



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Câmpus de São José do Rio Preto

João Pedro Fernandes Gomes

A construção intertextual de Mulher-Maravilha:
o mítico, o maravilhoso e o super-heroico

São José do Rio Preto
2020

João Pedro Fernandes Gomes

A construção intertextual de Mulher-Maravilha:

o mítico, o maravilhoso e o super-heroico

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Financiadora: CNPq – Processo 133662/2018-7

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Celeste Tommasello Ramos.

São José do Rio Preto
2020

G633c

Gomes, João Pedro Fernandes

A construção intertextual de Mulher-Maravilha : o mítico, o maravilhoso e o super-heroico / João Pedro Fernandes Gomes. -- São José do Rio Preto, 2020

185 f. : il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto
Orientadora: Maria Celeste Tommasello Ramos

1. Histórias em quadrinhos. 2. Super-heróis. 3. Mitologia. 4. Contos de fadas. 5. Intertextualidade. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

João Pedro Fernandes Gomes

A construção intertextual de Mulher-Maravilha:
o mítico, o maravilhoso e o super-heroico

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Financiadora: CNPq – Processo 133662/2018-7

Comissão Examinadora

Prof.^a Dr.^a Maria Celeste Tommasello Ramos
UNESP – São José do Rio Preto
Orientadora

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
UEM – Maringá

Prof.^a Dr.^a Cláudia Maria Ceneviva Nigro
UNESP – São José do Rio Preto

São José do Rio Preto
28 de fevereiro de 2020

Para todos os pesquisadores brasileiros que, se dedicando às histórias em quadrinhos, agem também como super-heróis.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de qualquer coisa, à minha família, que mesmo mal compreendendo o funcionamento de um mestrado ou a necessidade de meu isolamento no quarto entre os livros, sempre acreditou em minhas escolhas mais do que eu mesmo. Pai, mãe, Jéssica, vocês foram mais importantes do que imaginam. Sou feliz por saber que, ao lado de vocês, sempre terei meu maior lar.

À professora Dr.^a Maria Celeste Tommasello Ramos, que me orientou em muitos dos sentidos da palavra, e cujas palavras sempre tiveram o poder quase místico de me levantar nos momentos de fraqueza. Agradeço por ter estado de braços abertos desde antes de me conhecer e por mantê-los assim até o encerramento deste ciclo.

A todos os professores com quem tive aulas na pós-graduação, e ao IBILCE por consequência. Um agradecimento especial à Prof.^a Dr.^a Cláudia Maria Ceneviva Nigro e ao Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattner, que além de se mostrarem sempre solícitos, tão gentilmente aceitaram participar do Exame Geral de Qualificação. Agradeço a ambos também por aceitarem participar da Comissão Examinadora da Defesa Pública de Dissertação de Mestrado como Professores Titular e Suplente, respectivamente. O mesmo se estende ao Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado e à Prof.^a Dr.^a Gisele de Oliveira Bosquesi, que receberam prontamente o convite para participarem da Defesa nas mesmas condições.

Por extensão, agradeço à UFMS, onde cursei a graduação, e a todos os professores que lá me ofereceram oportunidades, ensinamentos e diálogos, sempre acreditando em meu potencial. Um agradecimento especial à Prof.^a Dr.^a Solange Fortilli por sempre manter as portas de seu gabinete abertas para mim e me lembrar do lado mais humano da universidade.

Ao Prof. Dr. Fabrício Ono, eterno orientador e amigo, cujos sinceros ensinamentos me acompanham diariamente. Obrigado por me mostrar as paredes que existiam a meu redor, a mim invisíveis, e me desafiar a quebrá-las.

Um obrigado de coração cheio aos meus grandes amigos, para os quais pouco tenho a dizer: quaisquer sentimentos seriam enfraquecidos na transição para palavras. Farei, então, uma singela tentativa.

Adriana Reis, conheci em você uma parceria que jamais tive, e que você me ofereceu sem cobrar nada em troca.

Matheus Bueno, obrigado por ouvir meus medos e desesperos e confiar os seus a mim. Poucos me conhecem e compreendem tão precisamente.

Guilherme Louzada, você foi uma inspiração na pesquisa antes mesmo de eu conhecê-lo como pessoa.

Pâmela Scutari, obrigado por compartilhar, pela sua amizade, uma pureza de espírito que por vezes sinto estar perdida no mundo.

Jéssica Fortuna, minha eterna vizinha! Agradeço pelos momentos tão leves e apoio tão gratuito, sempre repleto dos melhores abraços e sorrisos.

Lais Fernanda e Maria Alice, sou grato por seus grandes e genuínos corações.

João Paulo Escute, agradeço por sua amizade improvável que, após lapidada, se tornou tão preciosa.

Ao grupo de conversação em inglês de 2017, em especial à Aline, Tog, Lari e Ben, por serem as duas horas diárias mais bem gastas (e essenciais) dos meus primeiros dias em Rio Preto. Jamais desistirei de tentar marcar reencontros com vocês!

A todas as pessoas queridas com quem compartilhei momentos nestes dois anos de São José do Rio Preto. Seja com vinhos (Evoé, Baco!), estrogonofes, cafés ou bolos, vocês fizeram dos meus dias mais leves e surpreendentemente felizes. Tê-las em minha vida é uma dádiva.

À Maira, Bruna, Milena, Adriana e Natália, amigas que a graduação felizmente não tirou da minha vida ao fim de quatro anos. Agradeço por ainda hoje podermos compartilhar sonhos, alguns dos quais estão se realizando. Fico igualmente incrédulo e grato ao perceber o quanto crescemos.

À Isabelle Fernandes, por seu carinho empolgante expresso por exclamações e textos em caixa alta.

A Robledo Cabral, que me me motiva, dia após dia, a ser a melhor versão de mim.

À Priscila Signorini, que me acompanhou desde o primeiro semestre do mestrado. Obrigado por ter me ajudado a enxergar as melhores partes de mim e conviver com as não tão boas. As maiores decisões, em especial aquelas feitas diariamente, não teriam sido tomadas sem você.

Ao pessoal da cantina do Gil e à Tia Suzi, por salvarem meu estômago na correria dos dias. E a todos os servidores e técnicos da Unesp, em especial os da biblioteca, seção técnica de pós-graduação, limpeza e portaria, por proporcionarem um ambiente tão agradável para os estudos e a convivência. Os corredores desta instituição sempre me trarão paz.

Ao CNPq, cujo fomento a esta pesquisa (processo 133662/2018-7) garantiu sua execução nas melhores condições possíveis.

Por fim, agradeço a todos que, mesmo sem saber, me ofereceram palavras, sorrisos e conselhos ao longo desta breve, intensa jornada sem saber de sua importância. Não ousaria nomeá-los com o medo de esquecer algum nome (pecado que provavelmente já cometi). Mas cada gesto de carinho, por menor ou mais involuntário que tenha sido, foi reconhecido.

Por todos vocês, sou sincera e eternamente grato.

“The meaning of the river flowing is not that all things are changing, so that we cannot encounter them twice, but that some things stay the same only by changing” (CALL ME..., 2017).

RESUMO

Esta dissertação de mestrado investiga trechos de duas fases da revista *Mulher-Maravilha* roteirizadas por George Pérez (1987-1992) e Greg Rucka (2016-2017). O eixo teórico utilizado é o do maravilhoso como gênero narrativo identificado por Marinho. A autora estabelece alguns critérios de inserção de narrativas nesse grupo, sendo um deles o da intertextualidade com outras narrativas maravilhosas. Acreditando que esse seja o principal modo pelo qual *Mulher-Maravilha* se enquadra nesse gênero, utilizamos os pressupostos Samoyault para explorar a relação da revista com alguns mitos e contos de fadas. Também é feita uma categorização de um dos volumes analisados segundo as funções do conto maravilhoso de Vladimir Propp, outro critério estabelecido por Marinho. As análises são acompanhadas de ponderações a respeito do modo como as esferas mítica e maravilhosa interagem com a super-heroica, bem como uma reflexão que mostra os motivos pelos quais a superaventura em quadrinhos propicia o uso da intertextualidade. A conclusão mostra que a intertextualidade com o maravilhoso é ampla em *Mulher-Maravilha*, e sempre está atrelada à revisão dos valores presentes nos mitos e contos. Alinha-se, portanto, à tendência presente desde sua criação de usar histórias canônicas de forma revisionista, questionando-as, reinterpretando-as e atualizando seus valores para os novos tempos.

Palavras-chave: Super-herói. Quadrinhos. Mitologia. Conto de Fadas.

ABSTRACT

This master thesis investigates excerpts of two runs of the *Wonder Woman* comic book: those written by George Pérez (1987-1992) and Greg Rucka (2016-2017). The theoretical guideline is Marinho's view of the marvelous as a narrative genre. The author establishes a few criteria for classifying narratives as part of this group, one of them being the intertextuality with other marvelous narratives. This work uses Samoyault's studies regarding intertextuality to explore how the comic book relates to both myths and fairy tales, as this seems to be the main mode of operation of the marvelous genre in *Wonder Woman*. One of the volumes of stories is also examined through Propp's functions of the wonder tale since this method is another of Marinho's parameters. The analyses are accompanied by discussions on how the mythic and marvelous spheres interact with the superhero one, as well as a reflection about why superhero comics encourage their study through the means of intertextuality. The conclusion shows that the dialogue with marvelous stories is broad in *Wonder Woman* and that it is always tied to the revision of their values. Therefore, the comic is aligned to a typical tendency of the character since her creation: using canonical stories in a revisionist fashion, questioning and reinterpreting them in a way that updates their values to the new times.

Keywords: Superhero. Comic Book. Mythology. Fairy Tales.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O texto como imagem na obra de Eisner	26
Figura 2 – A influência de Eisner na superaventura em quadrinhos	28
Figura 3 – Scott McCloud define o que são as HQs	30
Figura 4 – Protoquadrinhos na pintura “The Portrait of Sir Henry Unton”	33
Figura 5 – O surgimento do balão de fala em <i>The Yellow Kid</i>	36
Figura 6 – Capas do romance pulp <i>Conan the Avenger</i> (1968) e da HQ <i>Wonder Woman</i> #7 (nov. 2017)	41
Figura 7 – Ares e Afrodite e o poder masculino x feminino na Era de Ouro	52
Figura 8 – Sugestões sexuais na era Marston	54
Figura 9 – O nascimento das amazonas na fase de Rucka	62
Figura 10 – O nascimento das amazonas na fase de Pérez	62
Figura 11 – Retomada da temática da guerra submetendo-se ao amor	63
Figura 12 – Hipólita esculpe Diana do barro em diversas versões	70
Figura 13 – Erro de continuidade na transição de equipes criativas	74
Figura 14 – Mulher-Maravilha cega a si mesma	75
Figura 15 – Eventos narrativos de <i>Wonder Woman</i> sendo considerados na revista <i>The Flash</i>	76
Figura 16 – Trecho de <i>Batgirl: Year one</i>	77
Figura 17 – O torneio das amazonas na fase de Pérez	79
Figura 18 – O torneio das amazonas na fase de Rucka	80
Figura 19 – Mulher-Maravilha e Perseu contra Medusa	83
Figura 20 – Condensação da origem da Mulher-Maravilha em 52	86
Figura 21 – Condensação da história de origem em <i>Grandes astros: Superman</i>	87
Figura 22 – Zeus convida Diana a “venerá-lo”	102
Figura 23 – Diana alerta sobre o caráter dúbio dos deuses	105
Figura 24 – O nascimento de Diana na Era de Ouro	107
Figura 25 – Diana recebe dons divinos no momento de seu nascimento	109
Figura 26 – A serpente e a árvore proibida	113
Figura 27 – Arqueólogos discutem sobre a existência das amazonas	118

Figura 28 – Diana luta contra a feiticeira Circe	121
Figura 29 – As deusas criam o “paraíso” das amazonas	123
Figura 30 – As amazonas são difamadas pelos poetas	124
Figura 31 – Héracles rouba o cinturão de Hipólita	126
Figura 32 – Capa de <i>Wonder Woman</i> #12 (2016)	139
Figura 33 – Diana como Branca de Neve em <i>JLA: The Queen of Fables</i>	141
Figura 34 – A carência de Diana	145
Figura 35 – Distanciamento da família e aproximação com o humano	147
Figura 36 – A persuasão de Hippolyta	150
Figura 37 – Barbara Ann explica para Diana seu fascínio pelo divino	154
Figura 38 – Os motivos egoístas de Barbara Ann na fase de Pérez	155
Figura 39 – O amor fraternal de Diana acalma a Mulher-Leopardo	157
Figura 40 – Visão panorâmica de Themyscira	172
Figura 41 – O pedido velado da mãe	176
Figura 42 – Transmissão do objeto mágico à heroína	178
Figura 43 – Os doadores revelam-se para a heroína	180
Figura 44 – A heroína suplica pela clemência do inimigo	183
 Quadro 1 – Análise de <i>Mulher-Maravilha: Ano um</i> de acordo com as funções de Propp	 171

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	QUEM É A MULHER-MARAVILHA?	19
2.1	HQs: recepção crítica e produção teórica	21
2.2	Histórias em quadrinhos e super-heróis estadunidenses: um breve histórico	33
2.3	As raízes da Mulher-Maravilha	47
2.3.1	O ápice mitológico de George Pérez	55
2.3.2	Greg Rucka e o retorno às origens	59
2.4	Quadrinhos e intertextualidade	65
2.4.1	Formato de publicação	68
2.4.2	Continuidade e longo histórico de publicação	71
2.4.3	Multiplicidade	81
2.4.4	Uso de múltiplos códigos	83
2.4.5	Outros fatores	88
3	A AMAZONA: MULHER-MARAVILHA E OS MITOS	90
3.1	Mitologia e super-heróis	91
3.2	Revitalizações míticas em Mulher-Maravilha: uma visão geral	98
3.3	A reinvenção das Amazonas	116
4	A PRINCESA: MULHER-MARAVILHA E CONTOS DE FADAS	129
4.1	Convergências entre quadrinhos e contos maravilhosos	132
4.2	Das princesas à super-heróina: análises intertextuais	140
4.2.1	A Pequena Sereia	141
4.2.2	A Bela e a Fera	152
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	159
	REFERÊNCIAS	162
	APÊNDICE A - Análise Proppiana de <i>Mulher-Maravilha</i>: Ano um	169

1 INTRODUÇÃO

As raízes do fascínio pelos super-heróis das histórias em quadrinhos são muitas, por uma miríade de motivos que estudiosos vêm tentando explicar há décadas. Se as hipóteses vão de sua facilidade de leitura à sua função social, dada a necessidade do ser humano em geral de possuir modelos heroicos e até míticos, a diversidade genérica que as HQs proporcionam é uma grande causa para sua abrangência. Definida como a narrativa protagonizada por um ou mais super-heróis que equilibra as aspirações do homem contemporâneo, os valores da cultura tradicional e as demandas de mercado (REBLIN, 2012), a chamada superaventura sempre foi uma tela parcialmente em branco para que diversos outros gêneros deixassem nela suas próprias impressões e influências.

Batman, por exemplo, inspira-se no gênero policial e *noir*, desde as origens atuando como detetive antes de super-herói. Já o Superman carrega o título de homem do amanhã, sintetizando os ideais futuristas do desenvolvimento científico evidenciados na Feira Mundial de Nova York de 1939-1940 (NDALIANIS, 2009). E, em uma das mais complexas figuras desse universo, temos o caso exemplar da Mulher-Maravilha, que além de ser símbolo histórico do feminismo, sempre protagonizou histórias que proporcionaram a revisão da mitologia greco-romana como forma de explorar ideais contemporâneos. A relativa carência de estudos sobre as HQs da personagem por esse segundo viés, o da interface de suas histórias com os mitos, quando comparada com a extensão colossal de histórias sobre ela já escritas é o que motivou nossa escolha de tomá-las como *corpus*.

As origens deste trabalho remontam, portanto, a questionamentos principalmente relacionados aos elos que a superaventura em quadrinhos estabelece com a Mitologia. E no contato com teorias que mediassem a ligação entre formas narrativas tão distantes, percebemos que os contos maravilhosos, também descendentes das histórias míticas, são um importante ponto de parada no percurso traçado da Antiguidade até a contemporaneidade. Tal constatação é reforçada por traços de contos de fadas presentes nas histórias da Mulher-Maravilha.

Uma rota que explica a coesão desse percurso histórico pode ser encontrada em estudo realizado por Carolina Marinho em *Poéticas do maravilhoso no cinema e na literatura* (2009), obra na qual a autora pontua a presença de formas correspondentes entre o maravilhoso mais tradicional, associado aos contos, e o do cinema de ficção científica, exemplificado em seu estudo pelo filme *Matrix I*. Dentre inúmeras contribuições, Marinho elabora um percurso

histórico do maravilhoso para destacar seu caráter ontológico, em eterno diálogo consigo mesmo, desde suas primeiras manifestações nos mitos e no folclore até a contemporaneidade e o mundo cibernético:

[...] as narrativas mais remotas e contemporâneas se encontram interligadas justamente pelo maravilhoso, que exerceu papel de elo entre tempos históricos tão longínquos e os dias de hoje. Todavia, esse papel unificador não limitou o maravilhoso a um único modo operativo. Isso porque ele foi se transformando, se expandindo e se atualizando. Por exemplo, a magia que habitava os mitos gregos colocava em cena deuses olímpicos contracenando com os mortais. No cinema de ficção, como no filme *Matrix I*, a magia foi construída a partir do domínio de mundo digital no qual as máquinas regem soberanamente, substituindo o poder divino encontrado na mitologia. Em ambos, porém, temos como elementos invariantes uma mesma lógica interna, na qual o sobrenatural é visto como parte integrante de certa realidade, personagens são dotadas de poderes extraordinários, a imortalidade do herói é factual, e assim por diante. (MARINHO, 2009, p. 175)

O que Marinho descreve a respeito do cinema de ficção científica pode, de certa forma, ser também observado nas narrativas presentes na revista em quadrinhos *Wonder Woman* – no Brasil, *Mulher-Maravilha*.¹ Isso porque o mítico, o maravilhoso e o super-heroico parecem se complementar de formas particularmente notáveis em diversas das histórias, sem demarcações claras que permitam identificá-las como unicamente dialogando com características de uma dessas esferas. Esses conjuntos abarcam uma infinidade de histórias, já que consideramos míticas as narrativas envolvendo entes divinos e maravilhosas aquelas nas quais há a admissão de regras narrativas diferentes das estabelecidas pela lógica usual, como as dos contos de fadas. Esses conceitos serão expandidos ao longo do trabalho, uma vez que, após uma primeira análise, notamos que a terceira esfera, a da superaventura, não segue puramente as convenções desse gênero — se é que tal pureza existe em alguma narrativa super-heroica. Pelo contrário, os quadrinhos da *Mulher-Maravilha* trazem em si uma miscelânea operada por meio da intertextualidade com diversas histórias maravilhosas, em especial os mitos e os contos de fadas.

Tais indícios seriam, portanto, uma possível resposta afirmativa à questão que Marinho propõe ao fim de seu trabalho: “E quanto às histórias em quadrinhos dos super-heróis? Não haveria aí também um maravilhoso narrativo?” (MARINHO, 2009, p. 175). Como se observa

¹ *Wonder Woman* e *Mulher-Maravilha*, quando em itálico, referem-se à revista em quadrinhos da qual selecionamos duas fases para análise. Sem itálico, *Mulher-Maravilha* refere-se à personagem protagonista dessas histórias.

essa presença e se ela se aproxima ou se distancia dos critérios de presença do maravilhoso identificados pela autora são indagações que pretendemos abordar ao longo deste trabalho.

Cabe ressaltar que os métodos de Marinho para identificar a existência enquanto linguagem do maravilhoso narrativo são amplos. Um deles é o fato de a narrativa operar ou não segundo a premissa básica do maravilhoso literário, distinguida por Tzvetan Todorov ao estudar as características da literatura fantástica:

[O] fantástico não dura mais que o tempo de uma vacilação: vacilação comum ao leitor e ao personagem, que devem decidir se o que percebem provém ou não da “realidade”, tal como existe para a opinião corrente. Ao finalizar a história, o leitor, se o personagem não o tiver feito, toma entretanto uma decisão: opta por uma ou outra solução, saindo assim do fantástico. Se decidir que as leis da realidade ficam intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra pertence a outro gênero: o estranho. **Se, pelo contrário, decide que é necessário admitir novas leis da natureza mediante as quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero do maravilhoso.** (TODOROV, 1981, p. 24, grifo nosso)

O maravilhoso é tradicionalmente definido por Todorov, cujo texto defende que a característica principal desse gênero é a localização da narrativa em um universo com leis próprias, diferentes das do mundo real, plenamente aceitas pelas personagens. Essa ordem interna pode vir após o momento de hesitação, como é o caso do fantástico-maravilhoso, no qual “relatos que se apresentam como fantásticos [...] terminam com a aceitação do sobrenatural” (TODOROV, 1981, p. 29), como também não haver hesitação alguma por parte das personagens ou do leitor. Este último caso seria configurado como o maravilhoso puro, muito comum aos contos de fadas, apesar de, segundo Todorov, não ser essa a sua característica definidora, que estaria mais voltada para a forma de escritura particular desses textos.

Do pouco que foi exposto desse âmbito conceitual, é evidente a presença do maravilhoso na superaventura em quadrinhos, ainda que de formas múltiplas, podendo conter ou não o fantástico, isto é, a hesitação. Afinal, tais histórias se baseiam em uma realidade repleta de seres superpoderosos, portanto sobrenaturais, bem como acontecimentos extraordinários na ciência, magia e outras esferas da experiência humana. Como em tantos outros exemplos do maravilhoso, essas histórias acabam “conferindo às narrativas a mais pura liberdade e criando sua própria lógica a serviço do deleite imaginário e do prazer que o texto, tanto escrito quanto falado, ou mostrado em imagens, pode proporcionar àqueles que interagem com ele” (MARINHO, 2009, p. 29).

