maravilha deixam claro que a personagem foi criada e é constantemente desenvolvida para o público masculino. Apesar das mudanças ocorridas ao longo das décadas, ela ainda é considerada mais bela do que a maioria das mulheres e é representada como tal. A mudança no estilo de arte foi significativa, mas a maneira como ela é utilizada apenas reflete o que o olhar masculino de cada época é capaz de produzir com as tecnologias que dispõe.

3.2 Texto

Os super-heróis de quadrinhos existem há mais de 70 anos e a maioria deles já passou por reformulações e trocas de roteiristas. Em geral, a personalidade de cada personagem é mantida para que a história tenha continuidade e o conjunto de valores dos personagens se mantenha, mas décadas diferentes inspiram criações diferentes e há sempre pequenas mudanças na maneira como uma personagem fala, se porta ou se veste. A imagem da Mulher-Maravilha³³ e como ela mudou ao longo dos anos foi analisada no item. Nesse, serão analisados os aspectos textuais, que envolvem a personalidade e os valores da Mulher-Maravilha e também a maneira como as histórias propagam, ou não, os ideais feministas. Cada autor que já passou pelo título traz uma personagem diferente. Em algumas de suas histórias, por exemplo, a Mulher-Maravilha se protege sob o alter ego de Diana Prince, em outras, é fato conhecido e popularmente difundido que Diana de Themyscira é a Mulher-Maravilha e ela atua abertamente não apenas como a heroína, mas também como embaixadora de Themyscira no Mundo do Patriarcado e a identidade de Diana Prince não existe. Isso pode ser influenciado tanto pela época em que as histórias foram escritas quanto pelas ideias e noções de cada autor ou linha editorial.

³³ Esclarecimento: *Diana*, sem sobrenome, se refere a *Diana de Themyscira*. *Diana Prince* sempre será tratada por nome e sobrenome. *Mulher-Maravilha* se refere a *Diana* em sua identidade de super-heroína, ou então em ação, mas, em geral, funciona como sinônimo de *Diana de Themyscira*.

Os autores escolhidos para formar amostra de histórias analisadas são William Moulton Marston, o criador da personagem, com as histórias *Mulher-Maravilha Chega à América*, de 1942 e *Corporação da Vilania*, de 1948, que tem arte de H.G. Peter; George Pérez (em co-autoria com Len Wein e Greg Potter), autor do mais celebrado *reboot* da Mulher-Maravilha, com o primeiro arco de histórias dessa nova fase, *Deuses e Mortais*, de 1987, com arte do próprio Pérez; e Gail Simone, uma das principais roteiristas mulheres da personagem, com o arco *Rise of the Olympian*, de 2009, com arte de Aaron Lopresti e Matt Ryan.

3.2.1 William Moulton Marston

Em *Mulher-Maravilha Chega à América*, acontecem muitos eventos, de maneira muito rápida, sem grande desenvolvimento das situações. Diana era responsável por levar Steve Trevor de volta ao Mundo dos Homens³⁴ em segurança e o deixar no hospital. Depois de salvá-lo, fugiu, sem responder perguntas sobre sua identidade. Explorando a cidade, enquanto passeava e olhava vitrines despreocupada, percebeu que um assalto estava acontecendo. Interrompeu o crime, mas deixou o local antes que pudessem lhe fazer muitas perguntas, correndo tão rápido quanto um carro, que a perseguiu. O homem no carro, Al Kale, finalmente alcançou Diana e a convidou para fazer parte de um show de variedades com um ato onde mostraria seu “truque das balas”. O ato fez muito sucesso, mas quando Diana descobriu que Steve Trevor havia recuperado a consciência resolveu deixar o show, contra a vontade de Al Kale que não queria se desfazer da fonte de lucro. O homem tentou fugir com o dinheiro de Diana, que o impediu e pegou sua parte.

No dia seguinte, Diana conheceu uma enfermeira chamada Diana Prince, que queria se mudar para a América do Sul com seu noivo. Convenientemente, ela se parecia muito com Diana, que se ofereceu para assumir o lugar dela. Pela primeira vez Diana assumiu a identidade de Diana Prince.

Nessa história, assim como na maioria das primeiras histórias da década de 40, Diana se preocupava excessivamente com Steve Trevor e vivia em função dele, fosse aguardando sua recuperação completa no hospital ou salvando sua vida repetidas vezes. O amor de Steve era uma das coisas mais importantes que ela poderia alcançar no Mundo dos Homens, mas ele não se interessava por Diana Prince, porque conhecia a Mulher-Maravilha e não considerava

³⁴ Mundo dos Homens é a denominação do mundo fora da Ilha Paraíso. No pós-Crise é chamado de Mundo do Patriarcado todo o mundo exterior a Themyscira.

possível que nenhuma mulher pudesse ser tão interessante quanto a princesa das amazonas. “Escute, Diana! Você é uma garota bacana e eu gosto de você. Mas se você acha que é páreo para a Mulher-Maravilha, está doida!” foi a resposta Trevor quando Diana Prince disse que ele não precisava mais da Mulher-Maravilha porque tinha a ela. A figura da super-heroína é construída como uma mulher inatingível, interessante e deslumbrante.

Steve Trevor fugiu do hospital para tentar impedir um ataque aéreo e Diana foi atrás dele. Quando Diana se transformou de Diana Prince em Mulher-Maravilha, uma caixa de texto disse: “Dentro do celeiro, a garota se transforma da insípida Diana Prince na empolgante princesa amazona... Mulher-Maravilha!”. É como se Diana Prince, por ser comum, fosse automaticamente desinteressante. Uma mulher só seria considerada interessante se fosse bonita e imponente, vestida com roupas pouco convencionais e pudesse ser percebida de forma fetichizada. Diana sabia que Steve se apaixonaria por ela em sua versão Mulher-Maravilha com facilidade, mas gostaria que ele se apaixonasse também por Diana Prince, como se isso fosse uma forma de validação do amor dele, saber que ele não se apaixonou pela ideia de uma princesa amazona deslumbrante e maravilhosa, mas sim por uma mulher comum que, ao se vestir com seu jaleco de enfermeira, se despe de qualquer tipo de apelo ao imaginário masculino.

Trevor falhou ao impedir o ataque aéreo, mas a Mulher-Maravilha não só impediu o ataque, como também salvou Trevor, capturou um soldado inimigo para interrogar, pousou seu avião na ilha do inimigo e rendeu os outros criminosos que lá estavam. Steve agradeceu Diana por ter salvado sua vida, mas o fez com um pouco de condescendência, como se por ser mulher ela merecesse menos glorificação e reconhecimento.

A Diana criada por Marston é de uma ingenuidade deslumbrada que faz com que ela se impressione facilmente com Mundo dos Homens. Às vezes, representa estereótipos, como quando, após deixar Steve Trevor no hospital, sai para andar pelas ruas e a primeira coisa que faz é olhar as vitrines das lojas para ver as roupas das mulheres americanas, sobre as quais sua mãe tinha contado muitas coisas. É uma visão estereotipada e limitada, como se fosse inerente a uma mulher gostar de roupas e moda. Em alguns momentos, no entanto, a personagem exibe a presença e a força esperadas de um símbolo feminista, lutando contra vilões, interceptando soldados inimigos e encerrando discussões com ganchos de direita. Apesar de tão ligada a Steve Trevor, ainda era mais independente que a maioria das personagens femininas da época, pois agia por si própria e protagonizava suas próprias histórias.