Um outro critério estabelecido por Marinho insere-se no plano estrutural. A autora segue aspectos de cunho majoritariamente sintático e morfológico, sendo sua argumentação baseada no modelo de Vladimir Propp. Este refere-se ao conto maravilhoso como possuidor de uma estrutura narrativa específica, observável na forma de funções limitadas, isto é, acontecimentos básicos combináveis para construção de contos diversos, e os papéis limitados que as personagens desempenham, estando restritas a certas esferas de ação. Em uma leitura ampla, esse critério poderia ser associado ao que Todorov aponta ao comentar os contos: “O que distingue o conto de fadas é uma certa escritura, não o status do sobrenatural” (TODOROV, 1981, p. 30).

O modelo proppiano será utilizado em nossas considerações, uma vez que o autor desenvolveu uma obra seminal para o estudo do maravilhoso que reforçará a inserção de Mulher-Maravilha, uma narrativa super-heroica, nesse percurso, de acordo com um critério narratológico. Como a análise é longa e detida, de caráter mais específico, consta no trabalho enquanto apêndice. Afinal, acreditamos que a presença do maravilhoso nos dois volumes analisados, mais do que pela similaridade morfológica ou a lógica interna da narrativa, se dá por meio do recurso da intertextualidade, que permite, de forma substancial e por meio de diversos mecanismos, a retomada de mitos e contos de fadas consagrados, gêneros maravilhosos em essência. Esse recurso também já foi previsto por Marinho como um importante atributo do maravilhoso, considerado aqui como um terceiro critério de sua presença em uma narrativa, para nós o mais utilizado em nosso *corpus*:

O maravilhoso se constitui por uma série de características, sendo uma das mais relevantes a intertextualidade que, embora não lhe seja exclusiva, vai sempre promover um diálogo entre várias histórias, marcadas por uma lógica própria na qual feitos extraordinários adquirem uma naturalidade muito particular dentro do contexto narrativo. Essa característica se fundamenta numa herança da oralidade, juntando fragmentos de textos em diferentes combinações permitindo, assim, que haja uma polifonia de vozes num imenso conjunto desse grande tecido narrativo. (MARINHO, 2009, p. 12)

Para que as diferentes formas de intertextualidade como constituintes do maravilhoso nessas HQs sejam exploradas, a divisão do trabalho seguirá uma organização gradual. No Capítulo 2, pretendemos retomar o histórico e introduzir algumas características das histórias em quadrinhos de super-heróis estadunidenses de forma a melhor situar este estudo. A intertextualidade, como ficará claro em páginas posteriores, é um recurso inerente de tais publicações, que se autorreferenciam para que mantenham uma noção fundamental às

narrativas de super-heróis: a de continuidade. É ela que permite nossa escolha por dois volumes em diferentes momentos da publicação da super-heroína: *Wonder Woman: Gods and Mortals* (*Mulher-Maravilha: Deuses e Mortais* em português, de 1987), roteirizada por George Pérez, e *Wonder Woman: Year One* (*Mulher-Maravilha: Ano Um*, de 2017), por Greg Rucka.² Não se tratam de obras isoladas dentro do cânone, mas, sim, conectadas por ele, já que, além de personagens e eventos comuns interligados pela intertextualidade, ambos os roteiristas também são consagrados na história de publicação da super-heroína como exemplares pelo uso que fazem da mitologia greco-romana. Suas contribuições são apontadas, ao lado daquelas propostas pelo criador da personagem, como importantes pontos de contato com o mundo Antigo, não apenas em relação à Mulher-Maravilha em si, mas das histórias em quadrinhos em geral (KOVACS; MARSHALL, 2011). Algumas informações básicas sobre o surgimento da Mulher-Maravilha também serão apresentadas, não só para contextualizar brevemente os volumes analisados e seus autores, mas de forma a demonstrar que o maravilhoso, especialmente no que se refere aos mitos, sempre esteve presente como elemento fundamental nas histórias da personagem.

As relações entre super-heróis e Mitologia serão exploradas no Capítulo 3. Relativamente ampla é a fortuna crítica sobre o assunto, uma vez que os deuses e heróis da Antiguidade inspiraram o super-herói contemporâneo de inúmeras formas, desde a nomenclatura desse tipo de personagem até a similaridade com alguns dos papéis sociais do mito, lacuna que se formou após sua descrença como sagrado a partir da era da razão. Após discussões mais gerais, investigaremos alguns mitos retomados intertextualmente nas histórias selecionadas, de forma a destacar os mecanismos utilizados em tal processo e algumas possibilidades de interpretação. Destaque especial será dado ao mito das amazonas, grupo de mulheres guerreiras no qual a própria Mulher-Maravilha se insere dentro da narrativa, certamente a história mais utilizada pelos autores dado seu papel fundamental na construção da personagem.

O Capítulo 4, seguindo a ordem de progressão histórica do maravilhoso, será dedicado ao conto maravilhoso, que, como sabemos, tem raízes míticas. Acreditamos que, apesar de menos influentes que os mitos no desenvolvimento da superaventura, são um ponto de parada

² Apesar da escolha por utilizar esses dois volumes, já que contêm arcos de histórias relativamente autocontidos, outros momentos das fases de ambos os roteiristas, bem como de outras histórias da Mulher-Maravilha ao longo da história, serão utilizados como exemplos ou complementos das análises quando convir. Isso se justifica pelo fato de a superaventura em quadrinhos ser melhor estudada quando valoriza o diálogo que mantém com sua história em vez de um olhar estático. Mais sobre isso no item 2.4, Quadrinhos e intertextualidade.

importante no percurso rumo aos quadrinhos de super-heróis, principalmente no que diz respeito aos valores maniqueístas tradicionalmente associados a ambos. Esboçaremos, aqui, algumas comparações entre as características dos contos e da superaventura, utilizando o arco *Mulher-Maravilha: Ano Um* para elucidá-las e apontando algumas referências que ele faz a contos de fadas de amplo conhecimento no ocidente.

Por essa característica de organização do trabalho e seu limite de extensão, a natureza da trajetória proposta é, de certa forma, panorâmica. Acreditamos, contudo, que isso não signifique que o estudo seja superficial, pois é na multiplicidade de referências intertextuais e suas possíveis causas que os quadrinhos da Mulher-Maravilha encontram sua profundidade no maravilhoso e um de seus grandes diferenciais em relação às centenas de histórias de super-heróis publicados de forma semelhante.

2 QUEM É A MULHER-MARAVILHA?

“Tenho sido chamada de muitos nomes e por muitas pessoas. Alguns lisonjeiam. Muitos insultam. Poucos acertam.” (RUCKA *et al.*, 2016, tradução nossa)³

A pergunta que intitula este capítulo vem sendo feita há décadas, inclusive pela própria DC Comics, editora que publica as histórias da super-heroína. *Quem é a Mulher-Maravilha?* é o título de uma história em quadrinhos, publicada entre 2006 e 2007, roteirizada por Allan Heinberg, que, mais de dez anos depois, viria a ser um dos roteiristas do filme *Mulher-Maravilha* (2017). Na história, a super-heroína sofre uma perseguição da mídia e do governo após uma série de eventos polêmicos envolvendo sua imagem pública e decide se afastar dos atos super-heroicos para reencontrar seus valores. Muitos, contudo, clamam por seu retorno. Surpreendentemente ou não, o público leitor das histórias da personagem viu muitos desenvolvimentos parecidos, de popularidade, protesto, reformulações e retornos.

Contudo, a Mulher-Maravilha está hoje em um de seus picos de popularidade. Presente não só em quadrinhos ou séries animadas para a TV, estreou recentemente em plataformas que até então não havia ocupado significativamente, como o cinema, com o aclamado filme de 2017, e a literatura em prosa, com o romance original da escritora de livros *Young Adult* Leigh Bardugo.⁴ E apesar de não ser novidade sua presença na TV, não menos importante é a contribuição da série animada *DC Super Hero Girls*, que reformulou as super-heróinas da editora para o público infantil.

³ “I have been called so many things, by so many people. Some flatter. Many insult. Few are accurate.”

⁴ Literatura *Young adult* (YA) pode ser assim definida: “Literatura Young-adult é a literatura na qual o protagonista ou é um adolescente ou alguém que aborda problemas de uma perspectiva adolescente. Tais romances são geralmente de extensão moderada e narrados na primeira pessoa. Tipicamente, eles descrevem a iniciação no mundo adulto, ou a superação de um problema contemporâneo imposto ao(s) protagonista(s) pelo mundo adulto. Apesar de geralmente escrito para um leitor adolescente, esses romances — como toda boa literatura — se comunicam com todo o espectro da vida.” Tradução nossa do original: “Young-adult literature is literature wherein the protagonist is either a teenager or one who approaches problems from a teenage perspective. Such novels are generally of moderate length and told from the first person. Typically, they describe initiation into the adult world, or the surmounting of a contemporary problem forced upon the protagonist(s) by the adult world. Though generally written for a teenage reader, such novels—like all fine literature—address the entire spectrum of life.” (CARLSEN, 1980 *apud* VANDERSTAAY, 1992, p. 48). Em parceria com a Penguin Random House, a DC Comics anunciou, em 2016, uma série de livros intitulada *DC Icons*, com autores renomados do gênero escrevendo sobre os mais famosos personagens da editora. Até o momento foram publicados quatro livros protagonizados por Mulher-Maravilha (Leigh Bardugo), Mulher-Gato (Sarah J. Maas), Batman (Marie Lu) e Superman (Matt de La Peña).

Em seus quase oitenta anos de existência, a personagem adquiriu um status cultural elevado e atinge, atualmente, inúmeros públicos ao fazer parte de uma imensa rede de adaptações. Entretanto, seu percurso inicial (ao menos até os anos 1970, quando recebeu sua primeira adaptação de peso na forma de série televisiva) está intimamente atrelado às histórias em quadrinhos de super-heróis. Afinal, a Mulher-Maravilha fez parte da primeira grande onda de super-heróis que hoje é conhecida como Era de Ouro, iniciada entre os anos 1937 e 1938 e finalizada brutalmente pela censura norte-americana em 1954 (WOLK, 2007). Naturalmente, sua revista caminhou também pelos altos e baixos da superaventura em quadrinhos, que naqueles primeiros anos teve o pontapé inicial do que viria a ser, pouco depois, um estrondoso sucesso.

Esses dados são relevantes quando consideramos a natureza extremamente responsiva da indústria dos quadrinhos. Por esse tipo de história ser publicada, geralmente, com frequência mensal e em revistas de poucas páginas, há um período de tempo pequeno que separa a escritura de uma revista de super-herói, sua publicação e a resposta crítica e financeira por parte do público. Logo, o formato condiciona, e até mesmo exige, mudanças criativas no mesmo ritmo de queda das vendas, não sendo raras reformulações do *status quo* da personagem, introdução, retorno ou ressurreição de personagens da revista, promessas de eventos grandiosos e inéditos, e assim por diante. Adiciona-se a isso o fato de uma revista como *Mulher-Maravilha* vir sendo publicada continuamente desde 1942 e ter acompanhado incontáveis transformações sociais em diversos níveis, não só em termos mais óbvios, como as transformações do movimento feminista, mas também no modo como os quadrinhos são considerados pelos intelectuais e pelo senso comum. Estes também são dados relevantes na medida em que se incluem na grande lista de fatores que afetam a narrativa recebida pelos leitores como produto final.

Feitas as considerações acima, talvez seja mais fácil compreender os dois volumes de *Mulher-Maravilha* selecionados como *corpus* se retomarmos brevemente as histórias em quadrinhos estadunidenses em suas origens. Se os volumes *Deuses e mortais* (PÉREZ *et al.*, 2008; 2017) e *Ano um* (RUCKA *et al.*, 2017a) foram publicados com três décadas de intervalo entre si, atendendo a momentos editoriais, artísticos e vozes autorais diferentes, cada volume deve ser visto dentro de seu próprio contexto. Retomemos, então, esses princípios, para que mais adiante, quando nos ocuparmos das análises intertextuais e estruturais das HQs, os elementos que os compõem já estejam contextualizados. O mesmo vale para a própria personagem Mulher-Maravilha, seu histórico de publicação irregular e os criadores que, a nosso

ver, deixaram contribuições proeminentes nesse trajeto, tópicos a serem discutidos também neste capítulo.

2.1 HQs: recepção crítica e produção teórica

Enquanto forma de arte com recursos narrativos próprios, as histórias em quadrinhos aparecem, de certa forma, como termo guarda-chuva, englobando expressões que vão da tira de jornal ao mangá. Essa diversidade já recebeu atenção acadêmica: Ramos (2009), por exemplo, numa perspectiva discursiva, sugere uma classificação das histórias em quadrinhos enquanto um hipergênero, isto é, “[...] um grande rótulo, que agregaria diferentes gêneros comuns” (p. 362). Sua unidade estaria nos elementos compartilhados por todos esses gêneros, como a presença da sequência narrativa, geralmente na forma de quadros, e uso de elementos gráficos como os balões:

O hipergênero daria as coordenadas de formatação textual de vários gêneros, que compartilhariam tais elementos. Uma carta teria uma estruturação própria (cabeçalho, texto em primeira pessoa, cumprimentos finais, assinatura) e poderia ser usada em diferentes gêneros: carta pessoal, carta comercial, carta de admissão de emprego. Vemos o mesmo raciocínio na área de quadrinhos. Um hipergênero anteciparia informações textuais ao leitor e ao produtor e funcionaria como um guarda-chuva para diferentes gêneros, todos autônomos, mas com características afins. (RAMOS, 2009, p. 365-366)

O trabalho é voltado para gêneros como o cartum, a charge e as tiras jornalísticas, não envolvendo revistas em quadrinhos ou *comic books*, como são nomeadas em inglês. Também apresenta alguns pontos questionáveis, como o de considerar que os gêneros são divididos, geralmente, por temas, entre os quais estão listados “super-heróis” e “mangás”. Talvez estes sejam definidos por mais fatores do que os meramente temáticos. Contudo, a reflexão ainda nos interessa ao mostrar que, apesar de disporem de uma mesma poética repleta de recursos significativos a serem utilizados, cada gênero dentro desse hipergênero tem suas próprias especificidades no modo de usá-los. Eles variam de forma inegável de acordo com fatores como cultura em que estão inseridas, momento histórico e interesses comerciais.

É quase natural, em meio a essas categorias e subcategorias, que um trabalho que vise estudar as histórias em quadrinhos defina o conceito operacional de história em quadrinhos com o qual pretende trabalhar. Ainda que o conceito de superaventura seja mais interessante para nós, nosso foco está na manifestação desse gênero especificamente nas revistas em quadrinhos,

e deve ser inserido em tal contexto. Os super-heróis são, afinal de contas, em especial no contexto estadunidense, o gênero mais simbólico das histórias em quadrinhos: “A identidade da revista em quadrinhos com super-heróis tornou-se tão inseparadamente enredada à cultura estadunidense que, mesmo nos dias de hoje, é muito difícil para alguns imaginar que existiu, ou que possa vir a existir, uma revista em quadrinhos não protagonizada por um super-herói” (PETERSEN, 2011, p. 133, tradução nossa).⁵

Sabemos que nosso interesse está nas revistas em quadrinhos de super-heróis e seus modos específicos de criação e publicação, que serão abordados em maiores detalhes adiante. Partamos, antes, de um lugar mais amplo que sirva ao mais específico: o que é, afinal, uma história em quadrinhos? Definir o que elas são não é uma tarefa fácil, já que muitas respostas possíveis podem ser encontradas a depender do autor que se propõe a oferecer uma definição, sua atitude perante essas histórias e quais delas considera exemplares dessa arte, o que nem sempre engloba todas as suas manifestações. Além disso, o desenvolvimento teórico dessa área foi relativamente prejudicado pela histórica falta de consideração dos quadrinhos enquanto uma forma de arte própria.

Essa afirmação merece uma digressão breve. As histórias em quadrinhos atraíam, sim, olhares ávidos do público e de grandes pensadores desde seus princípios. Porém, apesar de seu consumo ser gigantesco, principalmente no caso das revistas de super-heróis, as discussões sobre eles não eram particularmente voltadas a formular um corpo teórico sólido sobre a nova forma de arte que ali surgia. Como apontam Heer e Worcester (2009), os primeiros escritos sobre as HQs as utilizavam como tópicos para refletir sobre questões mais amplas, de cunho social, como a má influência dos quadrinhos no comportamento e educação formal dos jovens, e artístico, a exemplo dos efeitos ditos negativos para a arte da palavra causados pela reprodução comercial de imagens, movimento no qual os quadrinhos também se inseriam. Esses e outros argumentos são exemplificados em uma coletânea dos mesmos autores, *Arguing comics: literary masters on a popular medium* (2004), que reúne escritos de grandes nomes da teoria e crítica literária e jornalismo entre o fim do século XIX e metade do século XX. A maioria, como é de se esperar, não se aproximava de qualquer preocupação em defender as HQs enquanto possível forma de arte: sua opinião fiacava entre considerá-las indiferentes e inofensivas até

⁵ “The identity of the comic book with superheroes has become so inextricably enmeshed in American culture that—even today—it is very difficult for some people to imagine that there was, or ever could be, a comic book that did not star a superhero.”

uma forma de “corrupção” da expressão verbal, sintoma do logocentrismo que deixa rastros na academia e no senso comum até os nossos dias.

A opinião da maioria dos críticos já não possuía tendências muito positivas, mas o estopim do negativismo em relação às HQs ainda estaria por vir na figura do psiquiatra alemão Fredric Wertham. Renomado por seu trabalho nos Estados Unidos e responsável pela famigerada obra *Seduction of the Innocent* (1954), Wertham foi por décadas o indivíduo mais reconhecido por suas veementes opiniões relacionadas às HQs, mesmo estando ainda mais distante desse objeto do que os nomes da teoria literária. As afirmações de Wertham, que acreditava que a leitura de revistas em quadrinhos⁶ estava intimamente relacionada à delinquência juvenil, eram constituídas por várias proposições semelhantes à seguinte:

O Superman não apenas desafia as leis da gravidade, algo que sua grande força torna concebível; ele também dá às crianças uma ideia completamente errada de outras leis básicas da física. Nem mesmo o Superman, por exemplo, deveria ser capaz de levantar um prédio caso não esteja apoiado no chão, ou parar um avião em pleno ar enquanto ele mesmo está voando. A Superwoman (Mulher-Maravilha) é sempre uma espécie de terror. Ela é muito poderosa fisicamente, tortura homens, possui suas próprias seguidoras, é a mulher cruel e “fállica”. Enquanto é uma figura aterrorizante para garotos, ela é um ideal indesejável para garotas, sendo o extremo oposto do que as meninas deveriam querer ser. (WERTHAM, 1954 *apud* HEER, WORCESTER, 2009, p. 54, tradução nossa)⁷

Fica claro que Wertham, defendendo seus interesses enquanto psicólogo, estava mais preocupado com o conteúdo imediato – ou, em sentido pejorativo, *subliminar* – das histórias e suas relações com condutas sociais do que em discutir qualquer pretensão artística que os quadrinhos pudessem ter. Talvez a distância do autor dos estudos literários tenha, nesse caso, sido mais prejudicial aos quadrinhos do que benéfica. Fato é que, repleta de supostos diálogos⁸ do autor com crianças que liam quadrinhos, bem como com outros especialistas que

⁶ Wertham especificou que seus estudos foram feitos especificamente com base nas revistas em quadrinhos (*comic books*), não se baseando em tiras de jornal, menos perigosas devido às restrições editoriais. <http://www.thecomicbooks.com/wertham.html>.

⁷ “Superman not only defies the laws of gravity, which his great strength makes conceivable; in addition he gives children a completely wrong idea of other basic physical laws. Not even Superman, for example, should be able to lift up a building while not standing on the ground, or to stop an airplane in midair while flying himself. Superwoman (Wonder Woman) is always a horror type. She is physically very powerful, tortures men, has her own female following, is the cruel, “phallic” woman. While she is a frightening figure for boys, she is an undesirable ideal for girls, being the exact opposite of what girls are supposed to want to be.”

⁸ Em artigo recente, a professora Carol L. Tilley (2012), revisitando documentos históricos, apontou que muitos dos dados apresentados por Wertham em seu livro foram alterados de forma considerável para reforçar seus argumentos. Apesar das boas intenções do psiquiatra em relação aos jovens aparentemente ser genuína, a pesquisa justifica alguns pontos questionáveis de *Seduction of the Innocent*, como a imprecisão bibliográfica e metodológica.

corroboravam para a validação de suas hipóteses, não é de se surpreender que a obra tenha extrapolado o nicho intelectual e ganhado grande repercussão da população norte-americana em geral, movimentando mídia e justiça de formas até hoje não vistas novamente em se tratando de HQs.

A repercussão das ideias do psicólogo causou tanta comoção que o senado precisou intervir, criando uma audiência pública para ouvir ambos os lados contra e a favor das HQs, sendo aquele representado pelo próprio Wertham. Em seu discurso durante a audiência pública, Wertham expressou tentativas de modalizar suas ideias: “ninguém que seja versado em qualquer tipo de pesquisa clínica atestaria que só as revistas em quadrinhos são a causa da delinquência juvenil”.⁹ Mais adiante, contudo, proposições mais radicais não eram raras, desde “revistas em quadrinhos têm um efeito muito ruim para as crianças mais jovens no que se refere ao ensino da técnica apropriada de leitura, da esquerda para a direita”¹⁰ até “Eu odeio dizer isso, senador, mas acho que Hitler era um amador se comparado com a indústria das histórias em quadrinhos. Ela pega crianças ainda mais jovens. Ela as ensina o ódio racial¹¹ na idade dos 4 anos, antes que consigam ler”¹² (WERTHAM, 1954, tradução nossa).

Apesar da intensa argumentação, o tribunal não decretou uma ligação forte o bastante entre quadrinhos e delinquência juvenil para que houvesse uma censura oficial. Mas o dano em relação à imagem pública dessas histórias já estava feito e, como forma de resposta para salvar a própria indústria, a *Comics Magazine Association of America* (CMAA) instaurou, em outubro de 1954, o *Comics Code Authority*, comissão que deveria aprovar previamente qualquer publicação de quadrinhos a partir de então (KUKKONEN, 2013). Ficavam censurados ou banidos elementos como uso de armas de fogo e facas, cenas sexualmente sugestivas ou sangrentas, gírias, explicações detalhadas sobre crimes, representação de temas como divórcio,

⁹ “[...] nobody versed in any of this type of clinical research would claim that comic books alone are the cause of juvenile delinquency.”

¹⁰ “[...] comic books have a very bad effect on teaching the youngest children the proper reading technique, to learn to read from left to right.”

¹¹ Neste trecho, Wertham se refere a casos específicos, como uma edição da revista *Tarzan* na qual um jovem negro comete um crime. Apesar de bem-intencionada e genuína sua preocupação social – corroborada pelo fato de fornecer atendimento psiquiátrico social aos pobres e minorias em sua época –, a discussão proposta por Wertham desconsiderava fatores como o público ao qual os quadrinhos de terror eram direcionados. Concordamos com a professora Tilley em entrevista ao *The New York Times* quando diz que o problema estava menos nas intenções do psiquiatra e mais no movimento de manipular e inflar os fatos e colocar sua agenda pessoal antiquadrinhos à frente do rigor científico. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2013/02/20/books/flaws-found-in-fredric-werthams-comic-book-studies.html>. Acesso em 25 dez. 2019.

¹² “I hate to say that, Senator, but I think Hitler was a beginner compared to the comic-book industry. They get the children much younger. They teach them race hatred at the age of 4 before they can read.”

sexo ilícito, canibalismo, zumbis etc.¹³ Mesmo algumas palavras, como horror, terror e crime estavam banidas dos títulos das publicações e censuradas em seus interiores. Logicamente, os quadrinhos de horror foram os que mais sofreram com o ato.

Todo esse episódio histórico marcou um período extremamente sombrio para as revistas em quadrinhos, deixando marcas a longo prazo. Eles nunca mais alcançaram, por exemplo, o sucesso de vendas e presença cultural que tiveram nas duas décadas anteriores à publicação de *Seduction of the Innocent*. A TV, de certa forma, substituiu seu lugar como mídia primariamente associada à cultura popular que oferecia ameaças à pureza da juventude (KUKKONEN, 2013), culpa que, mais recentemente, tem sido atribuída aos videogames. As HQs conseguiram renegociar seu espaço e significado gradualmente na segunda metade do século devido aos quadrinhos *underground*, o enfraquecimento da censura da *Comics Code Authority* nos anos 1970 e a “invasão britânica”, que trouxe ao cenário estadunidense autores como Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison e Warren Ellis e, com eles, narrativas mais voltadas ao público adulto, muitas hoje aclamadas como parte do cânone das narrativas gráficas. Mas a obra de Wertham por muito tempo assombrou (e assombra) o estudo das HQs, mesmo que muitas de suas acusações iniciais tenham se mostrado infundadas. Esse período, tal como a produção técnico-científica sofreu obstáculos consideráveis na Idade Média, contribuiu efetivamente no início tão tardio do campo que hoje se busca configurar como *Comics Studies*, que obviamente não encontrava cenário frutífero em meio às inúmeras censuras e aversão pública até passado recente.

É claro que nem todos os estudiosos pós-Wertham compartilhavam de uma visão tão negativa da nona arte. O hoje famoso ensaio de Umberto Eco, “O mito do Superman”, originalmente publicado em 1962, é o maior exemplo de opinião contra a corrente à época, mostrando que os quadrinhos apresentam estratégias narrativas mais sagazes do que então se acreditava. Para Heer e Worcester, o ensaio de Eco “representa um espaço liminar na crítica das histórias em quadrinhos, marcando o terreno entre crítica freelance e estudos culturais contemporâneos” (2004, p. ix, tradução nossa).¹⁴ Não obstante, contribuições esparsas como a de Eco, apesar de sua importância inegável, estavam longe da sistematização proporcionada por dois nomes que revolucionariam os estudos das HQs décadas mais tarde, Will Eisner e Scott

¹³ Uma lista completa de restrições e proibições pode ser encontrada em: <http://www.thecomixbooks.com/ccs1954.html>. Acesso em: 03 jun. 2019.

¹⁴ “[...] represent a liminal space in comics criticism, marking the terrain between freelance criticism and contemporary cultural studies.”

McCloud. Não coincidentemente, ambos, além de pesquisadores, eram autores de histórias em quadrinhos e, talvez por isso, traziam olhares menos pautados por pré-concepções negativas e especialmente interessados na autenticação dessa forma tão particular de arte.

É lugar comum considerar que Eisner, com *Quadrinhos e arte sequencial*, em 1985, e McCloud, com *Desvendando os quadrinhos*, em 1993, foram os primeiros norte-americanos a pensarem as histórias em quadrinhos como uma forma de arte independente, e não uma vertente subordinada à literatura, a ponto de distinguirem princípios teóricos e metodológicos necessários para analisá-las criticamente. Fizeram isso ponderando a respeito da forma das HQs e seus recursos únicos e sistematizados para a construção de narrativas. Isso justifica o papel de ambas as obras como essenciais para estabelecimento de uma espécie de cânone teórico para os *Comics Studies*.

Figura 1 – O texto como imagem na obra de Eisner



Edição originalmente publicada em março de 1946. Disponível em: <http://brighams-blog.blogspot.com/2016/12/9-december-2016.html>. Acesso em: 19 mai. 2019

A contribuição de Eisner, como já é bem sabido, é imensurável, o que fica claro pelo fato de o maior prêmio da indústria dos quadrinhos possuir o seu nome. Eisner trabalhou por muitas décadas como autor de HQs e inovou desde muito cedo no emprego dos recursos que elas ofertavam. Usos inusitados como esses ampliariam em muito os horizontes de possibilidades para a nona arte, pois as próprias narrativas do autor serviriam de material para ele criar seus pressupostos teóricos mais adiante, publicados pela primeira vez na década de 1980. É possível dizer que sua obra teórica deve muito à ficcional, já que esta criou muito do que aquela se proporia a analisar e classificar. Ambas são, no caso de Eisner, praticamente inseparáveis, mais uma prova de que é a criação artística quem deve servir de base para a teoria, e não o contrário.

A série *The Spirit* (1940-1952), distribuída em um formato inovador de edições de dezesseis páginas distribuídas juntas ao jornal de domingo, foi um grande destaque nesse sentido. Fugindo da fórmula de sucesso super-heroica, tão lucrativa na época, Eisner levou às páginas dos jornais um protagonista detetivesco, que só usava uma espécie de uniforme tradicional, com sobretudo e máscara, por exigências editoriais. Estava mais preocupado em utilizar as páginas abundantes das quais dispunha semanalmente para explorar possibilidades. *The Spirit* não possuía, por exemplo, um logotipo fixo, sendo este estilizado para se adequar à temática de cada história. O texto era, portanto, lido como uma imagem, o que Eisner viria a explorar teoricamente em *Quadrinhos e arte sequencial*.

As letras do título da revista, bem como a assinatura do autor e o nome da história da semana, são tratadas como parte integrante da narrativa imagética, sendo que as letras funcionam diegeticamente como folhetos voando pelo ar da cidade, reforço do clima de suspense e solidão da noite. Não há, portanto, limites sólidos entre o verbal e o visual. No caso de *The Spirit*, esse recurso geralmente aparecia em *splash pages* no início de cada história, isto é, páginas com um único quadro. É quase irônico que uma técnica inventada em uma HQ que buscou fugir dos moldes super-heroicos viria a se tornar um elemento comum do gênero até os dias atuais, como mostra o início de *Heroes in Crisis* #5 (Fig. 2).

Como aponta Douglas Wolk, o título imagetizado e as *splash pages* foram só algumas das inovações mais significativas que a série de Eisner introduziu e o tornaram um quadrinista décadas à frente de seu tempo:

Há algo de formalmente embasbacante em quase toda página de *Spirit* em seu auge. [Eisner] derruba as molduras dos quadros para deixar o espaço negativo das páginas

fazerem o trabalho extra. Mira o plano visual de forma a atravessar paredes, tetos e chão, faz os quadros parecerem frames de filmes ou fichas de um arquivo ou páginas de um livro infantil, e interrompe histórias para falsos “intervalos comerciais”. Tudo com a intenção de manter a história progredindo da forma mais suave e agradável possível. (WOLK, 2007, p. 168, tradução nossa)¹⁵

Figura 2 – A influência de Eisner na superaventura em quadrinhos



Splash page originalmente publicada em *Heroes in Crisis* #5 (jan. 2019), páginas 2-3. A posição dos elementos do cenário forma as palavras do título da revista: “*Heroes*” na parede e “*in Crisis*” a partir da caixa de pizza. Disponível em: <https://comicsverse.com/heroes-in-crisis-5-review/>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Eisner não é, apesar de sua importância, livre de controvérsias. Mesmo desempenhando papel pivotal no estudo dos quadrinhos, suas opiniões revelavam alguns pontos que, hoje, podem ser considerados problemáticos. Não nos referimos aos óbvios estereótipos étnico-raciais e sexistas de muitas das personagens, mas a casos como o da associação que o autor faz

¹⁵ “There’s something formally dumbfounding on almost every page of prime-period *Spirit*. He knocks out panel borders to let the page’s negative space do extra work, aims his picture plane so it cuts through walls and ceilings and the ground, makes panels look like movie frames or file cards or pages from a children’s book, and interrupts stories for fake “commercial breaks,” all in the interest of keeping the story moving as smoothly and entertainingly as possible.”

entre a falta de atenção que os quadrinhos recebiam da academia e o fato de as próprias HQs não se levarem a sério enquanto arte:

Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a Arte Sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes, tais como design, o desenho, o cartum e a criação escrita, tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico. [...] **Mas, a menos que os quadrinhos se ocupem de temas de maior importância, como podem esperar por um exame intelectual sério? Não basta que o trabalho artístico seja de boa qualidade.** (EISNER, 1989, p. 5, grifo nosso)

Podemos encontrar uma tentativa de sanar a questão da falta de seriedade temática na própria obra do autor. Apesar de não ser ele o inventor do termo *graphic novel* (ou romance gráfico, como tem sido traduzido no Brasil), foi assim que classificou sua obra *Um contrato com Deus* (1978), primeiro modelo de sucesso de como poderia funcionar uma HQ em formato não seriado. Com quatro histórias diferentes se passando num mesmo cortiço judeu no Bronx, elas se aproximavam do formato de contos. Vemos nessa estrutura mais uma tentativa de aproximação dos quadrinhos com a literatura e seu prestígio cultural, agora para além do uso da palavra *novel*. Esse projeto de tornar os quadrinhos mais “sérios” e aproximá-los do prestígio literário foi levado com disciplina por Eisner: “Para os leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas, era mais fácil aprender a ler palavras. A aplicação futura da arte sequencial descobrirá que este é o seu maior desafio” (EISNER, 1989, p. 138).

O salto pretendido pelo autor era consideravelmente alto, e se ele adquiriu uma aura mítica que o impediu de ser criticado por muitos, opiniões mais recentes apontam suas falhas. Para Wolk, “a importância de Eisner — e seus desenhos extremamente emocionais, que capturam a essência das coisas, dom que nunca o deixou — permitem que ele se safe de muita coisa”¹⁶, pois “suas ironias são baratas, e suas tentativas de profundidade não são, de forma alguma, profundas” (2007, p. 172, tradução nossa).¹⁷

Contudo, isso não tira o valor de suas consideráveis contribuições na ampliação de possibilidades da arte sequencial. Eisner afirmava que “O futuro da *graphic novel* encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição” (EISNER, 1989, p. 138), e se hoje é consenso que os quadrinhos são definidos pela forma, e não pelo conteúdo, já que são

¹⁶ “Eisner’s importance — and the gift for soulful, essence-capturing drawing that never left him — let him get away with a lot”

¹⁷ “his ironies are cheap, and his attempts at profundity aren’t very deep at all”.

infinitas as possibilidades de assuntos e narrativas a serem contadas, certamente a força do autor reside no modo vanguardista de trabalhar estruturalmente quaisquer que fossem os temas escolhidos. Como extensão desse empenho está sua obra teórica, que dissectiona primariamente suas próprias criações e deixa para a posteridade uma espécie de sistematização na forma de, nos termos do autor, “gramática dos quadrinhos”, bem como dos feitos que ela é capaz de alcançar, herança intelectual igualmente útil para estudiosos e criadores.

Falamos, até então, sobre a quase impossibilidade da divisão entre a obra teórica e fictícia de Eisner. Mas Scott McCloud, com *Desvendando os Quadrinhos*, talvez leve essa proposição ainda mais longe, uma vez que decidiu escrever uma HQ para demonstrar na prática suas teorias sobre as HQs (Fig. 3).

Figura 3 – Scott McCloud define o que são as HQs



Fonte: McCloud, 1995, p. 7.

Além da inovação pela metalinguagem, McCloud se preocupou em lapidar a definição de quadrinhos proposta anos antes por Eisner. É claro que esta foi revolucionária ao considerar os quadrinhos como forma de arte, com sua gramática própria composta de “imagens e símbolos reconhecíveis” (EISNER, 1989, p. 8) e mutualidade entre as regências da arte e da literatura na mesma narrativa. Contudo, permanecia muito ampla, podendo não só descrever histórias em quadrinhos como também animações, por exemplo, já que ambas são uma forma de expressão baseada em sequência – segundo McCloud, a diferença primordial está no fato de que enquanto a animação se desenvolve no tempo, nos quadrinhos isso ocorre no espaço, em quadros que captam momentos de diferentes recortes temporais.

Da mesma forma, o termo “arte” sequencial, apesar de demonstrar a preocupação de Eisner em confrontar a desvalidação artística dos quadrinhos, acabava implicando num juízo de valor desnecessário. Isso porque nem toda história em quadrinhos possui pretensões artísticas; muitas, inclusive, são de caráter funcional, presentes em manuais de instrução, por exemplo. McCloud leva tais limitações em conta, e tenta contorná-las definindo as histórias em quadrinhos como: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p. 9).

Assim como no caso de Eisner, a proposição de McCloud não é imune a críticas. Meskin (2007) aborda suas limitações ao dizer que:

Veremos que a a-historicidade das considerações de McCloud leva-o a considerar coisas demais como quadrinhos. Mas elas são, também, inevitavelmente limitadoras demais, uma vez que parecem estabelecer amarras inapropriadas sobre quais intenções funcionais os criadores de quadrinhos podem ter no que diz respeito a seu produto. Nós não deveríamos assumir a priori que o autor de um quadrinho pretende transmitir informações ou gerar uma resposta estética. (MESKIN, 2007, p. 370, tradução nossa)¹⁸

Se mesmo duas definições do que são histórias em quadrinhos propostas por grandes mestres da área não são à prova de falhas, existiria, então, uma definição ideal? Consideraremos aqui que, além de não ser essa a nossa busca, definir um conceito com rigidez traria mais problemas do que soluções, como é comum nos estudos de qualquer arte. As HQs, enquanto

¹⁸ “We shall see that the ahistoricism of McCloud’s account leads it to count far too many things as comics. But it is also arguably too limiting - for it seems to set inappropriate constraints on what functional intentions creators of comics may have with respect to their product. We should not assume a priori that the author or authors of a comic intend either to convey information or to produce an aesthetic response.”

forma de expressão que se transforma intensamente em suas relações com o cinema, a tecnologia e as formas de consumo, não precisa de restrições conceituais: basta um rápido olhar para as *web comics* e as tentativas recentes de mesclar quadrinhos com realidade aumentada para observar como elas expandiram as primeiras HQs presentes nas tiras de jornal de séculos passados.

Utilizaremos, então, um conceito mais amplo, que considere os aspectos principais das histórias em quadrinhos: o fato de serem primariamente compostas de imagens, palavras e sequência em variadas possibilidades de combinação, e possuírem uma poética específica, visível nos balões de fala e pensamento, recordatórios, sarjetas, quadros, onomatopeias e tantos outros elementos que compõem uma página e uma narrativa nessa forma de expressão. Explicitar sobre cada um desses elementos não é necessário agora, mas já fica evidente que as revistas de super-heróis se enquadram nesse cenário de forma exemplar. Afinal, os quadrinhos são, no senso comum e por excelência, o grande lar do super-herói (NDALIANIS, 2009).

Podemos adicionar, ainda, por tratamos especificamente das revistas em quadrinhos, mais uma informação para a definição: a consideração dos quadrinhos enquanto uma mídia. Nas palavras de Karin Kukkonen,

[...] quadrinhos são uma mídia que se comunica por meio de imagens, palavras e sequência. Uma mídia é constituída de três maneiras: (i) é um modo de comunicação, (ii) se apoia em um conjunto particular de tecnologias e (iii) é ancorada na sociedade por meio de um certo número de instituições (Jensen, 2008). Os quadrinhos funcionam como um modo de comunicação no sentido em que contam histórias ou apresentam piadas de uma maneira específica utilizando imagens, palavras e sequência. Os quadrinhos também se apoiam na tecnologia da imprensa e no formato do livro. [...] Os quadrinhos são institucionalizados; nos Estados Unidos, por exemplo, por meio das grandes editoras, como DC e Marvel. (KUKKONEN, 2013, p. 4, tradução nossa)¹⁹

Apesar de voltada para o modo como os quadrinhos comunicam seu conteúdo, não podemos descartar, no caso dos super-heróis e de um estudo da intertextualidade nesse gênero, o contexto de produção em que eles estão inseridos institucionalmente. Enquanto propriedades intelectuais que, em muitos dos casos, existem há décadas – caso da Mulher-

¹⁹ “[...] comics are a medium that communicates through images, words, and sequence. A medium is constituted in three ways: (i) it is a mode of communication, (ii) it relies on a particular set of technologies, and (iii) it is anchored in society through a number of institutions (Jensen 2008). Comics work as a mode of communication in that they tell stories or present jokes in a particular manner using images, words, and sequence. Comics also rely on the technology of print and the format of the book. [...] Comics are institutionalized; in the United States for example through the mainstream comics publishing houses, such as DC and Marvel.”

Maravilha –, o próprio modelo de publicação, as restrições criativas e os riscos financeiros envolvidos estimulam o eterno diálogo do gênero consigo mesmo, num desafiador equilíbrio entre tradição e inovação, típico do movimento intertextual. Essa característica será melhor desenvolvida no item 2.4, sobre quadrinhos e intertextualidade. Por ora, podemos afirmar com segurança que a união desses elementos influencia direta e indiretamente o produto final que vai para bancas, livrarias e lojas virtuais, geralmente sem que o leitor tenha consciência disso.

2.2 Histórias em quadrinhos e super-heróis estadunidenses: um breve histórico

Em parte, as imprecisões teóricas que permearam os estudos dos quadrinhos por tantas décadas têm alguma motivação. Afinal, é desafiador apontar exatamente quando foi escrita a primeira história em quadrinhos. Registros variam tanto quanto a visão dos teóricos a respeito do que é, de fato, uma HQ, sendo que certas concepções mais contemporâneas excluem algumas das que foram consideradas as primeiras manifestações dessa forma tão particular de contar histórias.

Figura 4 – Protoquadrinhos na pintura “The Portrait of Sir Henry Unton”



Fonte: National Portrait Gallery Online. Disponível em: <https://www.npg.org.uk/research/programmes/making-art-in-tudor-britain/case-studies/the-portrait-of-sir-henry-untou-c.-1558-1596>. Acesso em: 22 mai. 2019.

Karin Kukkonen (2013) aponta as inconsistências que impedem uma resposta certa ao mostrar que alguns elementos específicos dos quadrinhos, como organização em quadros e balões de fala, estão presentes em obras produzidas muito antes do início do século XX. Um

caso exemplar estaria no quadro memorial à Sir Henry Unton (Fig. 4), pintura à óleo produzida por volta de 1596, que narra a trajetória do diplomata do nascimento à morte. No lugar da calha ou sarjeta como espaço divisor dos quadros, elementos da própria pintura, como paredes e rios, separam as cenas. Já os balões de fala têm como precursores a ilustração de pergaminhos contendo a fala das figuras retratadas, recurso que já era utilizado em iluminuras da Era Medieval.

Seria possível voltar ainda mais no passado ao retomarmos a história das HQs. McCloud (1995), dentre exemplos de séculos e países variados, aponta para a arte egípcia como uma possível antecessora de milênios atrás. Contudo, parece concordar com Kukkonen quando esta considera que manifestações desse tipo são *proto-comics*, ou protoquadrinhos, por antecederem a era da imprensa:

[...] muito embora elas usem, de forma identificável, quadros e precursores do balão de fala, nem o retrato de Sir Henry Unton nem os manuscritos medievais [que também apresentavam esses elementos] podem, de fato, ser chamados de quadrinhos. Os quadrinhos são reproduzidos em grandes números por meio da imprensa, e depois amplamente distribuídos. [...] Mesmo que os textos possam se parecer com quadrinhos, seus modos de produção são decisivamente diferentes. Quadrinhos, enquanto mídia, estão ligados aos modos de produção da cultura popular de massa do século XX. (KUKKONEN, 2013, p. 101-102, tradução nossa)²⁰

A autora evita a polêmica de identificar as primeiras histórias em quadrinhos, que poderia retornar ainda mais séculos e buscar uma fonte na arte egípcia ou mesmo rupestre, ao utilizar como critério fundamental de sua definição de HQs o seu contexto de produção situado na cultura popular de massa do século XX. Portanto, não basta uma obra utilizar de imagens, palavras e quadros em sequência para ser considerada uma história em quadrinhos: deve também contar com ampla reprodutibilidade e distribuição como critério distintivo.

Nesse sentido, a ascensão dos quadrinhos como considerados por Kukkonen (2013) está intrinsecamente ligada à da cultura popular pela reprodutibilidade técnica. Essa cultura se manifestou, em se tratando da nona arte, na forma de cartuns políticos e desenhos satíricos. Para a autora, *A Harlot's Progress*, de 1732, tem destaque nesse cenário: contando a história de uma jovem do interior que se torna uma prostituta, a série de seis quadros do artista britânico William

²⁰ [...] even though they use identifiable paneling and precursors to the speech bubble, neither Sir Henry Unton's portrait nor the medieval manuscript can really be called a comic. Comics are reproduced in large numbers through printing and then widely distributed. [...] Even though the texts might look similar to comics, their modes of production are decisively different. Comics as a medium are tied to the modes of production of the popular mass culture of the twentieth century.