Nessas histórias, a Mulher-Maravilha parece, ainda sim, pouco feminista, apesar de ter sido criada como um símbolo do movimento. Isso se explica, porque os valores feministas da época eram bastante diferentes dos atuais. Na época, anterior ao feminismo igualitário da década de 60 ou mesmo da publicação do livro *O Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir, os valores feministas estavam em concordância com a primeira onda do feminismo, representada pelo sufragismo e pela busca de igualdade civil e de direitos sociais básicos e que ainda não se focava tanto na independência feminina. Ainda era imprescindível, por exemplo, que as mulheres encontrassem um marido que pudesse sustentá-las. A insatisfação com essa situação começava a crescer, porque durante a Segunda Guerra as mulheres tinham trabalhado em empregos regulares, fora de casa, e voltar ao lar, sem questionamentos, não era mais tão interessante. As pressões da sociedade patriarcal, no entanto, ainda eram muito intensas e, por isso, muitas mulheres terminaram por abandonar o mercado de trabalho.

Em 1948, poucos anos depois, as histórias da personagem ainda refletiam muitos dos mesmos valores feministas da época, mas já traziam mais a presença própria de Diana e suas próprias motivações, não tão atreladas a Steve Trevor e seu destino. Ele ainda figura como parte importante do desenvolvimento, auxiliando a Mulher-Maravilha, num papel similar ao que assume na visão de George Pérez ou ao papel de Nemesis (identidade secreta do personagem Tom Tresser) nas histórias de Gail Simone³⁵, mas as histórias não giram em torno de seu salvamento, ou o amor que ele tem ou não por Diana Prince ou Mulher-Maravilha. Nesse ponto, Diana Prince já trabalha como tenente do exército e não mais como enfermeira. Ela é da equipe de Steve Trevor e continua secretamente atuando como Mulher-Maravilha.

Em *Corporação da Vilania*, Diana enfrentou um grupo de vilãs, liderado por Malígnia, formado por criminosas fugitivas da prisão das amazonas, e depois, com a ajuda de Steve Trevor, recuperou as joias de sua mãe, Rainha Hipólita, que haviam sido roubadas por uma seita composta por vilãs como Cheetah e Giganta, até hoje grandes inimigas da Mulher-Maravilha. Atuando sozinha mais uma vez, salvou seus amigos de uma máquina de involução que os transformaria em gorilas. Apesar de atuar de forma mais independente durante essa história e, como personagem individual, representar melhor a ideia de heroína feminista, o contexto geral da história tem vários pontos discutíveis que promovem a submissão feminina.

³⁵ Steve Trevor, na versão iniciada por George Pérez, é um pouco mais velho que Diana e não é um interesse amoroso da personagem, apenas um bom amigo que eventualmente se casa com sua melhor amiga, Etta Candy, e que a ajuda a combater os ataques de inimigos. Nemesis, nas histórias de Gail Simone, começa como o parceiro de Diana Prince e depois vira interesse amoroso da Mulher-Maravilha, não por isso se tornando o centro de seu interesse. São parceiros na luta contra os inimigos acima de tudo.

A história se iniciou quando um grupo de criminosas saturnianas, entre as quais estava Malígnia, foi recebido na prisão das amazonas por guardas que apresentaram um Cinturão de Vênus, que “remove todo o desejo de fazer o mal e provoca a completa obediência a uma autoridade benigna”. Todas as prisioneiras receberam um Cinturão e essencialmente se tornaram submissas e “dóceis”. Malígnia, que se recusava a ficar presa muito tempo, colocou uma lasca de madeira na tranca do Cinturão, para que ele não se fechasse direito e, já livre da submissão, tentou convencer as outras vilãs de que elas precisavam reagir: “Suas tolas! Vocês deixaram essas amazonas quebrarem seu espírito... Aprenderam a ser pacíficas e obedientes!”. A mulher que propõe independência e luta para que as mulheres não sejam “obedientes”, submissas e passivas é considerada a grande vilã da história. As amazonas eram quase como agentes do patriarcado mascaradas, tolhendo a independência feminina e propagando valores de repressão, submissão e controle por uma entidade dominadora. Os valores retratados nessa história, assim como em *Mulher-Maravilha Chega à América* ou mesmo nas outras histórias do mesmo período, refletem uma sociedade que, apesar de já abrir espaço para que as mulheres adquirissem alguns direitos civis, ainda se pautava nos ideais patriarcais para definir a organização social vigente.

Posteriormente, Hipólita atestou, de maneira similar ao que foi dito sobre o Cinturão de Vênus, que “A única verdadeira felicidade para alguém é obedecer a uma autoridade benigna.”. Por toda a história são defendidas ideias de submissão e obediência feminina de maneira sutil que, principalmente na época, passavam quase sem serem percebidas.

O código moral das amazonas se manteve praticamente o mesmo desde as primeiras histórias. Ele é definido como um manifesto no pós-Crise³⁶. Esse Código das Amazonas diz:

Que todos que leiam essas palavras saibam: nós somos uma nação de mulheres, dedicadas às nossas irmãs, aos nossos deuses e à paz que é direito da humanidade. Concedidas a vida por Gaia, as deusas e as almas de mulheres mortas no passado, nós fomos abençoadas com a missão de unir as pessoas do nosso mundo com amor e compaixão.

O homem corrompeu muitas das leis que nossos deuses proclamaram. Então, em sua sabedoria, as deusas criaram uma raça de mulheres guerreiras dedicadas aos ideais de união de todos os povos, todos os sexos, todas as raças, todos os credos. O homem não mais governará sozinho, pois agora a mulher se coloca como igual para controlar sua agressão com compaixão, oferecer foco para sua raiva e superar o ódio com amor.

Nós somos as Amazonas e viemos para salvar a humanidade.³⁷

³⁶ Apesar de tantos dos grandes eventos do Multiverso serem “crises” (Crise nas Infinitas Terras, Crise Infinita, Crise Final), Pós-Crise se refere ao período de *reboots* que se iniciou após a Crise nas Infinitas Terras.

³⁷ Tradução da autora.

A idéia de uma nação de mulheres, que vivem sem contato com homens reflete os ideais do feminismo Cultural e do feminismo Lesbiano, que defendem que as mulheres podem se agrupar de maneira a não conviver com homens, criando sua própria cultura e seu próprio conjunto de valores morais. No entanto, ao mesmo tempo em que o Código das Amazonas propõe que se crie uma comunidade exclusivamente feminina, ele atesta que as mulheres passam a ocupar um lugar igual ao dos homens, o que é exatamente o oposto do que defendem as duas vertentes previamente citadas. O feminismo Igualitário e o feminismo Racional defendem a ideia de que eliminar a diferença entre homens e mulheres é uma maneira de reforçar a força e a presença femininas. As mulheres devem ser incluídas como parte integrante e igual da cultura masculina, e não se situarem à parte, criando sua própria cultura. O Código das Amazonas atesta também que elas, oferecendo compaixão, apassivamento de raiva e amor, contribuirão para o equilíbrio da humanidade. Dizer que as amazonas possuem essas características porque são uma raça de mulheres diverge do que defende o feminismo Racional e o Socialista, que acreditam que, para avançar na conquista de direitos, as mulheres precisam se dissociar da natureza e dos dualismos intrincados nessa associação, que estabelecem que a mulher representa naturalmente a emoção.