Hogarth foi amplamente reproduzida na forma de gravuras. A similaridade com a linguagem das HQs não só estava na progressão da narrativa pela sequencialidade dos quadros (ainda que estes não fossem conectados por sarjetas), mas também nos textos de rodapé que acompanhavam cada um deles descrevendo as cenas. Eles emulavam função similar à dos recordatórios em HQs vindouras, como aquelas das primeiras revistas de super-heróis, no qual esse recurso também era de cunho primariamente descritivo.

A Harlot's Progress é uma obra precursora dos quadrinhos, como várias outras que encontravam suporte para sua propagação em panfletos, livros ilustrados e jornais. Mas foram estes últimos o primeiro lar fixo dessas histórias, pois nas tiras de jornal e nas páginas coloridas publicadas aos domingos que os quadrinhos puderam encontrar um público consistente e um espaço regular para desenvolverem uma linguagem própria, especialmente entre o fim do século XIX e as primeiras décadas do século XX (KUKKONEN, 2013). Esse fenômeno foi particularmente evidente nos Estados Unidos, onde a presença dos quadrinhos estava associada às estratégias de marketing para amplificar as vendas dos jornais:

[...] com a competição crescente, os jornais precisavam se distinguir [uns dos outros] fornecendo um conteúdo diferenciado, que fosse além dos eventos do dia. Cartuns excêntricos que parodiavam a vida cotidiana tinham uma vantagem distinta em relação a outros tipos de ilustração de notícias, esportes ou programas de moda, pois os próprios jornais podiam criar e controlar o conteúdo sem depender de qualquer evento externo. Cartuns não precisavam aparecer de forma periódica e poderiam ser inseridos onde fosse preciso e no espaço que estivesse disponível. Consequentemente, os cartuns foram uma oportunidade para que o jornal ostentasse seu apelo visual e criasse um fenômeno sob demanda. (PETERSEN, 2011, p. 95-96, tradução nossa)²¹

O autor aponta serem essas práticas, conhecidas como “*yellow journalism*”, não adotadas por todos os jornais. O *The New York Times* foi um dos que cultivaram tal aversão, acreditando se tratar de uma estratégia barata de priorizar as vendas em detrimento da disseminação de notícias objetivas. Apesar de já denotarem uma reação negativa aos quadrinhos muito antes de terem se estabelecido enquanto arte — mesmo os cartunistas não consideravam o que faziam à época uma forma grandiosa de expressão, preferindo ser considerados

²¹ “[...] with the growing competition, newspapers needed to distinguish themselves by providing unique content above and beyond the events of the day. Whimsical cartoons that parodied daily life had a distinct advantage over other kinds of illustrations of news, sports, or fashion shows because the papers themselves could create and control the content independent of any external news event. Cartoons did not have to appear in a timely way and could be inserted where needed and as space allowed. Therefore, cartoons were a chance for the paper to flaunt its visual appeal and create a sensation on demand.”

Poderia parecer uma digressão desnecessária uma retomada histórica em fontes tão antigas para introduzir a superaventura em quadrinhos, que só surge no final dos anos 1930. Porém, de acordo com Petersen, seria impossível separar o surgimento das revistas de super-heróis de seus gêneros antecessores:

O fenômeno visto no século XX dos quadrinhos estadunidenses nasceu da convergência de dois mercados midiáticos diferentes: primeiro, um mercado em ascensão da ficção popular de aventura, ficção científica e romance; e segundo, um mercado menos confiável para a tira em quadrinhos de jornal reimpressas e compiladas no formato de livro. Uma vez firmemente unidas, a revista em quadrinhos moderna com conteúdo original de aventura foi logo agraciada com uma nova geração de aventuras estrelando super-heróis. (PETERSEN, 2013, p. 133, tradução nossa)²²

Além de a linguagem das HQs, os recursos técnicos de impressão e a possibilidade de reprodução em massa serem uma culminação das contribuições históricas de outros suportes, as revistas em quadrinhos receberam contribuições específicas para seu surgimento no que se refere às temáticas abordadas e ao formato de publicação.

No caso dos jornais, o sucesso estrondoso das tiras fez com que fossem reimpressas no formato de revista, a pioneira sendo *Funnies on Parade* (1933), cujas páginas continham propagandas de produtos diversos (KUKKONEN, 2013). Mesmo sendo meramente um brinde adicionado ao jornal tradicional e funcionando mais como uma extensão de seu conteúdo, o teste serviu para demonstrar o potencial daquele formato como um possível produto independente de ampla aceitação. Ele daria, também, espaço para novas narrativas não mais cabíveis aos jornais, fosse pela abundância de histórias que já os ocupavam, fosse pela noção de que as tiras deveriam ser cômicas e de conteúdo apropriado para a família de classe média, critério que algumas narrativas já não cumpriam (PETERSEN, 2011). A revista em quadrinhos foi, portanto, uma extensão natural das narrativas publicadas em jornais, como uma resposta à popularidade das histórias e o consequente desejo do público por mais espaço destinado a elas.

Há, ainda, algo a ser dito sobre a temática das primeiras superaventuras, que trouxeram como reminiscência das tiras de jornal a relação estreita com o contexto sócio-histórico onde se inserem. É claro que tal relação é presente, em maior ou menor grau, em toda obra artística.

²² The 20th-century phenomenon of the U.S. comic book was born from the convergence of two different media markets: first, a thriving popular fiction market of adventure, science fiction, and romance; and second, a less reliable market for newspaper comic strip reprints compiled into book form. Once firmly conjoined, the modern comic book with original adventure material was soon graced with a new breed of adventures starring superheroes.

Mas se os jornais, estreitamente ligados às temáticas urgentes e questões de interesse público, usaram as tiras e cartuns como forma de comentar satiricamente a rotina do cidadão estadunidense da época, os quadrinhos de super-heróis surgiram com olhares direcionados às mesmas questões, ainda que com abordagem distinta:

Os quadrinhos iniciais de jornais como *The Yellow Kid*, *The Katzenjammer Kids* ou *Little Nemo in Slumberland* refletem a cultura de massa emergente do século XX. Nunca antes havia tantas pessoas vivendo em cidades, e a grande massa de pessoas a serem alojadas, ocupadas e entretidas mudou significativamente o cenário da cidade. (KUKKONEN, 2013, p. 104, tradução nossa)²³

Considerando que os quadrinhos citados por Kukkonen foram publicados entre o fim do século XIX e as primeiras décadas do século XX, e que os super-heróis surgem após a Crise de 1929 no contexto da Grande Depressão, é compreensível que a abordagem temática da vida urbana viesse a ter outro viés que não o de satirizar o crescimento das cidades e a aceleração dos tempos:

[...] as “aspirações utópicas” da cidade moderna estavam escritas sobre o corpo do super-herói (185). A Feira Mundial de Nova York de 1939-1940 tomou passos importantes no forjar de uma relação entre a ciência e a sociedade: apresentou um novo cenário urbano que ilustrou as possibilidades utópicas da tecnologia e da ciência. [...] Percebendo (dentro dos mundos da ficção) o tema da exibição Futurama da Feira Mundial de Nova York de 1939, os primeiros super-heróis chegaram com o intuito de “construir o Mundo do Amanhã”. Ofereceram esperança para uma humanidade desolada que havia perdido a fé na civilização incorporada pela vida urbana. (NDALIANIS, 2009, p. 6-8, tradução nossa)²⁴

Vê-se aqui, nas origens do gênero dos super-heróis, um dos motivos pelos quais estiveram sempre atrelados a questões sociais como uma resposta direta a elas, apontando os problemas das grandes cidades e alternativas, por vezes idealizadas, mas nem por isso menos válidas, de como o mundo poderia ser diferente. Além das semelhanças com histórias míticas e maravilhosas, que desempenharam papel social parecido em diferentes épocas, os protagonistas da superaventura surgem em um momento historicamente propício para propagar

²³ Early newspaper comics like *The Yellow Kid*, *The Katzenjammer Kids*, or *Little Nemo in Slumberland* reflect the emerging mass culture of the twentieth century. Never before had so many people lived in cities, and the sheer mass of people to be housed, occupied, and entertained changed the city landscape significantly.

²⁴ “[...] written across the body of the superhero were the “utopian aspirations” of the modern city (185). The New York World’s Fair of 1939–1940 took important steps in forging a relationship between science and society: it showcased a new urban landscape that figured the utopian possibilities of technology and science. [...] Realizing (within the world of fiction) the theme of the New York World Fair’s Futurama exhibit of 1939, the early superheroes arrived in order to “build the World of Tomorrow.” They offered hope to a despairing humanity that had lost faith in the civilization embodied by urban life.”

uma mensagem de esperança: seja de que o mundo da utopia tecnológica e bem-estar social irá chegar, seja, mais adiante, na expectativa de que os nazistas sucumbam perante o poder dos super-heróis norte-americanos, e assim sucessivamente. A relação entre super-heróis e sociedade será abordada mais adiante, especialmente no capítulo que os investiga sob a luz da Mitologia, bem como no contexto de criação e evolução da Mulher-Maravilha através das décadas. Foquemos, por enquanto, no outro aspecto abordado por Ndalianis, o do foco do progresso tecnológico dessas histórias, relacionado estritamente com a ficção científica em voga na época pela chamada *pulp fiction*.

O surgimento das revistas de super-heróis nos anos 1930 em muito se deve às populares revistas *pulp*. Elas já possuíam o status de forma de entretenimento barata, divertida, e, talvez por isso, também rejeitada pelos intelectuais, que as consideravam distantes de atender a qualquer critério artístico. Essas características, como bem sabemos, viriam a ser atribuídas também à superaventura. A ficção *pulp* é derivada dos romances seriados populares do século XIX, uma “válvula de escape” de sucesso para o grande público (PETERSEN, 2011). Mas foi no século XX que ela sofreu altas influências da ficção científica, em ascensão devido a nomes como Jules Verne, H. G. Wells e Edgar Rice Burroughs, que também escreviam para essas revistas. Estando o *sci-fi* em evidência nesse formato precursor das revistas em quadrinhos, não é de surpreender que Superman, recém-nascido alienígena que viria a se tornar o primeiro modelo de super-herói como o conhecemos hoje, tenha levado a temática da ficção científica tão a sério.

Assim como os romances dos quais eram derivadas, essas revistas não eram feitas para durar. Reuniam uma série de histórias (ou partes delas a serem continuadas em edições posteriores) em uma publicação regular seriada, distribuída em bancas de jornal, contendo também cartas de leitores e propagandas, que logo seria substituída pela edição do próximo mês (KUKKONEN, 2013). E bem como o formato seriado que marcaria as HQs de super-heróis de forma tão característica, os próprios heróis *pulp*, como John Carter (1912), Tarzan (1912), Zorro (1919), O Sombra (1930) e Doc Savage (1933), foram uma espécie de protótipo para os super-heróis que viriam a surgir posteriormente. Vários deles fizeram, mais tarde, a transição para os quadrinhos, primeiramente nas tiras de ação de alguns jornais (PETERSEN, 2011), que logo se mostraram pequenas para a ambição de suas narrativas:

As novas tiras de ação iniciaram o trabalho de introduzir uma ação narrativa mais longa e complexa, mas também iniciaram o processo de criar uma linguagem visual

mais complexa da ação dramática, que experimentava perspectivas mais desafiadoras, cenários mais detalhados, anatomia humana mais convincente e uso mais impactante do preto sólido. Todos esses foram passos adicionais que moveram os quadrinhos para além de seu estilo dominante inicial, baseado no vaudeville, e começaram a introdução gradual do estilo dramático da pulp fiction, do rádio e do cinema. (PETERSEN, 2011, p. 137, tradução nossa)²⁵

Além da forma mais sofisticada de narrar desenvolvida nas tiras de ação dos jornais, outras características dos heróis *pulp* foram levadas adiante pelos super-heróis. O motivo do herói sendo “[...] trazido para outra época ou outro mundo onde deve enfrentar realidades profundamente diferentes” (PETERSEN, 2011, p. 135, tradução nossa),²⁶ e, consequentemente, a identidade dual do herói como possuidor de características de dois mundos, é um padrão presente não só na própria história do Superman, como também em Mulher-Maravilha e tantos outros super-heróis que viriam a seguir. O uso de um uniforme para distinguir o super-herói da sociedade e definir seu status como vigilante também vêm já desses heróis anteriores, como Mandrake, o mágico, criado por Lee Falk em 1934, que, além da capa esotérica que parecia ter vida própria, exercia feitos muito além do possível para um mágico comum. Da mesma mente criativa nasceu o Fantasma (1936), com seu colante roxo e máscara que ocultava a pupila dos olhos — dando ao herói, segundo seu criador, um caráter clássico como o das estátuas gregas —, outros elementos que se tornariam uma constante do gênero.

Como um último traço icônico, as revistas *pulp*, como sinal de seu prezar pelo entretenimento despretensioso, apresentava um exagero de “[...] capas vívidas [que] atraíam os leitores a lerem relatos chocantes de assassinato, caos, amor sublime, justiça cruel e depreciação comovente” (PETERSEN, 2011, p. 133, tradução nossa).²⁷ Esse caráter apelativo das capas, em especial, prevaleceu desde as primeiras revistas de superaventura e está presente até em manifestações mais recentes, de forma por vezes intertextual (Fig. 6).

A grande variedade de influências que os quadrinhos de super-heróis sofreu é refletida diretamente em suas características temáticas e formais. Quanto mais próximas chegavam as narrativas gráficas de 1938, ano de criação daquele que é considerado o primeiro super-herói,

²⁵ “The new action strips began the work of teasing out longer and more complex narrative action, but they also began the process of creating a more complex visual language of dramatic action, one that tried out more challenging perspectives, more detailed environments, more compelling human anatomy, and more striking use of solid blacks. These were all incremental steps that moved comics away from the early dominant style based on vaudeville theater and began the gradual introduction of the dramatic style of pulp fiction, radio, and movies.”

²⁶ “[...] brought to another time or another world where he must contend with profoundly different realities.”

²⁷ “[...] lurid covers [that] enticed readers into reading shocking accounts of murder, mayhem, sublime love, cruel justice, and pathetic debasement.”

o Superman, mais essas histórias se tornavam semelhantes ao que entendemos hoje como superaventura em quadrinhos.

Figura 6 – Capas do romance pulp *Conan the Avenger* (1968) e da HQ *Wonder Woman* #7 (nov. 2017)



Fontes: *Goodreads* (Disponível em: https://www.goodreads.com/book/show/1216094.Conan_the_Avenger. Acesso em: 24 mai. 2019) e website oficial da DC Comics (Disponível em: <https://www.dccomics.com/comics/wonder-woman-2016/wonder-woman-7>. Acesso em: 24 mai. 2019).

Apesar de alguns fatos adiantados nos parágrafos anteriores, chegamos, finalmente, ao ponto de nos questionarmos o que é, de fato, a revista em quadrinhos de super-heróis e suas características principais. Há um consenso quase geral de que *Action Comics* #1 (1938), reconhecida pela introdução do Superman ao mundo, merece o posto de marco inicial de uma era — mais precisamente a que viria a ser chamada de Era de Ouro, fase de estabelecimento das convenções do gênero e dos super-heróis mais conhecidos (KUKKONEN, 2013). Uma investigação da superaventura, portanto, é mais precisamente feita quando olhamos para aquilo que mais a distingue: o tipo de personagem que a protagoniza. Afinal, “Definir o super-herói enquanto personagem é uma etapa necessária da definição do gênero do super-herói, já que o

gênero toma seu nome da personagem” (COOGAN, 2006, p. 24, tradução nossa),²⁸ ao contrário de outros gêneros, como o faroeste, o mistério e o terror, que usam de outros elementos (cenário, enredo etc.) como definidores mais marcantes. Portanto, algumas convenções introduzidas na criação do Superman podem ser apontadas na definição do super-herói e, por consequência, da superaventura. Esse ato tem significado especial para este estudo, já que William Moulton Marston, criador da Mulher-Maravilha, declaradamente se inspirou no Superman para moldar a super-heroína: “os atributos mais fortes das mulheres se tornaram desprezados por causa de seus atributos mais fracos. O remédio óbvio é criar uma personagem feminina com toda a força do Superman somada a todo o fascínio de uma boa e bela mulher” (MARSTON, 1943 *apud* FINN, 2014, tradução nossa).²⁹

Coogan (2006) nos fornece uma definição didática e concisa do que seria um super-herói:

Super-herói (**super' er'oi**) s.m., pl. -róis. Um personagem heroico com uma missão altruísta e pró-social; com superpoderes — habilidades extraordinárias, tecnologia avançada ou habilidades físicas, mentais ou místicas altamente desenvolvidas; que possui uma identidade super-heroica incorporada em um codinome e uma fantasia icônica, a qual tipicamente expressa sua biografia, caráter, poderes ou origem (transformação de pessoa comum em super-herói); e que é genericamente distinto, isto é, pode ser distinguido de outros personagens de gêneros afins (fantasia, ficção científica, detetive etc.) por uma preponderância de convenções genéricas. Frequentemente, super-heróis possuem dupla identidade, sendo que a comum é geralmente mantida como um grande segredo. — **super-heroico**, adj. (COOGAN, 2006, p. 30, tradução nossa)³⁰

As primeiras características são mais óbvias se pensarmos na herança dos heróis *pulp*, como o uniforme com *collant* e capa, a dupla identidade e a atuação como vigilante. A própria missão super-heroica relacionada ao combate do mal e da injustiça, essencial para a categorização moral desse tipo de personagem,³¹ não era a ele exclusiva. Mas o Superman,

²⁸ “Defining the superhero character is a necessary part of defining the superhero genre because the genre takes its name from the character”

²⁹ “Women’s strong qualities have become despised because of their weak ones. The obvious remedy is to create a feminine character with all the strength of a Superman plus all the allure of a good and beautiful woman.”

³⁰ “**Super-heró** (soo’per hîr’o) n., pl. -roes. A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers — extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e. can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc.) by a preponderance of generic conventions. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret. — **superheroic**, adj. Also **super hero**, **super-hero**.”

³¹ Mais sobre a discussão da moral nas HQs de super-heróis, em especial em sua relação com a moral do maravilhoso, será discutida no Capítulo 4.

criação dos recém-saídos do colégio Joe Shuster e Jerry Siegel, trazia diferenças significativas em relação aos heróis que vieram antes, tanto que essas diferenças fizeram com que levassem cinco anos para conseguirem vender a ideia da personagem. A relativa originalidade justifica, portanto, a inserção do Superman em um gênero à parte de toda a ficção que o antecedeu.

A ideia de um super-homem com poderes tão grandiosos parecia absurda mesmo para os padrões dos heróis *pulp*, e é a mais básica distinção do super-herói em relação aos personagens heroicos que vieram antes dele. O prefixo *super-*, inclusive, é utilizado para demonstrar o exagero inerente à superaventura desde seu início. Dos superpoderes aos supervilões, tudo é amplificado quando comparado aos “super-homens” que antecedem o de 1938 (COOGAN, 2006).

Petersen (2011) mostra, contudo, que esse exagero não foi gratuito. Por mais alienígenas que parecessem, os poderes do Superman relacionavam-se diretamente com o desenvolvimento tecnológico da época: o alcance dos arranha-céus, a velocidade dos trens, o poder das armas de fogo, e assim por diante. Não é por acaso que esse super-herói em particular ficou conhecido pela expressão “o homem do amanhã”, nem que seus poderes tenham aumentado de forma exponencial, acompanhando o progresso das façanhas da humanidade. Com o poder destrutivo que o homem passou a demonstrar ao longo da história, em especial poucos anos após a criação do Superman com o desenrolar da Segunda Guerra Mundial, não é surpresa que o super-herói tenha se tornado quase sinônimo de invulnerabilidade, possuindo na Kryptonita sua única falha fatal.

A identidade é outro aspecto importante, pois a relação entre o codinome civil e a figura uniformizada é ímpar ao super-herói. Nessas personagens, a identidade super-heroica sempre reflete algo da biografia ou do caráter do indivíduo que a utiliza:

As identidades heroicas de Superman e Batman operam dessa maneira. O Superman é um super-homem que representa o melhor que a humanidade pode esperar alcançar; seu codinome expressa seu caráter interior. A identidade do Batman foi inspirada pelo encontro de Bruce Wayne com um morcego enquanto pensava em um disfarce para instaurar terror no coração dos criminosos; seu codinome incorpora sua biografia. (COOGAN, 2006, p. 33, tradução nossa)³²

³² “The heroic identities of Superman and Batman operate in this fashion. Superman is a super man who represents the best humanity can hope to achieve; his codename expresses his inner character. The Batman identity was inspired by Bruce Wayne’s encounter with a bat while he was seeking a disguise able to strike terror into the hearts of criminals; his codename embodies his biography.”

Essa relação estava longe de ser uma regra aos heróis *pulp*, e, quando presente, dificilmente possuía tanta relevância dentro da narrativa quanto para os super-heróis, cuja dupla identidade sempre oferece contrastes consideráveis.

Ao mostrarem ter todo super-herói uma identidade humana e levar uma vida comum que não os impedia – pelo contrário, incentivava – aos atos super-heroicos, essa característica acabou tendo um efeito colateral inusitado: a socialização. As personagens da superaventura, em especial naqueles anos iniciais, mas de forma considerável até hoje, exercem papel de inserção dos jovens em suas comunidades por meio da promoção de valores altruístas e morais, incentivando o emprego de forças individuais a favor do bem coletivo.

Para Coogan, essa característica beneficia em especial os jovens garotos: “as histórias de origem dos super-heróis contam sobre garotos egoístas que se tornam homens altruístas — transformação literal no caso do jornalista Billy Batson em Capitão Marvel e figurativa no caso de Peter Parker se tornando o Homem-Aranha” (2006, p. 24, tradução nossa).³³ Contudo, outros públicos além do masculino também são representados por personagens que enfrentam esses dilemas do crescimento, sendo a Mulher-Maravilha uma prova disso desde os anos 1940. Mais recentemente, personagens provenientes de diferentes etnias e culturas ignoradas pela primeira onda de super-heróis também têm recebido destaque. Seria possível dizer que, ao associar os valores morais dos super-heróis e a representatividade, esse efeito acaba se tornando mais um traço comum dessas histórias.