3.2.2 George Pérez

O arco que inicia o período chamado pós-Crise, *Deuses e Mortais*, de George Pérez, reconta a origem da Mulher-Maravilha. Para estabelecer a história de Diana, Pérez escreve a história desde o surgimento das amazonas. Na sua versão, a origem das amazonas de Themyscira começa na pré-história, quando um homem de Neandertal enraivecido assassinou sua companheira, que estava grávida. Gaia, a deusa da Terra, levou então a alma da mulher assassinada para as profundezas do Hades e a colocou em um lugar chamado Caverna das Almas. Ao longo de milênios, Gaia seguiu reunindo as almas das mulheres que morriam violentamente e cedo demais e as levando em segurança para o mesmo lugar.

Em aproximadamente 1200 a.C., Ártemis, a deusa da caça, propôs a criação de uma nova raça na Terra, composta só por mulheres, cuja função primordial fosse venerar os deuses, já que a humanidade havia perdido a fé neles. Ares, o deus da guerra, se opôs e Zeus simplesmente se mostrou indiferente. Apesar disso Ártemis, determinada, reuniu Atena, deusa da sabedoria, Afrodite, deusa do amor, Deméter, deusa da fertilidade e Héstia, deusa do coração, para, guiadas por Hermes, mensageiro dos deuses, partirem em uma jornada ao

Hades, onde recuperariam as almas femininas que Gaia havia enviado para a Caverna das Almas durante tanto tempo.

Eles reuniram as almas e fizeram com que elas ressurgissem como mulheres adultas, saídas de um lago. As mulheres subiam à superfície de acordo com a ordem em que haviam sido mortas. A primeira mulher a morrer foi a primeira a renascer. Essa mulher, Hipólita, se tornou a rainha das amazonas. Sua irmã, Antíope, seria regente ao seu lado e as duas usariam cinturões de Gaia para mostrar a confiança das deusas nessa nova raça. As amazonas fundaram e passaram a viver em uma cidade-estado chamada Themyscira. Elas viviam em um regime de compaixão e justiça, mas a sociedade grega da época era regida por homens e não dava valor às mulheres. Rumores começaram a surgir e as amazonas ganharam a fama de serem perigosas.

Ares, então, por sentir que a sociedade pacífica das amazonas poderia ser um empecilho em seu plano de dominar e reprimir os humanos, manipulou Hércules para que ele destruísse as amazonas. Hércules então juntou um grupo de guerreiros e partiu para Themyscira. Num duelo com Hipólita, Hércules, derrotado e demonstrando respeito pelas amazonas, sugeriu uma comemoração pela nova aliança. Hércules e seus guerreiros aproveitaram a descontração das amazonas e as atacaram, aprisionaram e escravizaram. Hércules acorrentou Hipólita e levou o cinturão de Gaia. Hipólita, envergonhada, pediu perdão às deusas. Atena lhe garantiu que ela seria perdoada e liberta se restabelecesse sua dedicação aos ideais das amazonas. Hipólita conseguiu escapar, libertou as outras amazonas e juntas enfrentaram Hércules e seus guerreiros. Hipólita não gostava de lutar, mas o fazia quando necessário. Antíope, sua irmã, gostava de matar os guerreiros oponentes. As amazonas se dividiram em dois grupos. O grupo liderado por Antíope renunciou aos deuses e deusas do Olimpo. O grupo liderado por Hipólita foi enviado pelas deusas a uma ilha, que chamaram Themycira, em homenagem a seu antigo lar. As amazonas passaram a usar braceletes da submissão para que sempre se lembrassem do seu tempo como escravas e dos seus deveres perante os deuses, que lhes concederam o benefício da vida eterna enquanto cumprissem seu dever de guardar os portões do Tártaro.

As amazonas evoluem em meio a sua própria cultura e vivem em paz, sem entrar em contato com o Mundo do Patriarcado ou com qualquer tipo de homem, mas assim mesmo a estrutura patriarcal de submissão está presente na formação da sua sociedade. Um dos motivos por trás de sua criação foi venerar deuses que haviam caído no esquecimento, portanto é como se sua existência fosse validada com a servidão e submissão aos deuses, de maneira similar à ideia patriarcal de que uma mulher só é relevante se servir a um homem. A

ideia de uma comunidade de mulheres que não entram em contato com homens, no entanto, é similar também ao feminismo Lesbiano, que defende a quebra da heterossexualidade e heteroafetividade compulsórias e, assim como o feminismo Cultural, o desenvolvimento de uma cultura feminina.

Depois de séculos cumprindo sua missão de guardar os portões do Tártaro e usufruindo dos benefícios da imortalidade, as amazonas se depararam com uma grande mudança: o surgimento de uma criança. Hipólita, que vinha manifestando por meses um sentimento de angústia e ansiedade que ela não entendia, perguntou a Menalipe, a amazona oráculo, sobre o significado desse sentimento. Sua irmã lhe explicou que Hipólita tinha sido a única das amazonas que, no momento de sua morte, estava grávida e, por isso, a alma de sua filha nunca tinha sido libertada da Caverna das Almas. Sua ansiedade era pela filha que nunca havia nascido. Para que pudesse receber a criança, a rainha das amazonas deveria seguir as orientações de Ártemis e moldar uma figura no barro de Themyscira, abrir sua alma para Ártemis e clamar pela alma da filha ao útero de Gaia. Cada uma das deusas que participaram na criação da raça das amazonas, além de Hermes, concederam à filha de Hipólita uma habilidade diferente. Deméter concedeu a força e o poder; Afrodite concedeu a enorme beleza e um coração amoroso; Atena lhe deu sabedoria; Ártemis deu o olho da caçadora e a compreensão das feras; Héstitia garantiu a afinidade com o fogo, para que os homens abrissem o coração para ela; por fim, Hermes ofereceu a velocidade e o poder do vôo. A filha de Hipólita deveria então receber o nome de uma grande guerreira. A rainha escolheu chamá-la de Diana em homenagem a uma guerreira que havia morrido defendendo as amazonas, Diana Rockwell Trevor, mãe de Steve Trevor.

A ideia de que uma mulher só seria completa caso tivesse sua filha se encaixa no que defende o feminismo da Femitude, que estabelece que uma mulher só será feliz se cumprir os papéis a ela destinados pelo patriarcado: mãe, esposa e dona de casa.

No filme de animação *Wonder Woman* (2009), a amazona Perséfone traiu suas irmãs para seguir Ares, o deus da guerra, e desenvolver um relacionamento amoroso com ele. Hipólita, ao confrontá-la, questionou suas motivações. Perséfone disse que, apesar de ser uma guerreira e uma amazona, ela era acima de tudo uma mulher, e tinha a necessidade de *ser* uma mulher, constituir uma família e ter filhos. A amazona ressentia sua rainha porque ela era a única das amazonas a ter tido uma filha e, portanto, podia, aos seus olhos, se considerar uma mulher completa.