Por fim, o que talvez seja mais importante para a popularização do super-herói entre o público amplo é sua iconicidade bem demarcada por meio de seu uniforme e símbolo. Tanto pelas cores simples e repetidas de seu traje ao longo das páginas quanto pela concentração da identidade da personagem em símbolos, seja por um morcego, uma aranha, uma bandeira ou uma letra, o super-herói se torna figura cada vez mais abstrata e, portanto, mais icônica. Isso encontra consonância em McCloud (1995), que mostra como os quadrinhos utilizam a simplicidade visual para aumentar o seu alcance na identificação com o público.

Essa simplificação faz do uniforme do super-herói mais abstrato e icônico, uma afirmação mais direta da identidade do personagem. Os heróis *pulp*, das *dime novels* e de outras formas de ficção heroica não são representados vestindo fantasias tão abstratas e icônicas. O uniforme, portanto, enquanto um elemento de identidade,

³³ “Superhero origin stories tell of selfish boys made into selfless men—literally in the case of newsboy Billy Batson’s transformation into Captain Marvel, and figuratively in the case of Peter Parker becoming Spider-Man.”

diferenciou o super-herói de tipos heroicos anteriores e ajudou a estabelecer o gênero. (COOGAN, 2006, p. 35, tradução nossa)³⁴

Essas características são o suficiente para demonstrar como os super-heróis se distinguem pelas convenções do gênero que vieram a formar. A diferença é notável tanto no tocante a outros gêneros dos quadrinhos, de onde surgiram os super-heróis com o advento do Superman, quanto de outras formas narrativas no geral, que também ocupariam pouco após sua criação as páginas da arte sequencial. Apesar de focarmos aqui em sua manifestação nas revistas em quadrinhos por causa da relativa falta de adaptações da Mulher-Maravilha para outras mídias em relação a outros personagens da mesma editora, hoje é mais do que possível falar em superaventura nas mais diversas mídias.

Dada a importância das histórias em quadrinhos como o lar do super-herói e a predominância da superaventura nessa mídia, surge a necessidade de especificar as características desse gênero que a distinguem de outras manifestações das HQs. Esse esforço será melhor empregado em subcapítulo posterior sobre quadrinhos e intertextualidade, visto que o próprio formato de publicação é um motivador dessa prática. Como veremos adiante, tal especificidade está intimamente ligada ao incentivo do movimento intertextual nessas histórias. Nessa conexão, podemos, para finalizar este item de contextualizações, adiantar uma característica fundamental: a ligação íntima entre a publicação dos quadrinhos, em especial os seriados, e a recepção e demanda do público leitor. Esses fatores são muito pertinentes quando consideramos os quadrinhos enquanto mídia, como é o nosso caso.

Uma primeira particularidade está no modo quase instantâneo pelo qual as vendas são contabilizadas mensalmente, fazendo com que a reação ativa das editoras seja igualmente rápida caso os resultados não atinjam o esperado. Isso é um dos vários motivos que distinguem os quadrinhos de super-heróis da tradição literária, que, apesar de dividir com a superaventura o eterno diálogo e referenciação de si mesma, desenvolve-se em um processo lento e contínuo ao longo da história, renovado por cada uma das novas obras publicadas. Nas HQs, se uma publicação não tem desempenho comercial bem-sucedido o bastante, é muito provável que em poucos meses uma nova equipe criativa seja anunciada, levando a narrativa da personagem-título para novos caminhos, diferentes daqueles que falharam. Esse processo, que é

³⁴ “This simplification makes the superhero costume more abstract and iconic, a more direct statement of the identity of the character. The heroes of pulps, dime novels, and other forms of heroic fiction are not similarly represented as wearing such abstract, iconic costumes. The costume then, as an element of identity, marked the superhero off from previous hero types and helped to establish the genre.”

consideravelmente controlado pela indústria dos quadrinhos, principalmente pelas grandes editoras, não é uma surpresa se considerarmos a inserção da maior parte dessas publicações no contexto da cultura de massa.

Já a resposta mercadológica, segundo traço distintivo, é singular no sentido de, por tratar de personagens muitas vezes já habitantes do imaginário coletivo, não podem apenas apagar o que foi escrito ou cancelar a publicação permanentemente. Pelo contrário, a saída é encontrada na rotatividade de mentes criativas apontadas no parágrafo anterior, envolvendo roteiristas, artistas, coloristas, entre outros. Nesse sentido, as personagens se tornam maiores que seus criadores, pois seu legado sobrevive mesmo que uma fase em particular não tenha gerado bons números de público ou crítica.

Não podemos ser radicais e ignorar as contribuições individuais de criadores específicos, como nos mostra a invasão britânica dos anos 1980, já mencionada, ou obras seminais que revolucionaram não só o cânone de uma personagem, mas de todo o gênero, como foi com *Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. Mas é inegável que o jogo de poder entre autores e personagens é mais equilibrado – em parte, porque muitas dessas figuras já existem de longa data, e novos criadores são trazidos para dar sua contribuição à essa tradição de histórias. Como numa corrida de revezamento, o bastão é passado ao longo das décadas, e cada autor tem a responsabilidade de manter de pé o legado do super-herói que carrega, mesmo que tenha sido debilitado por corredores anteriores. Caso a tarefa não seja cumprida, a trajetória pode ser bruscamente interrompida pelo fim de um contrato, e o bastão deve ser passado novamente.

Ambos os fatores, assim como tantos outros, explicam por quê os super-heróis estão em contato incessante com sua tradição. Enquanto parte do imaginário popular, há uma preocupação grande em fazer essas figuras permanecerem relevantes e ao mesmo tempo reconhecíveis, exigindo um delicado equilíbrio entre inovação e repetição que muitos tentam executar sem sucesso. Esse é, apesar de tudo, um dos motivos de fascínio pelo gênero, e a obsessão da superaventura com sua própria história, em sentidos macro e micro, voltando-nos para o cânone de cada personagem em particular, torna sua manifestação tão consciente de si e de seu tempo.

Finalmente, uma última característica definidora deve ser mencionada: os quadrinhos de super-heróis nascem como produto da cultura estadunidense, e até hoje assim permanecem, ainda que aquilo que se considera Estados Unidos da América tenha mudado desde o surgimento do gênero. HQs de superaventura são produzidas sob outras bandeiras, e inúmeros

títulos de outras origens encontraram, nos últimos anos, um cenário mais propício para seu surgimento e, em alguns casos, boa recepção de público e crítica. Mas suas raízes, modos de distribuição e modelos quase arquetípicos estão inevitavelmente fincadas em território norte-americano, nutrindo-se de sua história e valores. O caso da Mulher-Maravilha é exemplar, já que surge durante a Segunda Guerra Mundial combatendo nazistas e, até anos recentes, vestia-se com os símbolos da bandeira estadunidense e estampava uma águia em seu peito como símbolo de sua missão diplomática. As implicações disso são muitas, impactantes na trajetória da super-heroína em especial.

Veremos, a seguir, como essa influência cultural operou enquanto investigamos o histórico de publicação da Mulher-Maravilha. Nessa investida, contextualizaremos os dois roteiristas escolhidos aqui como *corpus* por participarem de momentos exemplares dessa trajetória da personagem. Ambos assumiram a revista em momentos editoriais muito particulares, lidando não só com um desempenho frágil da publicação em anos anteriores, mas, também, contextos socioculturais muito específicos. As lacunas a serem preenchidas foram bem aproveitadas por ambos, cada um à sua forma, motivo pelo qual suas respectivas obras ficaram reconhecidas como momentos paradigmáticos dentre quase oitenta anos de histórias.

2.3 As raízes da Mulher-Maravilha

Empenhamo-nos, até aqui, em delinear um panorama histórico que remonta a séculos muito anteriores aos quadrinhos de super-heróis como minimamente parecidos com o que conhecemos hoje. Vimos que foi uma amálgama de elementos de várias proveniências, envolvendo diferentes plataformas, temáticas e apelos comerciais que influenciou sua formação. Mas mesmo se ignorássemos isso tudo e saltássemos para os anos 40 do século XX, década de criação da Mulher-Maravilha, demonstrando preocupação apenas com a tradição de histórias da personagem em si, seria quase impossível fazê-lo de forma completa e que cobrisse todos os momentos significativos da publicação da revista. Lidamos, afinal, com quase oitenta anos de histórias sendo publicadas ininterruptamente e sob constante transformação para atender necessidades sociais e mercadológicas.

Não bastasse esse imenso arcabouço de histórias, a personagem possui, desde as origens, significado muito particular para o movimento feminista, gerando certa aflição editorial na tentativa de evitar polêmicas e agradar seu público diverso, que, como já mostra pesquisa da

Market Research Company of America de 1944, era quase tão feminino quanto masculino em todas as idades (FINN, 2014, n.p.). Como resultado, o percurso da Mulher-Maravilha é cheio de altos e baixos, mudanças bruscas e decisões criativas questionáveis, que resultam numa variedade de versões considerável. Joseph Darowski, editor da recente coletânea *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times* (2014), atenta para esse fato, dizendo que “[...] a própria personagem permanece como uma espécie de enigma, aparentemente para ambos leitores e criadores. [...] A Mulher-Maravilha é reconhecível mas desconhecida, um ícone ambíguo, um símbolo sem significado definitivo” (2014, n. p.).³⁵

Como abordar, então, um corpo tão massivo e irregular de histórias? A escolha feita aqui é a de olhar para aquelas que compõem o dito cânone da personagem, isto é, os arcos, fases e autores considerados “essenciais” para compreender o núcleo formador da super-heroína e do universo de coadjuvantes, vilões, cenários e temáticas que a orbitam. Esse cânone, é claro, é passível de alterações: muitas obras futuras ou publicadas recentemente podem vir a fazer parte desse seletivo grupo de histórias, enquanto outras que já fazem podem perder sua importância caso novas histórias surjam e façam as antigas parecerem, de alguma forma, defasadas. O próprio fato de o cânone ser mais estabelecido pela comunidade de fãs e críticos de portais alternativos de jornalismo,³⁶ grupos que também estão em constante atualização, contribui para tais mudanças. Mas em meio a adições e remoções, há sempre um conjunto de textos mais ou menos fixo, citado recorrentemente como narrativas exemplares.

Assim, a escolha pelas histórias aqui selecionadas, *Mulher-Maravilha: Deuses e mortais* (1987) e *Mulher-Maravilha: Ano um* (2017),³⁷ em parte deve-se ao fato de elas constarem com frequência em listas de recomendações de “histórias essenciais” da Mulher-Maravilha, tão

³⁵ “[...] the character herself remains something of an enigma, seemingly for both audiences and creators. [...] Wonder Woman is recognizable but unfamiliar, an ambiguous icon, a symbol without definite meaning”

³⁶ Esse não é um motivo, contudo, para desvalidar tais contribuições. Como aponta Jenkins em sua introdução para a coletânea *Critical Approaches to Comics*, que tenta iniciar uma sistematização da área de estudos que chama de *Comics Studies*: “Eu adoro uma abordagem que é radicalmente indisciplinada, que pega ferramentas e vocabulário onde pode encontrar, que é expansiva em suas fronteiras para permitir a maior variedade possível de objetos de estudo, inclusive em quem ela permite participar e em quais espaços as discussões críticas ocorrem. [...] Para mim, acadêmicos tem papéis significativos a exercer nesse processo, mas apenas se eles não tentarem monopolizar a conversa ou manter o grupo refém de suas preocupações disciplinares [...]” Do original: “[...] I embrace an approach that is radically undisciplined, taking its tools and vocabulary where it can find them, expansive in its borders to allow the broadest possible range of objects of study, inclusive in who it allows to participate and in the sites where critical conversations occur. [...] For me, academics have significant roles to play in this process but only if they do not try to monopolize the conversation or try to hold the party captive to their own disciplinary preoccupations [...]” (JENKINS, 2012, p. 6, tradução nossa).

³⁷ Como a superaventura em quadrinhos é pautada pela noção de continuidade (conforme o item “Quadrinhos e intertextualidade”), um estudo que as focalize funciona melhor com uma visão menos estanque. Portanto, cenas de outros momentos das fases de Pérez e Rucka aparecerão quando complementarem as análises propostas.

comuns a espaços de discussão online. Afinal, a recepção de crítica e de público também determina de forma significativa a relevância das histórias. Além disso, e da aclamação de ambos os roteiristas responsáveis por essas fases, o arco mais recente, de Rucka, dialoga com o mais antigo, de Pérez. Por se tratarem de duas publicações marcantes no cânone, isso reforça a presença da intertextualidade como forte característica desse modo de contar histórias.

Antes de um aprofundamento nas duas obras que compõem o *corpus*, é válido voltarmos às origens da Mulher-Maravilha enquanto personagem. É comum que personagens surgidos na Era de Ouro dos quadrinhos sejam aqueles mais recorrentes até hoje, além das temáticas e gêneros aos quais as histórias se associavam. Desde suas origens, *Batman* continuou como um título detetivesco, e *Superman* repleto de aventuras *sci-fi*. *Mulher-Maravilha* também, desde os princípios, configurou-se como um espaço narrativo de recriações mitológicas, elemento, como é de se imaginar, que em muito nos interessa.

Essas recriações tiveram um foco muito específico: o de um revisionismo das histórias míticas tradicionais, de forma a dar maior protagonismo às personagens femininas³⁸ e, por consequência, às mulheres da sociedade estadunidense. Isso deve-se ao fato de William Moulton Marston (1893-1947)³⁹ buscar, por meio da Mulher-Maravilha, expor sua própria visão de como um mundo ideal deveria ser organizado:

Acreditando que a capacidade “natural” das mulheres para o amor, o cuidado e o autossacrifício faria delas líderes melhores que os homens, William Moulton Marston (1893-1947) criou a Mulher-Maravilha para promover sua visão de empoderamento feminino. Como declarou para Coulton Waugh, historiadora pioneira no estudo dos quadrinhos, em uma carta de 1945, “Francamente, a Mulher-Maravilha é a propaganda psicológica a favor do novo tipo de mulher que deveria, acredito eu, dominar o mundo”. (FINN, 2014, n.p., tradução nossa)⁴⁰

³⁸ No histórico de publicação da Mulher-Maravilha, talvez possamos considerar essa uma forma de revisionismo feminista em muitos momentos, isto é, o “distanciamento crítico em relação aos textos originais, expondo, por exemplo, o caráter sexista e misógino de muitas dessas histórias [...] numa atitude explícita de questionamento e desnudamento que evidencia uma recusa de convivência com a legitimação ou com a continuidade da tradição patriarcal” (MARTINS, 2006, p. 158-159). A questão da autoria da revista é, contudo, passível de discussões, dada a predominância quase total de roteiristas e artistas homens que continua até hoje.

³⁹ Preferimos não utilizar como fonte para este trecho o recente livro *A história secreta da Mulher-Maravilha*, escrito pela professora de Harvard Jill Lepore, ainda que o livro possa ser considerado uma espécie de biografia de William Moulton Marston. A escolha é decorrente do fato de sua neta, Christie Marston, ter atestado que o livro tem pouco apego a fatos, e que Lepore não se interessou pelos documentos históricos oferecidos pela família. O relato de Christie foi publicado em sua página pessoal do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/ChristieMarston/posts/820509504680695>. Acesso em: 12 dez. 2019.

⁴⁰ “Believing that women’s ‘natural’ capacity for love, nurture, and self-sacrifice would make them better leaders than men, William Moulton Marston (1893-1947) created Wonder Woman to advance his vision of female empowerment. As he told the pioneer comic book historian Coulton Waugh in a 1945 letter, ‘Frankly, Wonder Woman is psychological propaganda for the new type of woman who should, I believe, rule the world.’”

Enquanto psicólogo, Marston acreditava que a pesquisa acadêmica em sua área e nas demais ciências sociais deveria se empenhar não só na compreensão da mente dos seres humanos, mas para a melhoria de suas condições de vida (FINN, 2014). Soma-se a isso o fato de ser alinhado a um pensamento progressista, que contextualizava sua visão das mulheres como superiores em sua capacidade de liderar pelo amor, que o autor justificava por evidências de suas próprias pesquisas. O resultado foi uma combinação única que ganhou voz nas aventuras da Mulher-Maravilha nas HQs, plataforma que o psicólogo julgava ser ideal porque o apelo das imagens, segundo ele, era mais puro do que aquele das palavras, podendo exercer um papel de peso na formação psicológica das crianças.

Surgia, assim, a Mulher-Maravilha como uma resposta à masculinidade sanguinolenta, típica dos homens na visão de Marston, que predominava em outras publicações do gênero: “[...] nem mesmo as garotas querem ser garotas enquanto nosso arquétipo feminino não tiver força, vigor e poder. Não querendo ser garotas, elas não querem ser afetuosas, submissas e pacíficas como as boas mulheres são” (MARSTON, 2017, n.p., tradução nossa).⁴¹ Fica claro para o leitor atual dessa citação que, apesar das boas intenções, a visão de Marston era problemática: enquanto notava a carência de modelos de mulheres fortes, também acreditava que sua verdadeira virtude continuava sendo, em essência, o amor.

Marston especificamente acreditava que as mulheres tinham a capacidade de liderar pelo amor por serem as possuidoras primárias dessa qualidade, e que esse tipo de liderança deveria substituir o apetite descontrolado e egoísta dos homens nas instituições governamentais para a construção de um mundo mais seguro, pacífico e altruísta: “Nosso objetivo óbvio, então, deve ser conceber mecanismos sociais por meio dos quais o homem é colocado sob o domínio do amor da mulher”, escreveu em um ensaio (MARSTON, 1942 *apud* FINN, 2014, n.p., tradução nossa).⁴² Portanto, enquanto as mulheres encontrariam liberdade se afastando da dominação masculina e se tornando servas da civilização, os homens se libertariam pela submissão voluntária ao poder do amor feminino, que manteria seus impulsos destrutivos sob controle. A liberdade, em ambos os casos, seria encontrada pela servidão (BUNN, 1997).

A ambição de sua proposta e seus aspectos mais audazes apareciam de forma mais ou menos metaforizadas nas histórias. Sua própria escolha de artista para ilustrar o texto e conceber

⁴¹ “[...] not even girls want to be girls so long as our feminine archetype lacks force, strength, power. Not wanting to be girls they don’t want to be tender, submissive, peaceloving as good women are.”

⁴² “Our obvious goal, then, must be to devise social mechanisms whereby man is brought under the love domination of woman.”

visualmente a personagem é significativa, já que H. G. Peter era conhecido por publicar charges em jornais a favor do movimento sufragista operante no início do século XX (CURTIS, 2017). Além disso, muito do que Marston escrevia tinha a intenção explícita de propor o empoderamento feminino por meio de situações e diálogos que encorajavam liderança, força e autoconfiança. Não eram raros momentos em que o atletismo da personagem era valorizado. Também, em dado momento, a Mulher-Maravilha satiriza o fato de um antagonista tê-la amarrado a um fogão quando a confunde com a própria esposa, que tentava sair de casa para trabalhar: “Que empolgante! Vejo que você está me acorrentando ao fogão. Que ideia perfeita para um homem das cavernas!”⁴³ (MARSTON, 1942, p. 134 *apud* FINN, 2014, n.p.). A cena fazia parte de uma entre várias situações de incentivo às mulheres que quisessem tomar posições mais proeminentes na vida pública após a Segunda Guerra Mundial.

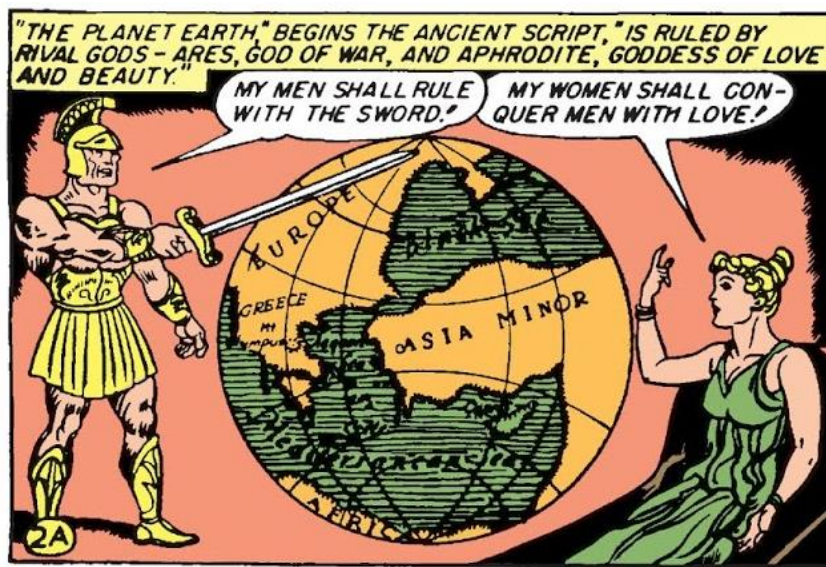
Tais ideais recebiam eco na narrativa: as amazonas, enquanto uma sociedade matriarcal e sem a presença de homens, funcionava de forma praticamente utópica e com tecnologia avançada. Mesmo sua criação é alterada para melhor transmitir a mensagem de Marston. Diferente das origens mitológicas clássicas, que discutiremos no capítulo seguinte, elas são apresentadas como filhas de Afrodite, deusa do amor, como resposta aos guerreiros de Ares (Fig. 7). Detalhe significativo é o gestual das personagens: o deus da guerra aponta a espada para o terreno, enquanto a deusa do amor enuncia seus planos com o indicador apontado para cima, aproximando-se, por meio da criação de suas amazonas, do mundo ideal platônico. O mesmo quadro revela, contudo, que o caráter dessa superioridade feminina ainda estava limitado ao plano dos valores supostamente mais elevados das amazonas. A figura masculina continua a exercer o domínio físico, estando em pé e armada, em contraste com a feminina, sentada e distante do mundo. De certa forma, a representação os associa a noções de ação e reação, respectivamente, também presente nas falas de ambos: enquanto os homens querem dominar o mundo, as mulheres querem conquistar os homens.

Ainda que apresentando limitações, a proposição de Marston era considerada inovadora em sua polaridade: associar mulheres com o bem e homens com o mal era prática comum em suas histórias. Havia algumas antagonistas mulheres, mas, como mostra Pitkethly, “essas mulheres eram apresentadas como vítimas de sua cultura. Elas são mulheres que sucumbiram vítimas aos machos maliciosos, adotando a psicologia masculina como se fosse sua” (2009, p.

⁴³ “How thrilling! I see you’re chaining me to the cookstove. What a perfect caveman idea!”

177, tradução nossa).⁴⁴ A vilania feminina só podia ser explicada pela submissão da mulher à ideologia patriarcal, e a cura poderia ser encontrada na *Reform Island*, espaço adjacente à Themyscira, ilha das amazonas, que promovia a reabilitação dessas vilãs por meio do ensino dos valores matriarcais daquela sociedade.

Figura 7 – Ares e Afrodite e o poder masculino x feminino na Era de Ouro



“‘O planeta Terra’, inicia a antiga escritura, ‘é regido por deuses rivais — Ares, deus da guerra, e Afrodite, deusa do amor e da beleza.’

Ares: Meus homens irão dominar com a espada!

Afrodite: Minhas mulheres irão conquistar os homens com o amor!”

Fonte: *Wonder Woman* #1, 1942. (MARSTON *et al.*, 2017, p. 145, tradução nossa)

Já em manifestações mais polêmicas, muito do que Marston dizia sobre submissão pelo amor e rompimento de amarras era transformado, diegeticamente, na presença de alusões ao *bondage* nas histórias. E apesar de, em muitos casos, essa escolha poder ser uma representação metafórica do rompimento de barreiras sociais, várias personagens, incluindo a Mulher-Maravilha, eram, por vezes, retratadas se divertindo ao serem amarradas por cordas e correntes.

Seu próprio laço dourado, como ficou amplamente conhecido, tinha o poder de impelir as pessoas a dizerem somente a verdade, função frequentemente associada ao envolvimento de William Moulton Marston, enquanto psicólogo, no desenvolvimento do aparelho detector de mentiras. Mas, numa função menos lembrada, também podia fazer seu usuário influenciar nas

⁴⁴ “these women are portrayed as victims of their culture. They are women who have fallen prey to malicious males, adopting male psychology as their own.”

vontades e ações de quem estava sob o controle do laço. Diana,⁴⁵ portanto, comumente utilizava essa ferramenta para reformar o caráter de seus inimigos vilões.

No universo da Mulher-Maravilha, o *bondage* podia ser tanto bom quanto ruim, dependendo de quem impunha as amarras, quem era amarrado e do propósito por trás da ação. Quando a Mulher-Maravilha era amarrada contra sua vontade por um adversário maligno, o que acontecia com frequência, sua habilidade de se libertar representava sua determinação em superar várias formas de opressão, mais notavelmente a da dominação masculina. (FINN, 2014, n.p., tradução nossa)⁴⁶

O propósito de Marston, mais uma vez, era distinguir formas construtivas e destrutivas de poder, e advogar a favor da primeira, dizendo que a submissão para autoridades fundamentadas pelo amor, as mulheres, era algo a ser almejado, e muito mais benéfico do que possuir o poder sem controle. Nas próprias palavras de Marston, “a Mulher-Maravilha está tentando mostrar às crianças — que entendem isto muito melhor do que os adultos — que é muito mais divertido ser controlado por uma pessoa amável do que sair por aí reclamando sem se submeter a ninguém” (MARSTON, 1943 *apud* FINN, 2014, n.p., tradução nossa).⁴⁷

O conceito pretendido para esses elementos não salvou o psicólogo de críticas pela alta frequência da temática das amarras, presente em quase todas as histórias de sua autoria. Esses elementos foram e ainda são associados por muitos a fetiches pessoais do autor, especialmente por virem acompanhados de outros elementos sexualmente sugestivos, como uso de fantasias de animais por algumas personagens e o próprio uniforme da Mulher-Maravilha (FINN, 2014).

Além das controvérsias relacionadas à submissão, Marston, apesar de se declarar simpatizante do movimento feminista, apresentava limitações significativas em seus ideais que, hoje, colocam em cheque seu progressivismo ideológico. Finn (2014) aponta que o mais significativo é o fato de que, apesar de atestar que as mulheres tinham mais aptidão para a liderança social, os argumentos ainda eram baseados nas características de uma mulher ideal: amabilidade, maternalidade e mesmo beleza, esta última sendo qualidade tão importante para o autor quanto a força física e ideológica da personagem. A divisão de gênero idealizada pelo

⁴⁵ Dado que o trabalho aborda mitos greco-romanos, um adendo: o nome “Diana” sempre se referirá ao nome civil da Mulher-Maravilha, e não ao da deusa romana da caça em referência à qual foi nomeada. Utilizamos em sua maioria o nome grego dos deuses, como nos quadrinhos do *corpus*; refere-se, portanto, à deusa, o nome “Ártemis”.

⁴⁶ “In the Wonder Woman Universe, bondage could be either good or bad, depending on who was doing the binding, who was being bound, and for what purpose. When Wonder Woman was bound against her will by an evil adversary, as she frequently was, her ability to break free represented her determination to overcome various forms of oppression, most notably, male domination.”

⁴⁷ “Wonder Woman is trying to show children — who understand this far better than adults — that it’s much more fun to be controlled by a loving person than [sic] to go ranting around submitting to no one.”

psicólogo não fugia de outras formas anteriores de essencialismo biológico que pautavam tais discussões.

Figura 8 – Sugestões sexuais na era Marston



“Mas você ainda não *decreceu*, e por isso deve ser marcada!” [...]. “É bem difícil ser a escrava de uma mulher *decrecida*!”, diz Diana. Disponível em: <http://www.sneakpeek.ca/2017/09/professor-marston-wonder-women-new.html>. Acesso em: 12 jan. 2020.

A própria Mulher-Maravilha enquadra-se no padrão esperado de uma mulher norte-americana de classe média dos anos 1940: alta, magra, branca e bem vestida, como todas as outras amazonas da ilha. As vilãs das histórias, muitas vezes, eram condenadas por sua ambição, e acusadas de não serem “mulheres de verdade” quando lhes faltava altruísmo. E Etta Candy, acompanhante em muitas aventuras da personagem, era o alívio cômico por seu vício em doces e corpo destoante do padrão das amazonas. Visões estereotipadas e racistas de outros grupos sociais também renderiam uma discussão por si só.

Se para muitos isso reduz a força da visão revolucionária de Marston, sua influência é considerável numa sociedade para a qual a Mulher-Maravilha era uma figura ainda subversiva. No contexto em que se inseriu, talvez fosse sua adequação a alguns padrões que fizesse outras ideias mais progressistas serem aceitas, como os valores de protagonismo e liderança das mulheres, as críticas à domesticação do trabalho feminino e o incentivo à quebra da dependência dos homens. É o que aponta Pitkethly sobre a versão de Marston das amazonas: “As amazonas surgem como uma forma idealizada de ‘líderes pelo amor’ e, assim, o domínio feminino é remoldurado e glamourizado para um público relutante” (2009, p. 175, tradução

nossa).⁴⁸ Os dados da época parecem se alinhar a essa sugestão, uma vez que muitas cartas de leitoras sugerem que a personagem exercia influência no público, especialmente nas leitoras, muitas das quais adotavam novos hábitos de vida que se alinhavam a esses valores (FINN, 2014). Considerando as vendas mensais das revistas em quadrinhos que, à época, chegavam a casa dos milhões de exemplares por mês, tal efeito não pode ser ignorado.

Por esses e outros indícios, é seguro dizer que a concepção de Marston foi, sim, revolucionária, principalmente no que diz respeito às suas contribuições para a superaventura em quadrinhos. Apesar de não ser a primeira super-heroína ou amazona das HQs (Fantomah, Mystery Woman of the Jungle e Amazona, The Mighty Woman vieram antes dela, porém sem o mesmo impacto cultural), Neal Curtis distingue seu caráter único em meio a outros personagens que têm sido presentes desde a Era de Ouro:

Se o feminismo da Mulher-Maravilha pode ter sido limitado à época [das histórias de Marston] pelas convenções culturais de feminilidade, como Michelle R. Finn (2014) argumentou, sua história de origem sempre indicou que algo radicalmente diferente era possível. O patriarcado, enquanto a suposta legitimidade da autoridade masculina, busca sempre manter sua originalidade e universalidade, mas uma personagem herética como a Mulher-Maravilha desafia essa visão. (CURTIS, 2017, p. 308, tradução nossa)⁴⁹

Opiniões à parte, o que fica estabelecido desde a concepção da Mulher-Maravilha e que predomina até hoje é sua associação a polêmicas pelas temáticas abordadas e o modo como são tratadas narrativamente. Amor, submissão e seu papel na discussão de gênero voltaram a figurar em histórias futuras, inclusive nas selecionadas para o nosso *corpus*, sempre com muito destaque e mensagens e recepções diferentes em cada uma de suas versões.

2.3.1 O ápice mitológico de George Pérez

As origens matriarcais subversivas que Curtis (2017) aponta como a maior distinção da Mulher-Maravilha em relação a outros super-heróis seriam levadas a sério por George Pérez

⁴⁸ “Amazons appear as idealized ‘love leaders’ and thus female dominance is reframed and glamorized for a reluctant audience.”

⁴⁹ “While Wonder Woman’s feminism may have been limited at the time [of Marston’s stories] by cultural conventions of femininity, as Michelle R. Finn (2014) has argued, her origin story always signalled that something radically different was possible. Patriarchy, as the assumed legitimacy of male authority always seeks to maintain its originality and universality, but a heretical character like Wonder Women [sic] challenges this.”

quando este veio a assumir os roteiros da revista em 1987, um ano após a *Crise nas Infinitas Terras*, evento também roteirizado por ele.

Alguma contextualização do salto temporal entre o fim dos anos de Marston como roteirista da revista, em 1947, e o ponto em que Pérez a assume quarenta anos depois é bem-vinda. Afinal, foram anos conturbados criativamente:

[...] no final dos anos 1960, ela [a Mulher-Maravilha] foi reformulada com o intuito de torná-la relevante para as jovens mulheres da época, orientadas pela cultura pop e atentas à moda. Esse primeiro volume de Mulher-Maravilha continuou até 1986, mas infelizmente foi encerrado com uma história na qual a Mulher-Maravilha se casa com Steve Trevor. Em ambos os episódios, a Mulher-Maravilha precisa abrir mão de seu direito de nascença e seus poderes de amazona. (CURTIS, 2017, p. 313, tradução nossa)⁵⁰

Para Curtis, o que mais se destaca na visão de Pérez para as amazonas é o modo como ele responde às versões esterilizadas do caráter subversivo da revista, que vinha se enquadrando em atitudes mais seguras como as descritas acima. O autor faz isso de forma a tornar mais complexa e rica em detalhes a origem não só da Mulher-Maravilha, mas das amazonas como um todo, relacionando diretamente sua origem à violência contra as mulheres.

Na versão de Pérez, as amazonas são “as almas de todas as mulheres... cujas vidas foram encurtadas pelo medo e ignorância do homem” (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 16). A primeira cena da primeira edição já começa com o assassinato de uma mulher grávida na pré-história por um homem enfurecido, e sua alma sendo salva e ascendendo aos céus, o que deixa clara a intenção de Pérez – e de seus cocriadores, pois a ideia da reencarnação foi de Greg Potter, primeiro roteirista atribuído ao título – desde o início. Em sua carta de apresentação da história na primeira edição, em 1987, o autor contextualiza sua visão para a personagem:

O ponto-chave, contudo, surgiu de fato quando Karen [editora], Greg [roteirista responsável] e eu concordamos que o que fazia a Mulher-Maravilha única eram seu feminismo e as lendas sobre as Amazonas com suas raízes na Mitologia Grega. Esse ângulo mítico e místico definitivamente fez de Diana algo diferente de uma “Superman mulher”.

Muita pesquisa foi realizada para esta primeira edição, e minhas prateleiras estão cheias de material de referência sobre mitologia, penteados gregos, armaduras, vestimentas e até atitudes daquele período. Alguns compromissos foram feitos onde

⁵⁰ “[...] at the end of the 1960s, she [Wonder Woman] was revamped in order to make her relevant to the pop orientated, fashion conscious young women of the time. This first volume of Wonder Woman continued until 1986, but unfortunately closed with a story in which Wonder Woman eventually marries Steve Trevor. In both of these episodes Wonder Woman is required to give up her birthright and her Amazonian powers.”

as referências se contradiziam, mas nenhuma decisão foi tomada sem reflexão. (PÉREZ *et al.*, 1987, n. p.)⁵¹

Uma mistura de feminismo e mitologia grega parece uma boa forma de descrever as histórias de Pérez. Como veremos nos trechos selecionados para a análise, histórias de deuses e heróis foram utilizadas como um ponto de partida para uma visão questionadora de alguns mitos, como o dos trabalhos de Hércules, e para a completa revisão de outros, como o das próprias amazonas, do qual a inserção supracitada da reencarnação é apenas o início. Mesmo os aspectos mundanos são relativizados: o tradicional par romântico de Diana com Steve Trevor não mais existe, sendo ele um homem muito mais velho que ela com quem mantém apenas amizade. O elenco de apoio da revista, que não apresenta, a princípio, um par romântico para Diana, fica por conta de Julia Kapatelis, professora de Harvard e estudiosa do Mundo Antigo, e sua filha Vanessa, adolescente que vê em Diana uma irmã mais velha.

A relação com a Mitologia não tem apenas importância como um simples tema narrativo, ou somente para ressaltar o feminismo da terceira onda que emergia na década de 1980, refletido principalmente na valorização da diversidade na sociedade das amazonas. Ormrod (2018) mostra que as histórias de Pérez abriram portas para discutir o sagrado e o profano em seu tempo. As histórias eram permeadas pelo culto ritualístico, com a própria Diana orando para seus deuses e performando rituais similares a algumas práticas *wicca*, que efervesceram com o resgate das deusas com o feminismo dos anos 1970: “às vezes acordava e encontrava Diana nua no gramado nos fundos de casa, orando para seus deuses” (PÉREZ *et al.*, 2017, p. 11), diz Julia Kapatelis, a professora que a hospedava em Boston.

Contudo, essas práticas religiosas estavam sujeitas a um cenário político-cultural particular que privilegiava o neoliberalismo e a política do livre mercado: “Uma ideologia materialista está na vanguarda dessa era enquanto os ganhos dos movimentos sociais da década de 1960 eram promovidos como fora de moda” (HAMMONTREE, 2014, n. p., tradução nossa).⁵² Situada em um mundo diegético que refletia as práticas consumistas da época, a missão de Diana era ameaçada ao estar sujeita a propagandas publicitárias que deturpavam sua

⁵¹ “The turning point, however, really came when Karen [editor], Greg [assigned writer] and I agreed that what made Wonder Woman unique was both her feminism and the Amazon legends with their roots in Greek Mythology. This mythical and mystical angle definitely made Diana something other than a “female Superman.” A lot of research went into this first issue, and my bookshelves are full of reference material on mythology, Greek hairstyles, armor, clothing and even attitudes of the time. Some compromises were made where different references contradicted each other, but no decision was made without thought.”

⁵² “A materialistic mind-set is at the forefront of this era as the gains from the social movements of the 1960s were promoted as out of fashion [...]”

imagem e vendiam seus símbolos sagrados, como os braceletes da submissão, como produtos. Seu corpo se tornava, também, um produto e, em vez da perfeição divina intencionada, era lido pelas mulheres do patriarcado através das lentes da objetificação. Nas palavras de Ormrod:

Ao refletir a crítica feminista, especificamente do consumismo da década de 1980 e da objetificação da perfeição do corpo feminino, a revisão da Mulher-Maravilha de Pérez abordou as obsessões culturais e violências de seu tempo, assim como Marston refletiu as traumáticas questões políticas e sociais através das quais a missão da Mulher-Maravilha foi concebida. Conectando o plano sagrado dos deuses gregos em toda sua perfeição física com o plano profano da humanidade, obcecada com os demônios do consumismo, Pérez criou uma Mulher-Maravilha que articulou como a beleza poderia ser usada como um meio de manipular as mulheres. (ORMROD, 2018, p. 5, tradução nossa)⁵³

Os choques do mundo divino e ideal com o real foram proeminentes em todo o período roteirizado por Pérez. Um dos núcleos do enredo focou em Hermes, um dos deuses do Olimpo, decidindo viver entre humanos e descobrindo o modo pelo qual a sociedade se transformou em algo irreconhecível, onde divino perde valor e deve se sujeitar às regras do mundano. As próprias amazonas, ao se tornarem uma comunidade matriarcal autossuficiente, talvez sejam uma resposta à cultura capitalista dos anos 80 (HAMMONTREE, 2014), entrando em conflitos internos sempre que o contato com esse mundo exterior corrompido entra em pauta.

Em suma, a fase de Pérez foi responsável por ressuscitar a revista da Mulher-Maravilha do esquecimento, e trouxe a personagem de volta aos seus dias dourados. Usou os mitos com ainda mais intensidade do que Marston, e atualizou as mensagens e temáticas feministas para as discussões materialistas da época. Dentro do cânone, poucos são os motivos encontrados para criticar tamanhas inovações. Um deles é a complicação da história da personagem, que de tão intrincada pelas boas intenções de reformulação de Pérez acabou fazendo com que alguns elementos canônicos se perdessem. Steve Trevor e Etta Candy se tornaram personagens totalmente diferentes do que eram em suas origens: mais velhos, ambos soldados, e que viriam a viver como um casal. O nome de Diana, não mais simplesmente vindo do nome romano da deusa da caça, foi inspirado na mãe de Trevor, que havia caído de avião na ilha anos antes e salvo as amazonas em uma situação de perigo. Isso explicaria a ligação divina – porém não

⁵³ “In reflecting the feminist critique of specifically 1980s’ consumerism and the objectification of female body perfection, Pérez’s revision of Wonder Woman addressed the cultural obsessions and violences of his day, just as Marston reflected the traumatic political and social issues through which Wonder Woman’s mission was conceived. By connecting the sacred realm of the Greek gods in all their physical perfection with the profane realm of mankind, obsessed by the demons of consumerism, Pérez created a Wonder Woman who articulated how beauty could be used as a means of manipulating women.”

romântica – da Mulher-Maravilha com o soldado, que a ajudou a derrotar Ares no mundo dos homens. Até o uniforme da super-heroína seria uma homenagem ao brasão criado em honra ao sacrifício de Diana Trevor, e não à bandeira estadunidense, numa tentativa, talvez clara demais, de desassociar a personagem de ideais patriotas. Todas essas e mais outras tantas revisões fizeram com que o trabalho de criadores futuros, com tantos elementos com os quais trabalhar, se tornasse mais difícil. Não é de se surpreender que muitos optassem por criar novas personagens, situações e cenários para a personagem em vez de utilizar os elementos já estabelecidos por Pérez.

Mesmo com algumas complicações talvez desnecessárias, *Mulher-Maravilha* se tornou uma parte única e muito desenvolvida do universo DC à época. A visão de Pérez teve sucesso inegável, e talvez tenha sido ele o maior contribuinte na construção de mundo da personagem a longo prazo. Quando Rucka surge para roteirizar a revista pela segunda vez, em 2016, sua missão era clara: trazer de volta a Mulher-Maravilha “de verdade” que, assim como nos anos anteriores a Pérez, estava perdida. Pérez, assim como o próprio Marston, foi uma das maiores influências de Rucka nessa empreitada.

2.3.2 Greg Rucka e o retorno às origens

Greg Rucka não era estranho à Mulher-Maravilha quando retornou à DC Comics para roteirizar sua revista em 2016. Na verdade, possuía em seu currículo duas experiências mais significativas com a personagem, uma com a *graphic novel* *Mulher-Maravilha: Hiketeia*, de 2002, e outra com uma fase um pouco mais longa após esse primeiro contato, de 2003 a 2006. É também reconhecido pelo seu trabalho com o título *Batwoman*, um dos mais aclamados em sua história como roteirista de grandes editoras.

Depois de desentendimentos com a DC, Rucka retornou especialmente para trabalhar com a Mulher-Maravilha. Sua versão usaria o formato quinzenal de maneira única entre todos os títulos lançados na iniciativa *Rebirth* (no Brasil, “Renascimento”). Duas linhas narrativas seriam contadas simultaneamente, desenhadas, também, por dois artistas: Nicola Scott ilustraria o surgimento da Mulher-Maravilha em *Ano um*, contando sua primeira saída da ilha de Themyscira, enquanto Liam Sharp desenharia suas aventuras atuais, dez anos após a chegada no mundo do patriarcado, tentando encontrar o caminho perdido de volta para casa. Ambas as linhas temporais mantinham personagens e eventos correlacionados que se completavam,

contradiziam e se encontrariam definitivamente no final de 24 edições. Um formato inovador, que utilizou uma estrutura narrativa que extrapola o comum nas HQs periódicas da editora.