Diana cresceu criada por todas as amazonas, cada uma oferecendo algum tipo de conhecimento diferente à sua princesa. Ela foi treinada como guerreira desde sua infância e

quando ela já era adulta, os deuses avisaram às amazonas que Ares tinha planos de conquistar a Terra e ao tentar executar seu plano, poderia destruí-la. Ao mesmo tempo, Steve Trevor, piloto de aviões americano, realizou um pouso de emergência em Themyscira, porque seu copiloto, possuído por Ares, o atacou. Quando Trevor caiu na ilha, Diana, percebendo o acidente como um ataque planejado pelos homens, não entendia porque os homens atacariam as amazonas, já que elas nunca haviam dado motivos para que eles as odiassem. Hipólita respondeu: “Os homens sempre nos odiaram... Porque nos recusamos a ser dominadas por eles.” Hipólita fez referência à maneira como foram atacadas por Heracles e seus homens que, intimidados pela ideia de uma nação de mulheres guerreiras, só se sentiram satisfeitos quando dominaram e humilharam todas as amazonas.

Era dever das amazonas escolher uma delas para retornar Trevor em segurança ao Mundo do Patriarcado e enfrentar as possíveis ameaças de Ares. Diana queria participar do torneio que selecionaria a campeã das amazonas, mas Hipólita a proibiu. Atena encorajou a jovem mulher a participar e Diana decidiu ir em frente sem revelar sua identidade, não para contrariar sua mãe, mas para validar sua condição de mulher e guerreira amazona. Ela o fez em busca de um propósito para sua vida. Em oposição ao que pensava Persefone no filme de animação, para Diana uma mulher não é realmente uma mulher a não ser que honre seus deveres de guerreira. Ela entende que ser mulher é defender seus ideais e lutar bravamente por eles.

Diana foi a vencedora e, por honra, Hipólita não poderia impedir que ela fosse enfrentar Ares, porque isso seria contrário à vontade dos deuses. Diana recebeu um traje especial, baseado no brasão de Diana Trevor. Recebeu também braceletes indestrutíveis, diferentes das das outras amazonas. Héstia a presenteou com o laço da verdade, forjado do cinturão de Gaia e inquebrável, que podia se estender para ter qualquer tamanho e forçava qualquer pessoa envolta por ele a contar a verdade.

Diana foi para Boston, Massachusetts, pois essa era a cidade natal de Steve Trevor. Lá, após retornar Steve em segurança à base militar, conheceu Julia Kapatelis, uma professora de Harvard especializada em civilização grega antiga, que lhe ensinou como viver na sociedade moderna e como falar inglês e com quem estabeleceu uma relação de confiança e cumplicidade. Diana foi percebida por Julia Kapatelis como uma mulher determinada e independente. Ela a comparou com sua filha, Vanessa, a quem considerava semelhante em termos de personalidade. Diana percebeu Vanessa como “jovem, vulnerável e bela.” Já Vanessa, quando conheceu Diana, ficou irritada e indignada com Julia por tê-la acolhido na casa delas, já que a amazona era bela e poderia representar uma ameaça se seu namorado a

conhecesse. Ao contrário de sua mãe, que acolheu Diana numa atitude de solidariedade, Vanessa reagiu automaticamente pensando que ela, como outra mulher, só poderia ser sua rival e nada além disso.

Julia Kapatelis reage de acordo com a noção feminista de que deve existir uma camaradagem entre as mulheres, que mulheres são parceiras na busca pelos seus direitos e também nos aspectos triviais da vida. Vanessa Kapatelis adota uma postura difundida pelo patriarcado e pela cultura popular, que estabelece que mulheres são necessariamente rivais, geralmente se enfrentando por causa do amor de um homem. A primeira impressão de Diana sobre as mulheres se referia a elas apenas e não a qualquer pessoa com quem pudessem estar envolvidas. Julia seguiu a mesma linha de pensamento, focada na sua percepção de Diana, comparando-a com sua filha, outra mulher de idade semelhante à de Diana. Vanessa, no entanto, imediatamente atrela sua percepção de Diana ao seu namorado, colocando-a na posição de vilã que ameaça um relacionamento. A posição de Vanessa pode ser justificada dentro da história porque seu julgamento estava obscurecido por uma irritação causada por uma estatueta enfeitiçada que havia sido deixada para sua mãe, mas que ela tinha colocado em seu quarto. Daquele artefato saiu a vilã Ruína, filha de Medusa, que atacou a casa das três mulheres. Vanessa foi a mais afetada, porque o feitiço de Ruína a transformou em “velha e feia”. A história da Mulher-Maravilha, do ponto de vista de George Pérez, costuma ser bastante positiva em relação a valores feministas, mas esse é um ponto em que ela falha. A história desvaloriza a mulher mais velha ao considerar que ser transformada em uma idosa feia é uma maldição terrível. Isso é a visão oposta a do feminismo Radical, que propõe que as mulheres são plurais e todo tipo de mulher merece ter seus direitos garantidos e suas reivindicações atendidas.

Diana venceu a batalha contra Ruína, o feitiço sob Vanessa Kapatelis foi quebrado e a garota foi levada para o hospital para se recuperar. Durante a batalha, a casa das Kapatelis foi destruída e desmoronou. Uma mulher comentou que já havia ouvido falar de cupins, mas que uma casa cair por causa deles era ridículo. Essa mulher poderia ser considerada um *comic relief*³⁸. Nas histórias de Gail Simone, por exemplo, esse *comic relief*, muitas vezes, vem da própria Diana. Ela é adulta, madura, já está no Mundo do Patriarcado há mais tempo e, apesar de às vezes ainda não entender bem como tudo funciona, desenvolveu um senso de humor ácido e sarcástico (característica das mulheres escritas por Gail Simone, em geral). A Diana de George Pérez, por outro lado, é jovem e ingênua, ainda muito confusa sobre o

³⁸ Alívio cômico. Geralmente uma piada ou comentário divertido depois de momentos de grande tensão para aliviar o peso da história.

funcionamento desse mundo onde tudo é tão novo para ela. Pérez não se utiliza de caixas de texto com o pensamento de Diana, se baseia em falas e, por vezes, de um narrador. Simone se apoia no pensamento da personagem como auxílio na transmissão da história. É como se ela abrisse o canal para o cérebro dos seus personagens. Ela faz isso constantemente nas histórias da Mulher-Maravilha.

Após vencer Ares, Diana precisava retornar a Themyscira, porque isso significava que sua missão no Mundo do Patriarcado estava cumprida. Ela não ficou satisfeita em voltar, porque Ares lhe havia dado a incumbência de mudar os homens e mostrar a eles seus erros. Ela devia ensiná-los a crescer como sociedade e a respeitar uns aos outros. Hipólita, no entanto, ficou apreensiva e não pretendia deixar Diana ficar, mas a rainha das amazonas e sua filha foram visitadas por Atena, que as saudou e ofereceu um presente a Diana, sandálias que a permitiriam viajar de Themyscira ao Mundo do Patriarcado quando quisesse. De volta ao Mundo do Patriarcado, Diana e Julia Kapatelis resolveram encontrar com Myndi Mayer, uma profissional de relações públicas que desejava promover Diana. Ela se apresentou à sociedade como embaixadora de Themyscira em missão de paz e justiça, sob o nome de Mulher-Maravilha

É como se Themyscira fosse representada pelo feminismo Cultural e pelo feminismo Lesbiano e Diana funcionasse como uma ponte entre o Mundo do Patriarcado e Themyscira, estabelecendo um intercâmbio entre uma sociedade dominada por homens e outra apenas feminina. Os ideais de Diana, nesse contexto, são similares ao feminismo Igualitário, que propõe que a estrutura do patriarcado pode ser mudada para um formato mais positivo e menos opressor, e busca igualdade entre os gêneros.

Muitas das melhores histórias da personagem acontecem no pós-Crise nas Infinitas Terras e pré-Crise Infinita. Nesse período em que a origem da amazona é a contada por George Pérez e em que a Mulher-Maravilha é abertamente Diana de Themyscira são trazidas discussões políticas e diplomáticas que refletem o posicionamento moral dela. Greg Rucka e Phil Jimenez, dois dos mais aclamados roteiristas da personagem, escreveram suas histórias para ela nessa época.

Nos eventos que levaram à Crise Infinita, um dos momentos mais marcantes da história da personagem aconteceu quando Diana assassinou Maxwell Lord. Lord era um rico e poderoso magnata que financiava a versão internacional da Liga da Justiça. Após desenvolver poderes psíquicos extremos e utilizá-los excessivamente, Maxwell Lord descobriu que tinha um tumor cerebral, o que levou sua mente a ser transportada para o corpo de um ciborgue. Anos mais tarde, após ter se tornado o Black King da agência do governo Checkmate, Lord

assumiu o controle do Brother Eye, uma entidade robótica criada por Batman para monitorar a atividade metahumana, usado por ele para controlar um exército de OMACs, surgidos devido a um vírus nanotecnológico que transformava pessoas normais em robôs superpoderosos. Maxwell Lord dominou a mente de Superman. A Mulher-Maravilha, após batalhar incessantemente contra Superman, amarrou Lord com seu laço da verdade, perguntou como ela poderia interromper o domínio de Lord sobre Superman. Maxwell Lord, forçado a dizer a verdade, disse que a única maneira de impedi-lo era se ela tirasse sua vida. Diana decide, então, matar Maxwell Lord.

O robô Brother Eye transmitiu o ato da princesa das amazonas por satélite para todo o mundo, o que criou um senso de instabilidade e desconfiança para com os super-heróis que sempre haviam sido adeptos do código moral que estabelece que matar inimigos nunca é uma solução viável. Batman e Superman rechaçaram a Mulher-Maravilha, repreenderam sua atitude e a vilanizaram. A morte de Maxwell Lord influencia até hoje as histórias da personagem. É como se o fantasma de Lord pairasse sempre nas páginas da Mulher-Maravilha. Ela nunca parou de sentir culpa e isso volta com frequência, como se ela fosse perpetuamente atormentada. Diana é penalizada por ter feito uma escolha. A moral de um super-herói estabelece que um sucesso só é completo se nenhuma vida for perdida. Um super-herói que tenha que escolher entre o bem maior da humanidade e a vida de um indivíduo e escolhe matar o único ser que ameaça todos os outros representa um fracasso. Os dilemas morais que vêm com esse fracasso nunca deixam as histórias da Mulher-Maravilha. É um assunto recorrente, o que de certa forma limita os desenvolvimentos e possibilidades dos arcos de história. Nas histórias de outros super-heróis isso não acontece. Dificilmente surgem dilemas morais recorrentes que inspiram culpa e limitam o personagem.

O posto de Mulher-Maravilha foi assumido por Donna Troy enquanto Diana passou a viver exclusivamente sob o alter ego Diana Prince. Dessa vez, Diana Prince não era enfermeira nem tenente do Exército, mas sim uma funcionária importante do Departamento de Metahumanos do governo dos Estados Unidos. Quando Diana voltou do exílio e reassumiu o posto de Mulher-Maravilha, deixou Donna livre para atuar sob seu próprio nome novamente, já que Cassie Sandsmark havia assumido o posto de Moça-Maravilha. Diana manteve a identidade de Diana Prince e seguiu trabalhando com o governo e com Nemesis, seu parceiro. Nesse retorno, por causa de um feitiço de Circe, Diana passou a só ter os poderes de Mulher-Maravilha quando vestia o uniforme. Quando estava sob a identidade civil de Diana Prince ela era humana, o que mantinha seu status de heroína, mas trazia a personagem para perto da humanidade.

3.2.2 Gail Simone

É nesse contexto que se inicia o arco de história escrito por Gail Simone *Rise of the Olympian*. Nessa história, é apresentada a vilã Genocídio, uma espécie de golem criada por Ares. No futuro, o deus recuperou o corpo da Mulher-Maravilha, que havia morrido, viajou ao passado e manipulou o Dr. T. O. Morrow e Dra. Barbara Minerva, a Cheetah, membros da Sociedade Secreta de Super-vilões, para coletarem terra de várias regiões do planeta, onde haviam ocorrido genocídios no último século (como Ruanda, Darfur e Camboja, por exemplo) e alterar o cadáver da Mulher-Maravilha com essas amostras de terra, para que ele absorvesse a energia da morte e da destruição. Genocídio tinha poderes que rivalizavam com os da Mulher-Maravilha, mas, ao mesmo tempo em que a princesa das amazonas fazia com que as pessoas a sua volta se sentissem bem consigo mesmas, Genocídio inspirava o oposto, emanando ódio, dor e sofrimento.

Quando um shopping foi atacado por um ser misterioso, que o governo dos Estados Unidos considerava como um metahumano fora de controle, Diana Prince precisou reunir uma equipe para conter o ataque. Ela se baseou nos princípios das amazonas para escolher aqueles em quem confiar, mas, ao mesmo tempo, se forçou a lembrar que eles não eram, de fato, amazonas, e, portanto, apreciavam realizações individuais. As amazonas viveram sempre em um senso de comunidade e cooperação que era estranho aos humanos, criando sua própria cultura. A equipe de Diana Prince se dirigiu ao shopping e descobriu que se tratava de Genocídio, levando Diana Prince a se transformar na Mulher-Maravilha. Uma das habilidades de Genocídio era abalar as pessoas a sua volta com o senso de desespero, ódio e pesar que sua presença carregava.

Genocídio inspirava na Mulher-Maravilha também um sentimento intenso de culpa, porque a criatura tinha sido criada a partir do ser cadáver, então se ela, Diana, não existisse, nenhum dos horrores causados por Genocídio teria acontecido. Etta Candy, melhor amiga de Diana, não teria sido torturada; Donna Troy não teria se voltado contra Diana; tantos super-heróis, seus amigos, e pessoas inocentes não teriam sofrido ou morrido.

Quando Diana decidiu ir atrás de Etta e invadir o local onde o grupo de vilões responsável pela criação de Genocídio se encontrava, ela ficou irritada, perto de perder o controle e atravessou paredes, derrubou robôs, fez ameaças verbais. Quando encontrou Etta, ela inicialmente ficou chocada e preocupada, mas depois confrontou os vilões e disse que eles precisavam, para sempre, desmantelar sua equipe. A partir desse momento, ela parecia estar

possuída por um ódio cego e sem limites. Repetidamente, e com cada vez mais intensidade, ordenou que os vilões deixassem o prédio e procedeu a derrubar as paredes enquanto pensava:

Eu pensei que isso tinha acabado. Eu tinha jurado nunca mais deixar isso acontecer. O ódio. Deixando ele correr por mim como um coelho sendo caçado. Eu pensei que tinha sido um erro que não se repetiria. Não poderia acontecer de novo, eu disse a mim mesma. Imaginei que fosse manter o controle dali em diante. Eu fui tola. Mas não mais uma marionete. Não mais uma peça.