O formato, contudo, foi uma tentativa de Rucka de lidar com o cenário encontrado, repleto de obstáculos a serem superados. A revista havia passado por um grande desvio criativo deixado por Brian Azzarello, roteirista de 2011 a 2014 responsável por mudar a origem de Diana: de criança esculpida do barro, o que tinha sido ininterruptamente sua origem desde a criação da personagem setenta anos antes, a Mulher-Maravilha se tornou filha biológica de Zeus e Hipólita, fruto de um caso extraconjugal. Curtis (2017) aborda em seu artigo o quão danosa foi essa mudança por destituir a personagem de sua origem mágica totalmente matriarcal, caso singular na ficção popular:

Na história de Pérez, enquanto pode ter havido um ou vários pais relacionados aos espíritos das mulheres assassinadas, a criação das Amazonas e posterior criação de Diana foi uma ação autônoma, independente e intencional (desafiando a vontade de Zeus), nascida de um laço matriarcal e homossocial, que, como tal, é totalmente diferente em concepção e intenção daquilo que é apresentado por Azzarello. A primeira [origem] é baseada nas decisões não complacentes de mulheres livres para escolherem no que se refere aos tópicos de concepção e reprodução, enquanto a segunda é o produto não intencionado de uma mulher que abdicou seu controle, cujo único curso de ação é tentar esconder aquilo que fez. (CURTIS, 2017, p. 314, tradução nossa)⁵⁴

Esse último trecho se refere ao fato de a origem do barro não ser apagada completamente, mas inserida como uma mentira que Hipólita contou à filha para poupá-la da fúria de Hera. Perde-se, com a mudança, as intenções revisionistas no uso dos mitos que autores anteriores tinham proposto, o que não é de se surpreender pela ignorância de Azzarello, seja ela irônica ou não, pelo trabalho de seus antecessores: quando perguntado o quanto da versão de Pérez estaria presente na sua, ele respondeu: “Eu não sei. Eu não li.”⁵⁵

Rucka parece mais sensível às versões anteriores e ao cânone de histórias, e foi trazido de volta justamente com a intenção de resgatar o legado perdido: “Roteiristas são chamados e ouvem: ‘Faça ela funcionar!’ E então sentam e tentam reinventar a roda. Literalmente, o que

⁵⁴ “In the Pérez story, while there may have been a father or fathers related to the spirits of the dead women, the creation of the Amazons and later the creation of Diana was an autonomous, independent, wilful action (in defiance of Zeus) born of a matriarchal, homo-social bond, and as such it is utterly different in conception and intent to what is presented by Azzarello. The first is based in the non-compliant decisions of women free to choose in matters of conception and reproduction, while the latter is the unintended by-product of a woman who has abdicated control and whose only course of action is to try to hide what she has done.”

⁵⁵ “I don't know. I haven't read it”. Informação disponível em entrevista fornecida ao CBR em 2011. Disponível em: <https://www.cbr.com/azzarello-scares-up-a-new-take-on-wonder-woman/>. Acesso em: 15 set. 2019. Tradução nossa.

me disseram para fazer foi ‘Eu quero ver a Mulher-Maravilha de novo’”.⁵⁶ Na mesma entrevista, fala sobre a importância da continuidade no desenvolvimento das personagens e de os autores honrarem o material.

Por isso, a versão de Rucka – e, é justo dizer, de Nicola Scott, com quem cita ter tido extensivas discussões sobre o rumo para o qual levar a personagem – é declaradamente inspirada nas versões anteriores já mencionadas neste trabalho, como fica claro pela entrevista abaixo, em que esclarece suas influências:

Eu volto ao Marston. Eu volto muito ao Pérez [...]. O que o Pérez fez, até mesmo onde ele errou, foi revigorante e vital. Ele tomou uma Diana que tinha, de muitas formas, se tornado pobre e estagnada — que, enquanto personagem, tinha deixado o mundo ultrapassá-la —, rearticulou seu núcleo e o colocou em consonância com o presente. Ele tomou a mitologia grega e a teceu através de sua origem; deu também às Amazonas uma origem, e, ao fazer isso, ajudou a definir — ou redefinir — Diana. (RUCKA, 2018, p. 627-628, tradução nossa)⁵⁷

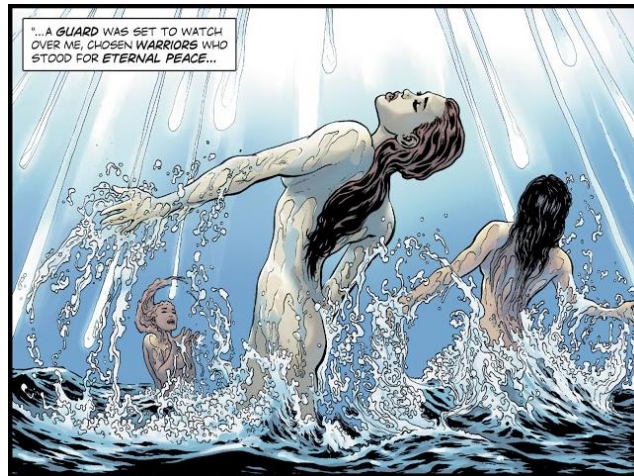
Em Pérez, Rucka encontrou a versão que mais lhe seria útil para sua recriação. Utilizou a interpretação que ali era proposta da mitologia grega, esfera que era de grande interesse de Rucka: já em sua primeira *graphic novel* com a Mulher-Maravilha, resgatou um ritual obscuro presente na *Ilíada* como ponto central da narrativa. Seu interesse pelo mundo Antigo talvez justifique a abordagem um pouco mais atenta aos detalhes dos textos clássicos, como o fato de mencionar as amazonas como filhas de Ares e Harmonia, como consta n’*As Argonáuticas* de Apolônio de Rodes.

A cena do nascimento das amazonas num lago, contudo, é praticamente uma citação daquela da fase de Pérez, onde as amazonas são ressuscitadas por inúmeras deusas. Essa escolha deixa margem para ambiguidades em relação à origem das amazonas: como poderiam ser filhas de Ares se a cena de seu nascimento é, visualmente, quase idêntica à da versão em que são filhas das deusas, retomando aquela história? Essa incongruência, contudo, é algo comum e frequente nas histórias em quadrinhos, muitas vezes não havendo resposta definitiva.

⁵⁶ “Writers are brought in and they’re told, ‘Make her work!’ And so they sit there and they try to reinvent the wheel. Literally, what I have been told to do is ‘I want to see Wonder Woman again.’” Trecho de entrevista para o io9. Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/greg-rucka-says-haters-need-to-get-over-it-about-wond-1787537688>. Acesso em: 15 set. 2019. Tradução nossa.

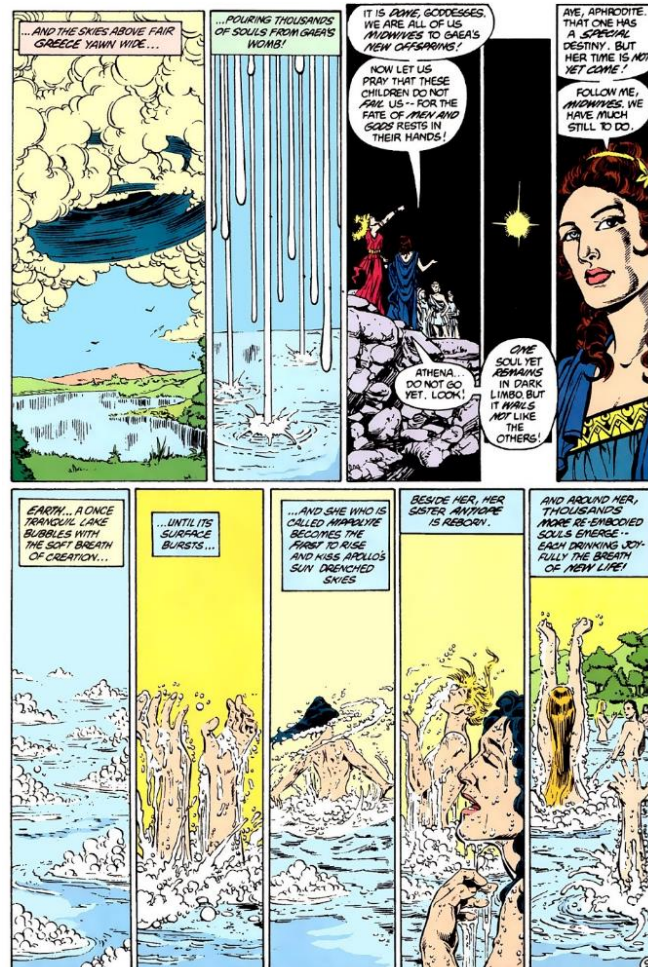
⁵⁷ “I go back to Marston. I go back to Pérez a lot. [...] What Pérez did, and even where, he failed was reinvigorating and vital. He took a Diana who had, in many ways, become fallow and stagnant —who as a character had allowed the world to pass her by—and re-articulated her core and brought it in line with the present. He took the Greek mythology and threaded it through her origin, and he gave the Amazons an origin, as well, and in so doing further helped define—or redefine—Diana.”

Figura 9 – O nascimento das amazonas na fase de Rucka



Fonte: *Wonder Woman* #23, RUCKA et al., jul. 2017.

Figura 10 – O nascimento das amazonas na fase de Pérez



Fonte: *Wonder Woman* #1, PÉREZ et al., fev. 1987.

Com a missão, também, de tornar a Mulher-Maravilha simples novamente (“Eu fui trazido à iniciativa Renascimento muito especificamente para trazê-la de volta ao essencial. Então isso direcionou muito essa fase, direcionou muito as escolhas que fiz”),⁵⁸ Rucka simplificou alguns dos elementos de Pérez que não pareciam ter funcionado tão bem a longo prazo. Não houve grandes complicações sobre a origem do nome ou do uniforme da personagem, sendo tudo concentrado na chegada de Steve Trevor à ilha. Este também volta a ser o par romântico de Diana, apesar de seu envolvimento amoroso só acontecer anos após se conhecerem, o que encontrou foi um meio termo entre o amor à primeira vista de Marston e o envelhecimento do soldado por Pérez.

Figura 11 – Retomada da temática da guerra submetendo-se ao amor



“Mas a guerra tem seu lugar, e ele deve ser ocupado. Hefesto forjou as correntes. Mas foi Afrodite sozinha, entre todos os deuses, quem foi enviada para colocá-las em mim. Meu amor e minha amante, minha companheira, a mãe de nossos filhos... Ela controlou minha loucura...”. Fonte: *Wonder Woman* #23 (RUCKA et al., jul. 2017, tradução nossa).

⁵⁸ “I was brought in on Rebirth very specifically to get her back to basics. So that very much directed the run, and very much directed the choices I made”. Declaração dada em entrevista ao site *Monkeys Fighting Robots*. Disponível em: <https://monkeysfightingrobots.co/greg-rucka-interview/>. Acesso em: 15 set. 2019.

Agora representada por meio da relação entre Ares e Afrodite, a temática da guerra sendo controlada pelo amor por meio da submissão também retorna diretamente da Era de Ouro (Fig.11). A presença dos outros deuses é muito atenuada, e só esses dois, além de uma momentânea aparição de Atena, aparecem em suas formas físicas mais tradicionais. Essa é mais uma simplificação proposta por Rucka em relação à presença massiva do Olimpo vista em Pérez.

Apesar de tantas mudanças significativas, e de ter feito tantos retornos à Mulher-Maravilha que havia se perdido em anos recentes, a fase de Rucka causou mais comentários na mídia pelo fato de ter inserido a existência de um relacionamento amoroso de Diana com outra amazona antes de partir da ilha. Manchetes surgiram atestando a bissexualidade da personagem e gerando todo o tipo de reação. Sobre isso, Rucka disse:

Supõe-se que [Themyscira] seja um paraíso. Você deve ser capaz de viver uma vida feliz. Você deve ser capaz — em um contexto onde alguém pode viver uma vida feliz, e parte do que um indivíduo precisa para essa felicidade é ter um parceiro — de ter um relacionamento romântico e sexual que traga satisfação. E as únicas opções são mulheres. Mas uma Amazona não olha para outra Amazona e diz “você é gay”. Elas não fazem isso. Esse conceito não existe.⁵⁹

O autor mostra que a prioridade para a equipe criativa, e também para a editora, era que qualquer elemento narrativo servisse à história da personagem. Não pareceria lógico, portanto, que as amazonas, vivendo em um paraíso, passassem milhares de anos sem relacionar-se romântica e sexualmente, ainda que a palavra bissexualidade e outros termos do nosso mundo possivelmente não existam na cultura delas, muito menos com as mesmas conotações. Talvez pela reação do público ou por preferência dos autores subsequentes, o tópico não obteve destaque nas HQs desde a partida de Rucka até o momento de publicação deste estudo.

A fase do autor viu, também, paralelamente a seu acontecimento, uma polêmica envolvendo a ONU (Organização das Nações Unidas). Em outubro de 2016, a Mulher-Maravilha foi selecionada como embaixadora honorária da organização para o empoderamento de mulheres e meninas, e uma cerimônia oficial foi realizada com a presença, entre outras, de

⁵⁹ “It’s supposed to be paradise. You’re supposed to be able to live happily. You’re supposed to be able — in a context where one can live happily, and part of what an individual needs for that happiness is to have a partner — to have a fulfilling, romantic and sexual relationship. And the only options are women. But an Amazon doesn’t look at another Amazon and say, “You’re gay.” They don’t. The concept doesn’t exist.” Disponível em: <http://www.comicosity.com/exclusive-interview-greg-rucka-on-queer-narrative-and-wonder-woman/>. Acesso em: 15 set. 2019. Tradução nossa.

Lynda Carter, atriz da série dos anos 70, e Gal Gadot e Patty Jenkins, protagonista e diretora, respectivamente, do filme de 2017. O cargo foi encerrado bruscamente quando um abaixo assinado com mais de quarenta mil participações foi feito, indicando que uma personagem fictícia, que se vestia de forma sexualizada e representava um único país, não era apropriada para um papel tão importante, e que as mulheres mereciam uma pessoa real ocupando-o. Rucka, que muito priorizou a função de Diana como uma embaixadora em suas histórias dos anos 2000, não comentou sobre o assunto. Apenas apoiou pelo Twitter – “Belas palavras.”⁶⁰ – o texto de Nicola Scott para o The Guardian,⁶¹ em que comenta o ocorrido:

Já se foi o motivo da bandeira estadunidense, substituída por uma túnica de batalha com estilo grego, representando sua herança cultural da Grécia. Infelizmente, parece que toda a história da Mulher-Maravilha e seu lugar no progresso cultural tem sido ignorado. A petição recente a reduziu a uma moça bonita em um maiô, tirando dela sua agência. Apenas mais uma mulher que perdeu seu emprego. [...] O propósito dessa iniciativa era tão incrivelmente positivo, com a melhor das intenções, sabendo o quão perfeitamente Diana, uma imigrante, uma pacifista, e uma protetora de todos se encaixa nesse papel.

A obra de Rucka, no geral, foi bem-recebida criticamente, e, como já dito, parte dela, em especial o arco *Ano um*, cocriado com Scott, consta em várias listas como uma das melhores histórias da personagem em história recente. De qualquer forma, a fase esteve sujeita ao mesmo cenário em que a Mulher-Maravilha sempre se encontrou. Uma personagem revolucionária em conceito, mas constantemente envolta em polêmicas, sempre oscilando entre progressos e retrocessos a depender daqueles responsáveis pelas narrativas, num sentido amplo, que protagoniza.

2.4 Quadrinhos e intertextualidade

Temos, até então, feito um movimento histórico de afunilamento, indo do início dos estudos das histórias em quadrinhos, passando pelo lugar dos super-heróis dentro desse

⁶⁰ “Beautifully said.” Disponível em: <https://twitter.com/ruckawriter/status/809713843450429441>. Acesso em: 15 set. 2019. Tradução nossa.

⁶¹ “Gone is the American flag motif, replaced by a Grecian style battle tunic, representative of her Grecian heritage. Unfortunately, it seems that all Wonder Woman’s history, her place in cultural progress, has been ignored. The recent petition reduced her to pretty lady in a bathing suit, stripped her of agency. Just another woman who’s lost her job. [...] The purpose of this initiative was so incredibly positive, with the best of intentions, knowing how perfectly Diana, an immigrant, a pacifist and protector of all, fit this role.” Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/dec/16/wonder-woman-has-empowered-me-since-i-was-four-she-was-a-great-un-ambassador>. Acesso em: 15 set. 2019. Tradução nossa.

panorama e, por fim, traçando especificamente o percurso da Mulher-Maravilha dentro do gênero da superaventura, desde a criação da personagem até suas manifestações mais recentes. Esse percurso não explica claramente, contudo, o porquê de estudar o gênero dos super-heróis por meio da intertextualidade.

Um fator óbvio no caso da Mulher-Maravilha é sua clara relação com os mitos greco-romanos e, de forma mais sutil, com os contos de fadas, que acreditamos serem fundamentais para o reconhecimento da narrativa enquanto revitalizadora de histórias maravilhosas canônicas. Para esse propósito, utilizar o percurso do maravilhoso de Carolina Marinho (2009) supriria nossas necessidades, já que a autora aponta como uma característica recorrente dessas narrativas tal tipo de referenciação. Entretanto, a abordagem intertextual não parece ser apropriada apenas à Mulher-Maravilha, já que a superaventura em quadrinhos é um gênero intrinsecamente intertextual, em constante diálogo com sua própria história. Discutiremos argumentos a favor de tal proposição a seguir, tentando contribuir com a difusão e fortalecimento desse método tão propício ao gênero.

Um primeiro passo é reconhecer que ainda existe uma relativa lacuna metodológica nos estudos das histórias em quadrinhos no que se refere à intertextualidade. Não apontamos tal característica de forma pejorativa, mas, sim, um sintoma da inserção dessa mídia na academia ser relativamente recente. Se apenas nas últimas décadas as histórias em quadrinhos foram reconhecidas como uma forma de expressão própria, envolvendo imagens, palavras, sequência, além de uma poética específica, sem que houvesse juízos de valor atrelados a elas, e se por muito tempo foram encaixadas descuidosamente dentro dos estudos literários, é natural que métodos emprestados de outras artes — principalmente da família adotiva que encontrou na literatura por muito tempo — sejam utilizados, por vezes sem muito critério ou adequação. Isso justifica o fato de que ainda sejam dados passos iniciais na construção de um corpo de obras teóricas robusto o bastante para servirem como alicerce aos pesquisadores dessa área, que crescem em número exponencial.

Tais brechas ficam mais visíveis se levarmos em conta tentativas recentes de pesquisadores das HQs que surgem justamente com esse propósito. Uma delas é exemplificada pela obra *Critical approaches to comics: theories and methods*, publicada em 2012 e editada por Matthew J. Smith e Randy Duncan, que possui a intenção muito bem-vinda de sistematizar possibilidades de atuação dentro do que chamam de *Comics Studies*. Como esclarece Henry Jenkins, autor da introdução do livro:

Cada [capítulo] age como um exemplo dos *Comics Studies* no microcosmo (representando uma concepção de certa forma diferente — e não necessariamente compatível — do que o estudo acadêmico dos quadrinhos pode ser) e cada um oferece uma contribuição discreta para um todo maior (um campo mais amplo que de alguma forma inclua todas essas abordagens). (JENKINS, 2012, p. 1-2, tradução nossa)⁶²

Um dos capítulos da seção IV, com métodos voltados para o estudo da obra pelo seu contexto, aponta a intertextualidade como um dos caminhos possíveis, acompanhada de gênero, ideologia e feminismo. A proposta intertextual é apresentada pela visão de Ana Merino, e tem por objetivo analisar uma obra nas quais as referências à arte, história e outras influências culturais são fundamentais para sua compreensão: *Bardín the Superrealist* (2006), do autor espanhol Max.

Os princípios apresentados são úteis e fornecem um bom ponto de partida para estudos intertextuais. Os direcionamentos são dados em passos didáticos, deixando claro que nenhum texto é criado, lido ou analisado academicamente em isolamento, mas sempre em diálogo com outros textos, termo compreendido em sentido amplo, envolvendo outras manifestações artísticas, eventos etc. não restritos aos quadrinhos ou à literatura. Portanto, conhecer o *background* a partir do qual o autor escreveu, por meio de biografia e entrevistas, e compreender minimamente tais influências são pré-requisitos para uma pesquisa intertextual atingir seu objetivo máximo, que seria “explicar como os sentidos emprestados desses outros textos enriquecem o sentido do quadrinho” (MERINO, 2012, p. 254, tradução nossa).⁶³

O método se faz, portanto, especialmente útil em casos de narrativas repletas de citações, referências, alusões etc., ou, nas palavras da autora, “trabalho(s) sofisticado(s) com alusões crípticas” (MERINO, 2012, p. 252, tradução nossa).⁶⁴ É o caso da obra analisada pela autora e, em variados momentos, o dos volumes aqui selecionados da revista *Mulher-Maravilha*. Contudo, seria possível argumentar que essa justificativa poderia ser aplicada a qualquer texto repleto de referências a textos anteriores. A questão que propomos é de cunho mais específico: tentar justificar por que o estudo da intertextualidade é favorável aos quadrinhos de super-heróis; em outras palavras, quais características específicas desse gênero das histórias em

⁶² “Each [chapter] acts as an example of Comics Studies in the microcosm (representing a somewhat different — and not necessarily compatible — conception of what the academic study of comics might look like) and each offers a discrete contribution to a larger whole (a broader field which somehow includes all of these approaches).”

⁶³ “[...] to explain how the meanings borrowed from these other texts enrich the meaning of the comic.”

⁶⁴ “[...] sophisticated work[s] with cryptic allusions.”

quadrinhos facilitam a presença do intertexto. Abaixo estão os motivadores principais identificados.

2.4.1 *Formato de publicação*

Mesmo não sendo exclusivo das histórias de super-heróis, a publicação no formato de revista seriada pode ser uma primeira característica estimuladora da intertextualidade. Os quadrinhos, em sua maioria, são publicados de forma mensal, podendo ganhar frequência quinzenal ou semanal em contextos específicos. A cada uma dessas breves histórias de vinte páginas dá-se o nome de *issue*, ou, no português, edição. Mais tarde, elas são reunidas no formato chamado em um volume que reúne cerca de seis edições (em torno de 120 páginas). Esse formato vem ganhando destaque no mercado editorial nos últimos anos, já que, além do acabamento mais apropriado para o colecionador, ele une uma história geralmente contínua que o leitor pode apreciar de uma só vez, e não em fragmentos mensais.⁶⁵ Ambos os formatos são vendidos em lojas especializadas, mais comuns nos Estados Unidos (as famosas *comic book stores*) e em bancas de jornal e livrarias brasileiras.