Ela terminou por demolir o prédio completamente e depois encontrou o líder dos vilões, Prof. Morrow, nos destroços e ele explicou que Cheetah era a única que podia controlar Genocídio e que nada do que tinha acontecido até o momento tinha sido aleatório, ou seja, ela tinha planos de atacar os amigos da Mulher-Maravilha antes de mais nada, pois sabia que isso a faria sofrer mais do que se ela própria fosse atacada. Dr. Morrow ofereceu ajuda para impedir que Genocídio continuasse com sua trilha de destruição. Diana refletiu novamente:

Eu pensei que isso tinha acabado. O ódio. Não poderia acontecer de novo, eu disse a mim mesma. E tola ou não, isso é o que eu preciso ser agora. E que as deusas ajudem qualquer coisa viva em meu caminho. Como eu mato a criatura, professor?

A caracterização de Diana nesse trecho remete à ideia de que mulheres são naturalmente cuidadoras, seres cheios de compaixão e amor, que colocam o bem estar dos outros acima do seu próprio. Isso reforça o que o feminismo da Femitude, que acha benéfica a associação de mulheres à emoção e ao sentimento, pois essas são consideradas pela sociedade patriarcal características inerentes à mulher. A ideia de que Diana possa perder o controle tão facilmente e agir movida por um ódio tão sem limites como acontece nessa história reforça estereótipos de uma sociedade patriarcal e misógina, que trata as mulheres como seres neuróticos, instáveis e descontrolados. Super-heróis como Superman e Batman se descontrolam e perdem os limites tão desesperadamente com menos frequência do que a Mulher-Maravilha, que parece se deixar influenciar pelas emoções antes de qualquer coisa. Ela, por ser uma mulher já estaria mais propensa a ter surtos de descontrole e ódio desmedido? Isso é normal e, portanto, aceitável para as mulheres? Ela estaria fadada a perder os limites e se distanciar do racional porque é natural que seja regida por emoções instáveis?

Um ponto importante nas histórias de Gail Simone é que Diana não é tão solitária. O elenco de apoio da Mulher-Maravilha costuma mudar muito e ela não tem um grande interesse amoroso como Lois Lane é para o Superman, por exemplo, mas, nas histórias de Gail Simone, a presença de Donna Troy e Cassie Sandsmark, a Moça-Maravilha, é constante.

Etta Candy está presente no papel de sua melhor amiga. Tom Tresser a acompanha e eles desenvolvem um relacionamento romântico que, apesar de ser parte importante das histórias, não figura como ponto central.

Várias vezes durante esse arco Diana refletiu sobre o relacionamento dela com Tresser e como a situação de guerra era problemática para os dois. Ela pensou sobre como deveria ser para ele, seu namorado, ver que ela estava indo para a batalha e não poder acompanhá-la em igualdade, por não ser tão poderoso. Ela se perguntou se seria justo que ela pedisse para qualquer homem, em qualquer momento, para passar por essa situação. Disse que, se aquele era o dia em que ela morreria, ela talvez desejasse passar pelo menos parte dele com um homem que a amasse “como mulher”. Páginas depois, disse que era bom ser cuidada, importar tanto para alguém, mas que no fim das contas isso não mudaria nada e ela continuaria sendo quem ela era, a princesa guerreira das amazonas, que tinha uma missão a cumprir. Uma missão que era mais importante do que qualquer sentimento pessoal que pudesse ter.

Apesar de ter um relacionamento amoroso com Tom Tresser, Diana só fica verdadeiramente irritada por ter que cumprir seus deveres como heroína e amazona no momento em que não pode seguir Donna após terem discutido. Donna, influenciada pelos efeitos da explosão psíquica gerada por Genocídio, tinha culpado Diana por toda a destruição e o sofrimento causados pela criatura. Ela partiu deixando Diana sob ameaças de que se voltasse a vê-la, não hesitaria em matá-la. Quando Diana teve que escolher entre Tom e a batalha ela apenas comentou que gostaria de poder ficar, mas que sabia que tinha um dever muito maior e que isso era a única coisa que realmente importava. No entanto, ela realmente sofreu quando não pôde seguir Donna para seguir seu código de honra de amazona e seguir lutando. Isso gerou um ponto de conflito, porque é também parte do seu código moral não abandonar suas irmãs. Ela prioriza as amazonas, sempre mais importantes do que qualquer homem ou interesse amoroso. Isso reforça a idéia de camaradagem feminina, presente no feminismo em geral, perpassando basicamente todas as correntes e vertentes do movimento.

Na conclusão do arco de história *Rise of the Olympian*, Diana ataca Ares e o mata com um machado atravessado pela cabeça. Nesse arco, assim como em *Deuses e Mortais*, ela justifica que matar alguém é aceitável no calor da batalha, para salvar inocentes, em situação de guerra. É completamente errado se for por vingança. Por isso ela não conseguiu deixar Genocídio morrer e tentou salvar a criatura do afogamento. Por isso também ela atacou Ares. Não por vingança, mas porque ele tinha declarado guerra ao mundo e às amazonas e “guerra chama por sangue como uma criança chama por sua mãe”.

Diana é mais aberta a concessões em seu código moral se isso leva ao bem maior. A própria Gail Simone diz, sobre Diana, algo que de certa forma resume o código moral dela de maneira simples: “Diana não é o Superman. Ela se importa com as pessoas, não com as regras.”³⁹ A Mulher-Maravilha não é perfeita nem nunca se propõe a ser. Ela não vê como fracasso uma missão em que salva o universo, mas que para fazer isso tem que matar uma pessoa. Ela sente culpa, ela sente compaixão, ela sente amor e amizade. Ela sente. É mais humana que muitos outros heróis que, de fato, são humanos. Diana tem uma presença que inspira o melhor naqueles à sua volta. Ela incentiva as pessoas a se superarem e serem versões melhores de si mesmas. A mensagem por trás da personagem não é a de que os super-heróis existem para que os meros mortais possam ficar seguros e protegidos de todo o mal. A mensagem da Mulher-Maravilha é que existe a força de um super-herói dentro de cada um de nós e essa força pode ser usada para qualquer coisa, mas que cabe a cada um encontrá-la e usá-la para evoluir.

³⁹ “Diana isn’t Superman. She cares about people, not rules.” @GailSimone, em 06/06/12.
<https://twitter.com/GailSimone/status/210444873868914692>

CONCLUSÃO

A Mulher-Maravilha extrapola os limites dos quadrinhos e representa um ícone de cultura popular, conhecida e facilmente identificada até por pessoas que nunca leram uma revista em quadrinho sequer, o que só reforça a importância da personagem e seu poder de estabelecer representações positivas do feminino.

A facilidade de propagação de informação atualmente permite que mais pessoas questionem a imagem e a representação das heroínas e personagens femininas em geral nos quadrinhos. A Mulher-Maravilha, devido à sua importância e constante presença em histórias de outros heróis, acaba sendo um exemplo claro da diferença de representação entre personagens femininas e masculinas.

As personagens femininas são constantemente objetificadas e fetichizadas, vestidas de maneira que não seria efetivamente prática para o combate corpo a corpo, mas muito atraente, para remeter ao sexo. As poses são frequentemente anatomicamente inviáveis e desnecessárias para a progressão da história, porém extremamente sensuais e sexuais. As personagens masculinas representam o que o homem gostaria de ser, uma projeção ideal criada para estabelecer a ilusão de poder e masculinidade perfeita. Já as personagens femininas representam o que o homem gostaria de ter, uma mulher interessante, poderosa e incrivelmente bela, a única capaz de se equiparar ao homem super-poderoso presente na construção da auto-imagem masculina.

A pretensão feminista da Mulher-Maravilha é frequentemente questionada, principalmente por conta de sua imagem. Cada roteirista e cada artista têm sua interpretação pessoal da personagem. Cada uma dessas interpretações tem momentos de afirmação feminina e de propagação de valores do patriarcado. De acordo com a evolução dos movimentos feministas e dos direitos alcançados por eles, as histórias se adequaram e passaram a retratar a personagem de maneira mais condizente com cada época. As primeiras histórias, da década de 40, eram progressistas se levado em conta o contexto da década, mas se analisadas hoje em dia, mostram que o pensamento entendido como feminista mudou muito desde então.

A Mulher-Maravilha é tão relevante porque é mulher. Se fosse homem, ela seria apenas mais um personagem no meio de tantos outros, mas por ser uma personagem feminina ela se destaca, é esse seu diferencial. Super-heróis são construídos de forma a representar personalidades específicas: Superman é o bom moço, Batman é o anti-herói, Flash costuma ser o jovem inconsequente. A Mulher-Maravilha poderia ser a figura mitológica, a que

inspira, mas acaba sendo considerada sempre como a mulher. De certa forma, então, o fato de ela ser uma mulher é ao mesmo tempo um ponto de relevância e uma limitação, sendo assim um dos motivos pelos quais a personagem parece menos importante que seus companheiros heróis.

Personagens masculinas são sempre prioridade editorial e acabam protagonizando mais histórias icônicas e marcantes. A Mulher-Maravilha, apesar de ter participação importante em histórias que mudaram o Universo DC tem poucas histórias realmente importantes dentro dos seus próprios títulos. Ela é uma personagem fisicamente poderosa que, dependendo das versões consideradas de cada personagem, poderia vencer até Superman em uma batalha. Certamente venceria Batman, mas o imaginário popular diminui sua importância, porque não faria sentido que uma heroína fosse superior a um herói, já que os papéis reservados às mulheres muitas vezes são de *sidekicks* e ajudantes. Muitos super-heróis têm as personagens femininas associadas a eles: Batman e Batgirl, Superman e Supergirl, por exemplo. Não há nenhum personagem masculino mentorado pela Mulher-Maravilha. Essa costuma ser a norma para personagens femininas. Elas podem ter *sidekicks* femininas. Se têm ajudantes masculinos eles não são pupilos mais jovens, são homens que têm a mesma idade da heroína e que acabam se tornando interesses amorosos.

As teorias feministas entendem a princesa das amazonas como uma personagem um pouco paradoxal. Ela pode ser, ao mesmo tempo, um modelo positivo de feminino e reforçar estereótipos e idéias do patriarcado. De acordo com o feminismo Radical, por exemplo, ela é apenas um objeto submetido ao olhar masculino e sua única função é reforçar a idéia de que mulheres são naturalmente cheias de compaixão e amor. Já a corrente pósfeminista estabelece que, como toda mulher, ela tem direito de usar as roupas que quiser para expor, ou não, seu próprio corpo, porque ele é propriedade dela e, portanto, cabe só a ela decidir se vai usá-lo como arma de sedução ou de destruição em massa.

Assim, é possível concluir que as visões múltiplas, e muitas vezes paradoxais, derivam da pluralidade de pontos de análise. Da mesma maneira que são diversos os feminismos, são muitas as versões da mesma personagem. Cada época tem uma Diana, uma Mulher-Maravilha e uma Diana Prince diferentes, porque a personagem está em constante evolução, e por isso, versões mais antigas podem parecer tão retrógradas, mesmo que em sua época fossem progressivas e ousadas. Acima de tudo, no entanto, a princesa das amazonas sempre foi uma personagem inspiradora, tanto dentro do cânone como fora dele.

Gail Simone, uma das roteiristas mais importantes da revista da Mulher-Maravilha, escreveu no prefácio da *Enciclopédia Essencial da Mulher-Maravilha*: “Wonder Woman is

tough.⁴⁰ Isso define bem uma personagem que, ao mesmo tempo, levanta discussões enormes sobre o gênero, o feminino e a representação das mulheres nos quadrinhos e na sociedade e traz a esperança de que as histórias com protagonistas femininas possam ser tão emblemáticas e importantes quanto as histórias de super-heróis masculinos.

⁴⁰ A palavra *tough* usada em um trocadilho e significando ao mesmo tempo “difícil de escrever” e “durona e valente”.

BIBLIOGRAFIA

BARCELLOS, Janice Primo. *O Feminismo nas histórias em quadrinhos*. Parte 1: A mulher pelos olhos dos homens. Agaquê: Revista eletrônica especializada em histórias em quadrinhos e temas correlatos v.2, n.4, Nov. 2000

BEAUVOIR, Simone de. *O Segundo Sexo*. Volume II, tradução de Sérgio Millet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980, 4ª edição. Original de 1949

BORDO, Susan. *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture and the Body*. Berkley, California, USA: University of California Press, 1993. 10th Anniversary edition, 2003.

BORDO, Susan R.; JAGGAR, Alison M (org). *Gênero, Corpo, Conhecimento*. Tradução de Britta Lemos de Freitas. Rio de Janeiro: Record Rosa dos Tempos, 1997, original de 1988.

DESCARRIES, Francine. In: *Feminismos: Teorias e Perspectivas*. NAVARRO-SWAIN, Tânia (org). Revista da Pós-Graduação em História da UnB. Brasília, Editora UnB, 2000, Vol. 8, números 1/2

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges, São Paulo, Martins Fontes, 3ª ed., 1999 (1ª ed. de 1985)

FERRIS, Suzanne; YOUNG, Mallory. *Chick Flicks: Contemporary Women at the Movies*. New York, New York, USA: Routledge, 2008

GREENBERGER, Bob. *Wonder Woman: Amazon. Hero. Icon*. Universe, 2006

JAGOSE, Annamarie. *Queer Theory: An introduction*. New York, New York, USA: New York University, 2004

JIMENEZ, Phil; WELLS, John. *The essential Wonder Woman Encyclopedia*. Del Rey, 2010

KING, Ynestra In: BORDO, Susan R.; JAGGAR, Alison M (org). *Gênero, Corpo, Conhecimento*. Tradução de Britta Lemos de Freitas. Rio de Janeiro: Record Rosa dos Tempos, 1997, original de 1988.

MULVEY, Laura. *Fears, Fantasies and the Male Unconscious or 'You Don't Know What's Happening, Do You, Mr. Jones?'*(1973), in: *Visual and Other Pleasures: articles written between 1971 and 1986*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1989

MULVEY, Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975), in: *Visual and Other Pleasures: articles written between 1971 and 1986*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1989

NARAYAN, Uma. In: BORDO, Susan R.; JAGGAR, Alison M (org). *Gênero, Corpo, Conhecimento*. Tradução de Britta Lemos de Freitas. Rio de Janeiro: Record Rosa dos Tempos, 1997, original de 1988.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao Quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte americanos: permanências e ressonâncias (1985-1990)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007

O'NEIL, Dennis. *The DC Comics Guide to Writing Comics*. New York, New York, USA: Watson-Guption Publications, 2001

PATEMAN, Carole; GROSS, Elizabeth (org). *Feminist challenges: Social and Political Theory*. Boston, Massachusetts, USA: Northeastern University Press, 1985

REBLIN, Iuri Andréas. *Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Asterisco, 2008, 1ª ed.

TAPAJÓS, Pedro. *A Maquinha de Sheherazade: os quadrinhos e a noite seguinte*. Brasília, 2007

THIELE, Beverly In: PATEMAN, Carole; GROSS, Elizabeth (org). *Feminist challenges: Social and Political Theory*. Boston, Massachusetts, USA: Northeastern University Press, 1985

VAUGHAN, Brian K. Introduction In HEINBERG, Allan; DODSON, Terry; DODSON, Rachel. *Who is Wonder Woman?* New York, New York, USA: DC Comics, 2008

WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, Maryland, USA; The Johns Hopkins University Press, 2001

<http://dc.wikia.com> (último acesso em 03/09/2012)

<http://marionetteblog.blogspot.com/2005/08/whos-that-girl-part-1a-wonder-womans.html>

<http://msmagazine.com/blog/blog/2010/06/30/wonder-woman-celebrates-600-issues-by-putting-on-pants/> (último acesso em 03/05/2012)

<http://www.guardian.co.uk/books/2012/feb/28/batman-greatest-comic-hero> (último acesso em 19/06/2012)

<http://www.ign.com/top/comic-book-heroes/5> (último acesso em 19/06/2012)

<http://www.nytimes.com/2010/06/30/books/30wonder.html> (último acesso em 12/12/2011)

<http://www.redebrasilatual.com.br/temas/cidadania/2011/06/marcha-das-vadias-em-sao-paulo-faz-forte-critica-ao-machismo> (último acesso em 27/06/2012)

[http://www.washingtonpost.com/wp-](http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/gallery/2010/06/30/GA2010063004703.html)

[dyn/content/gallery/2010/06/30/GA2010063004703.html](http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/gallery/2010/06/30/GA2010063004703.html) (último acesso em 13/12/2011)

QUADRINHOS

Edições compiladas da Mulher-Maravilha:

BIBLIOTECA DC APRESENTA: MULHER MARAVILHA VOL. 1 - DEUSES E MORTAIS, George Pérez (roteiro), Len Wein, Greg Potter (co-autores); George Pérez (arte), São Paulo, São Paulo: Panini Comics, 2007. Republicação do original de 1987.

COLEÇÃO DC 70 ANOS: AS MAIORES HISTÓRIAS DA MULHER-MARAVILHA, autores e artistas diversos, São Paulo, São Paulo: Panini Comics, 2008

WONDER WOMAN: AMAZONS ATTACK!, Will Pfeiffer (roteiro); Pete Woods (arte).
New York, New York, USA: DC Comics, 2007

WONDER WOMAN: BLOOD, Brian Azzarello (roteiro); Cliff Chiang, Tony Akins (arte).
New York, New York, USA: DC Comics, 2012

WONDER WOMAN: CONTAGION, Gail Simone (roteiro); Nicola Scott, Fernando Dagnino
(arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2010

WONDER WOMAN: ENDS OF THE EARTH, Gail Simone (roteiro); Aaron Lopresti,
Bernard Chang (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2009

WONDER WOMAN: LOVE AND MURDER, Jodi Picoult (roteiro); Terry Dodson, Paco
Diaz (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2007

WONDER WOMAN: THE CHALLENGE OF ARTEMIS William Messner-Loebs (roteiro);
Mike Deodato (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 1996

WONDER WOMAN: THE HIKETEIA, Greg Rucka (roteiro), J.G. Jones (arte). New York,
New York, USA: DC Comics, 2003

WONDER WOMAN: WARKILLER, Gail Simone (roteiro); Aaron Lopresti, Bernard Chang
(arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2010

WONDER WOMAN: WHO IS WONDER WOMAN?, Allan Heinberg (roteiro); Terry
Dodson, Rachel Dodson (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2008

Edições compiladas de outros personagens:

BATGIRL: THE DARKEST REFLECTION, Gail Simone (roteiro); Ardian Syaf, Vicente
Cifuentes. New York, New York, USA: DC Comics, 2012

BATWOMAN: ELEGY, Greg Rucka (roteiro); J.H. Williams III (arte). New York, New
York, USA: DC Comics, 2011

BATWOMAN: HIDROLOGY, J.H Williams III, W. Hayden Blackman (co-roteiristas); J.H Williams III,, Amy Reeder (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2012

BIRDS OF PREY: CLUB KIDS, Tony Bedard (roteiro); Nicola Scott, Jason Orfalas, David Cole (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2009

BIRDS OF PREY: PLATINUM FLATS Tony Bedard (roteiro); Nicola Scott, Claude St.Aubin, Michael O'Hare (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2009

BIRDS OF PREY: TROUBLE IN MIND, Duane Swierczynski (roteiro); Jesus Saiz (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2012

INFINITE CRISIS, Geoff Johns (roteiro); Phil Jimenez, George Pérez, Jerry Ordway, Ivan Reis, Andy Lanning (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2008

TRINITY: VOLUME 1, Kurt Busiek, Fabian Nicieza (roteiro); Mark Bagley, Art Thibert (arte). New York, New York, USA: DC Comics, 2009

Edições Avulsas:

WONDER WOMAN v.1 #128 – #204 (1968 – 1973)

WONDER WOMAN v.1 #600 – #614 (2010 – 2011)

JUSTICE LEAGUE #1 (2012)

GLOSSÁRIO

Bondage: ato de amarrar, acorrentar, algemar ou de alguma maneira imobilizar uma pessoa pelo prazer estético, sexual ou psicológico de ambos os envolvidos

Cânone: o universo que envolve os acontecimentos internos da diegese da história. Ele inclui conteúdos de todos os tipos de mídias, desde que autorizados e publicados pelos próprios criadores. O cânone existe em qualquer tipo de história que movimente discussão de fãs. Diferentes títulos publicados simultaneamente podem ter cânones diferentes.

Geek: Pessoa que se interessa por pesquisar, aprender e absorver informações sobre séries de TV, histórias em quadrinhos, videogames e computadores. Era um termo derogatório, mas sua apropriação pelos membros dessa cultura o transformou em descritivo.

LGBT: sigla para lésbicas, gays, bissexuais e transgêneros, mas que é usado para representar todo o espectro de pessoas cujas orientações sexuais e cujo gênero de alguma maneira divergem da heterossexualidade e do cis-gênero.

Multiverso: uma continuidade ficcional da *DC Comics* que engloba as infinitas Terras. Em cada Terra existe uma realidade alternativa, o que permite que os roteiristas explorem diversas histórias diferentes com seus personagens.

Pós-Crise: período de *reboots* que se iniciou após a Crise nas Infinitas Terras, o primeiro grande evento que incluiu todo o Multiverso e reiniciou o cânone de todos os personagens.

Pulp magazines: livros com contos, romances e histórias diversas que eram publicados em papel de baixa qualidade, o que barateava seu custo e popularizava sua leitura

Reboot: termo usado em ficção seriada para indicar que todo, ou quase todo, o cânone anteriormente estabelecido será ignorado e a história será contada de novo, do começo. Isso é muito comum em histórias em quadrinhos, mas acontece também em séries de TV ou franquias cinematográficas, por exemplo.

Wiki: enciclopédia informal, colaborativa, online.

ANEXO – IMAGENS



Imagem 34 – Deuses e Mortais, 1987



Imagem 35 – Countdown to Final Crisis 21, 12/2007