O formato de publicação da superaventura em quadrinhos permite, portanto, amplas possibilidades narrativas. Os autores podem escolher, por exemplo, e como era comum na Era de Ouro, publicar histórias episódicas a cada edição, independentes umas das outras. Um exemplo do formato sendo explorado atualmente está na coletânea *Sensation Comics featuring Wonder Woman* (2014-2016), espécie de antologia de histórias livres de amarras de continuidade produzidas por diversos roteiristas e artistas convidados. Cada edição mensal tinha uma versão própria da Mulher-Maravilha, seus vilões e seu universo, que ligariam as diversas interpretações dentro de um mesmo título. Nesse formato, seriam esses elementos recorrentes que permitiriam um estudo frutífero da intertextualidade: quais são as versões mais recorrentes das personagens? Eles fazem referência a interpretações específicas do dito cânone de histórias? Não precisamos de muito para constatar que uma análise dessa natureza proporcionaria investigar quais são os pilares que sustentam o universo narrativo da revista e, em contrapartida, quais permanecem mais fluidos. Na edição #7 de *Sensation Comics featuring Wonder Woman* (WILLIAMS *et al.*, 2014), por exemplo, a personagem é retratada como a

⁶⁵ Essa preferência é similar ao que ocorre com o *binge-watching*, processo de “maratonar” uma série de TV, popularizada pelos canais de *streaming* que disponibilizam temporadas de séries inéditas de uma só vez e estimulam o consumo compulsivo de um episódio após o outro.

guitarrista de uma banda de rock, fato que não é parte tradicional de suas histórias e beira a prática de *fanfiction* do gênero *AU*.⁶⁶ Por outro lado, ela lida com assédio por causa do modo como se veste, passa parte da história em companhia de jovens meninas e se compromete, ao final, com usar sua influência para defender a democracia e os direitos das mulheres, elementos presentes ao longo de toda sua história.

A mesma dinâmica entre elementos mais nucleares e mais maleáveis acontece em âmbito maior com as edições que seguem o formato seriado, isto é, o de uma história contínua que se desenvolve progressivamente ao longo dos meses, anos e décadas. Essa característica é chamada de continuidade (JENKINS, 2009), e será melhor explorada no próximo subtópico por ser uma das que mais propiciam o movimento intertextual, merecendo atenção à parte. Por enquanto, basta dizer que, sendo uma história que é publicada mensalmente, e que os eventos de revistas anteriores quase sempre são retomados em edições seguintes, a retomada textual é praticamente inevitável.

Poderia-se argumentar que isso é apenas uma característica de narrativas fragmentadas, como séries de TV e capítulos de livros, e que cada edição é só mais uma parte de um grande texto único. Mas mesmo se tratando de uma mesma revista protagonizada por uma mesma personagem (não entrando aqui no mérito de *spin-offs*⁶⁷ e adaptações), não poderíamos falar exatamente na existência de um texto centralizado. Até porque, como sabemos, a longevidade da publicação – *Mulher-Maravilha* tem seu primeiro número publicado em 1942 e continuou, sem pausas, até os dias de hoje – exige a rotatividade de roteiristas, ilustradores, coloristas etc., que trazem interpretações próprias às personagens e eventos que retratam. Assim, é justo dizer que novos autores que se juntem ao time criativo de uma revista do gênero e retomem elementos anteriores da narrativa pensados por outros autores estejam retomando textos diferentes, ainda que sob a “unidade” proporcionada pela marca *Mulher-Maravilha*.

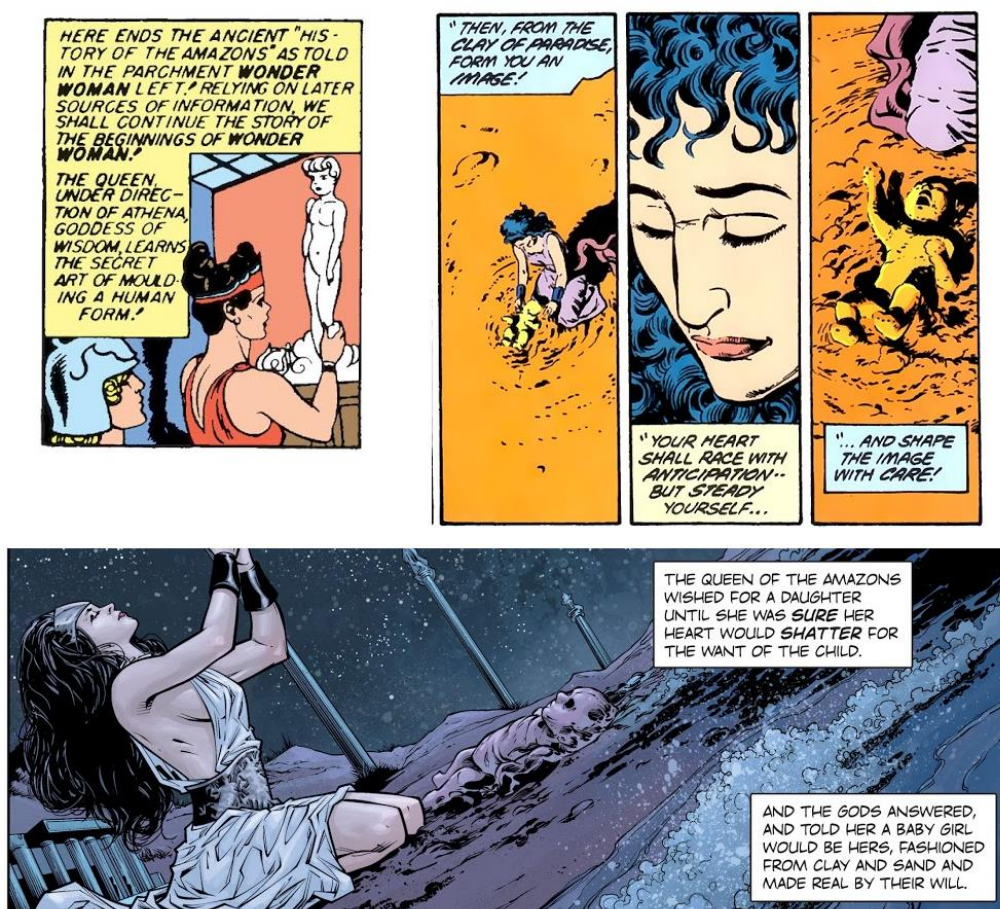
Um argumento a favor disso são as fases ou os arcos de histórias específicos que marcam a história de publicação de uma personagem e redefinem suas histórias a longo prazo. É na revista principal do Batman que estão os maiores exemplos, sendo *Batman: Ano um* (1987) e *Batman: o cavaleiro das trevas* (1986), ambas roteirizadas por Frank Miller, alguns dos mais

⁶⁶ *Fanfiction AU* (*Alternative Universe* ou “Universo Alternativo”) é aquela que cria uma nova história a partir da mudança de cenário, período histórico ou ocupação das personagens de uma história pré-existente (BAHORIC; SWAGGERTY, 2015).

⁶⁷ Aqui entendidos como obras derivadas de uma outra pré-existente. É o caso da recente minissérie em quadrinhos *The Odyssey of the Amazons* (2017), que conta a história da comunidade de guerreiras antes do nascimento da Mulher-Maravilha.

citados. É quase senso comum entre qualquer lista de melhores histórias do Batman que ambos os arcos estejam presentes. Sua influência no cânone da personagem é inegável. Poucas cenas são mais retomadas do que a do morcego quebrando o vidro da janela da mansão de Bruce Wayne, inspiração para que o milionário adote a alcunha do herói inspirado no animal. Ela está originalmente presente em *Batman: Ano um*. O mesmo pode ser dito do colar de pérolas de Martha Wayne se desfazendo com o impacto do tiro que deixa órfão o jovem Bruce, cena retratada pela primeira vez em *Batman - O Cavaleiro das Trevas*.⁶⁸

Figura 12 – Hipólita esculpe Diana do barro em diversas versões



Fontes: *Wonder Woman* v. 1, n. 1, jun. 1942 (MARSTON et al., 2017, p. 149); *Wonder Woman* v. 2, n. 1, fev. 1987 (PÉREZ et al., 1987, p. 24); *Wonder Woman: Rebirth*, ago. 2016 (RUCKA et al., 2016, n. p.). Mais um exemplo pode ser encontrado na figura 20.

⁶⁸ Uma retomada da origem desse elemento pode ser encontrada no artigo "The 'Pearl Scene' in Batman's Iconic Origin Doesn't Make Sense" do site especializado CBR. Disponível em: <https://www.cbr.com/batman-pearl-scene-problem/>. Acesso em: 14 set. 2019.

No caso da Mulher-Maravilha, um dos momentos mais icônicos surgido em sua primeira origem nos quadrinhos é a cena de seu nascimento, sendo esculpida por sua mãe, Hipólita, logo antes de receber vida por meios divinos (Fig. 12). Atentemos ao fato de as representações serem tão diversas em termos de data da aparição e autoria, e ainda assim permanecerem continuamente retomadas como um elemento quase inabalável do cânone. Evidenciam, assim, que o ciclo de vida de um super-herói ocorre, em grande parte, pela retomada de sua própria história.

No tocante às formas de publicação dos super-heróis, ainda é pertinente citar um formato menos frequente, mas que ainda assim pode exercer grande impacto nas revistas: o das *graphic novels*. Consideradas aqui como interpretações orbitais, no sentido em que estão menos ligadas à continuidade e têm, portanto, maiores liberdades criativas e menor necessidade de se aterem a fatos imediatos que HQs contemporâneas a ela têm explorado, as *graphic novels* permitem explorar as concepções pré-existentes sobre um super-herói, lançando uma nova luz sobre elas. Dialogam, portanto e inevitavelmente, com o cânone, no sentido em que visam rompê-lo, dar a ele uma nova roupagem ou mesmo repeti-lo. No caso de um dos autores aqui estudados, Greg Rucka, seu primeiro contato com a Mulher-Maravilha enquanto autor foi roteirizando *Mulher-Maravilha: Hiketeia* (2002), interpretação tão apreciada que rendeu a ele o cargo de roteirista fixo da revista mensal tempos depois.

2.4.2 Continuidade e longo histórico de publicação

O item anterior falou brevemente sobre o conceito de continuidade, que merecia um momento à parte para sua discussão. Afinal, é ele o maior responsável pelo fato de os quadrinhos de super-heróis estarem sempre olhando com tanta cautela para seu próprio passado. Vale ressaltar que essa busca por moldar o futuro em relação ao passado está presente desde o fim da Era de Ouro dos quadrinhos de super-heróis:

Qualquer arte com uma era de ouro que já se passou está fadada a tentar repeti-la, e a repetir suas falhas. O grande problema com a ideia da Era de Prata é que, por definição, a Era de Ouro que ela sucede está perdida, e as pessoas que usam esse nome para ela estão trabalhando com a suposição de que o ouro pertence ao passado. [...] Pelas próximas duas décadas, os novos quadrinhos imitaram as estratégias artísticas e narrativas da Era de Ouro, elaboraram melhorias ou (ocasionalmente) se rebelaram contra elas. (WOLK, p. 5, tradução nossa)⁶⁹

⁶⁹ “Any art with a bygone golden age is doomed to try to repeat it, and to repeat its failings. The big problem with the idea of the Silver Age is that, by definition, the Golden Age it follows is lost, and the people who use that name

Mas, posto que os quadrinhos estão sempre olhando para sua própria história, por que podemos dizer que isso ocorre de forma relativamente sistematizada? Começemos a explorar essa ideia com uma definição sumarizada de continuidade que a situa historicamente, encontrada em Jenkins:

Em algum ponto do início da década de 1970, esse foco em histórias autocontidas se volta cada vez mais para a serialização, uma vez que a distribuição dos quadrinhos se tornava mais confiável. Leitores tinham, à essa altura, ficado um pouco mais velhos e continuam a ler quadrinhos por um período mais longo de suas vidas; esses leitores dão grande valor à consistência e continuidade, avaliando tanto a si mesmos quanto aos autores em seu domínio de eventos passados e da rede de relações entre personagens dentro de qualquer franquia. (JENKINS, 2009, p. 20, tradução nossa)⁷⁰

A continuidade seria, portanto, um momento da história dos quadrinhos posterior à Era de Ouro, período no qual as edições eram autocontidas, apresentando sempre o mesmo conjunto de personagens que tinham seu *status* inabalável na revista, não envelhecendo ou sofrendo mudanças drásticas por anos a fio. Isso porque antes da década de 1970 havia menor liberdade criativa na escrita dessas histórias, já que cada edição, como aponta Eco em “O mito do Superman” (1962), desenvolve-se em uma espécie de “presentificação contínua”, isto é, uma noção temporal difusa que faz as edições acabarem mais ou menos como começaram, sem grandes consequências narrativas, para que a personagem não envelhecesse e corresse o risco de perder seu apelo comercial.⁷¹ Eco, inclusive, acreditava que esse modo de publicação em que “cada estória se conclui no fim de poucas páginas, ou melhor, cada álbum [revista] semanal compõe-se de duas ou três histórias completas, cada uma das quais apresenta, desenvolve e resolve um particular nó narrativo sem deixar escórias” era voltado a um “público preguiçoso, que se apavoraria ante um desenvolvimento indefinido de fatos que o levasse a empenhar a memória semanas a fio” (1979, p. 252).

for it are working from the assumption that the gold belongs to the past. [...] For the next couple of decades, new comics either imitated the Golden Age’s artistic and storytelling strategies, developed improvements on them, or (occasionally) rebelled against them.”

⁷⁰ “Somewhere in the early 1970s, this focus on self-contained stories shifts towards more and more serialization as the distribution of comics becomes more reliable. Readers have, by this point, grown somewhat older and continue to read comics over a longer span of their lives; these readers place a high value on consistency and continuity, appraising both themselves and the authors on their mastery of past events and the web of character relationships within any given franchise.”

⁷¹ Esse modo é comentado com mais detalhes no subitem “Super-heróis e Mitologia”.

A evolução narratológica e midiática dos quadrinhos viria, anos depois, a contrariar o autor. Com a mudança do estilo de publicação “presentificado” para um que prioriza a continuidade e a ligação narrativa entre uma edição e outra, a própria estrutura das histórias começa a mudar. Passa a ser mais comum, por exemplo, a presença de *cliffhangers*, finais climáticos com acontecimentos que só terão continuação na edição seguinte, fazendo com que o leitor fique ansioso para comprar a revista periodicamente. Essa característica, contudo, fez com que a difusão cronológica identificada por Eco perdesse um pouco de sua força: a nova tendência exigia que acontecimentos de edições anteriores fossem considerados e tivessem consequências na edição atual.

A longo prazo — longo de fato, considerando que muitas das revistas são publicadas sem pausas por anos —, a continuidade fez a história de cada super-herói ficar repleta de acontecimentos marcantes. Por um lado, esses eventos são retomados e recontados com frequência, fortalecendo a “mitologia” na qual os super-heróis se inserem. Por outro, tornam-se um obstáculo por vezes desnecessário para a leitura ao exigirem, ou ao menos incentivarem, o conhecimento prévio por parte do leitor. A pressão também é posta sobre os autores, já que erros de continuidade sempre são apontados e crucificados pelos fãs, muitos atuando como uma espécie de policiais da fidelidade a acontecimentos prévios (ATKINSON, 2009).

Seja como for, a noção de continuidade ampliou em muito o movimento intertextual nos quadrinhos. Falamos, no subcapítulo anterior, sobre o formato antológico de narrar a superaventura. Nesse contexto tão mais atento a eventos narrativos anteriores, poderíamos dizer que são também “episódicas” cada fase da revista, isto é, cada período produzido por uma equipe criativa específica.⁷² Novos autores não podem ignorar o que foi contado antes, geralmente começando sua fase onde a anterior terminou, e revisitando ou levando em consideração fatos marcantes de fases consagradas.

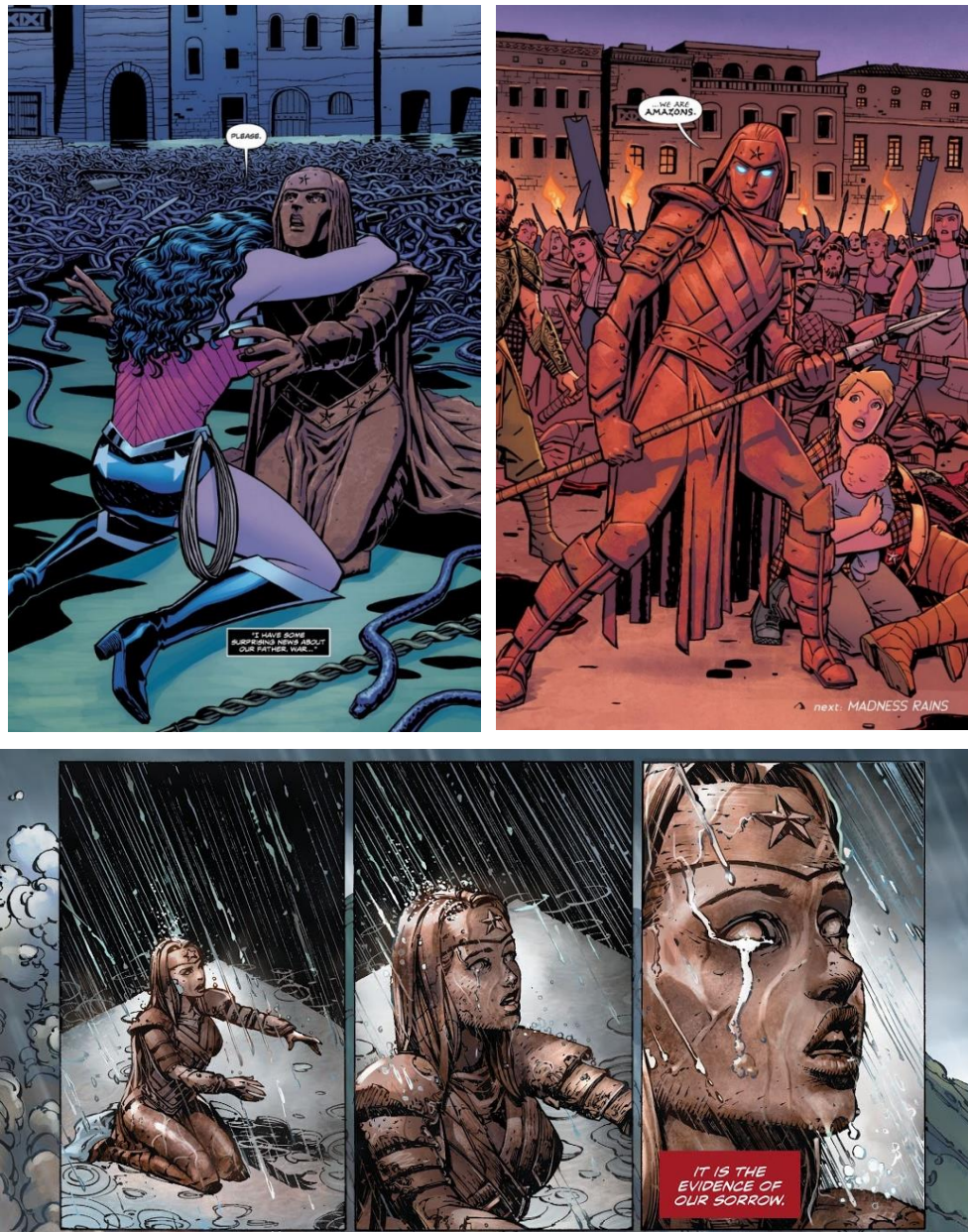
Dois exemplos recentes em Mulher-Maravilha deixam clara a operação da continuidade na prática, um deles, não tão bem-sucedido, na transição entre as fases roteirizadas por Brian Azzarello e Meredith Finch (Fig. 13). Azzarello, como vimos, indicou, por meio de um *retcon*,⁷³

⁷² Essa divisão ocorre sem muita precisão cronológica, estando mais sujeita à critérios como sucesso comercial da revista e disponibilidade dos autores, em especial aquele responsável pelo roteiro. Mas as fases mais influentes de um título dessas revistas geralmente se estendem por mais de um ano de duração.

⁷³ “A continuidade retroativa refere-se à ‘adição de novas informações a um material ‘histórico’, ou a mudança deliberada de fatos previamente estabelecidos em um trabalho de ficção seriada. A mudança em si é chamada de ‘retcon’ [...]” Do original: “Retroactive continuity refers to ‘the adding of new information to ‘historical’ material, or deliberately changing previously established facts in a work of serial fiction. The change itself is referred to as a ‘retcon’ [...]” (BAINBRIDGE, 2009, p. 82, tradução nossa).

que a Mulher-Maravilha nunca teria nascido do barro, mas, sim, teria sido fruto de uma relação extraconjugal de Zeus com Hipólita, rainha das amazonas. A origem do barro foi, em sua versão, uma mentira da rainha para proteger sua filha da possível vingança de Hera, desenrolar de fatos recorrente nos mitos clássicos. O segredo vem à tona em certo momento, e Hera demonstra sua fúria transformando Hipólita em uma estátua de barro.

Figura 13 – Erro de continuidade na transição de equipes criativas



Fontes: fragmentos de *Wonder Woman* #4, fev. 2012 (canto superior esquerdo) e #33, set. 2014 (superior direito), na fase de Brian Azzarello, e #36, jan. 2015, na fase roteirizada por Meredith Finch.

Na antepenúltima edição de sua fase, Azzarello faz com que Zeus devolva a consciência e os movimentos à rainha durante uma batalha quase perdida. Contudo, a próxima roteirista, Meredith Finch, ignora o ocorrido com a personagem, já na primeira edição mostrando Hipólita como a estátua inanimada que era antes. Seja por falta de contato com o roteirista anterior ou pela produção de uma revista precisar de alguns meses de antecedência à sua publicação, esse fato demonstra como a lei da continuidade pode, por vezes, ser difícil de seguir.

Jenkins ainda diz que “[...] esse princípio da continuidade opera não apenas dentro de uma revista individual, mas também através de todos os títulos de uma dada editora, de forma que as pessoas possam falar sobre os universos da DC e da Marvel” (2009, p. 20, tradução nossa).⁷⁴ Assim, além de uma história ser escrita continuamente dentro de uma mesma revista, temos como adicional o fato de uma mesma personagem aparecer em revistas diferentes ao mesmo tempo, e os acontecimentos de uma aparição por vezes implicarem em mudanças em todas as outras. No exemplo da Figura 14, um acontecimento na revista *Wonder Woman*, na qual a personagem propositalmente torna-se cega para vencer uma batalha contra a górgona Medusa, tem repercussões narrativas na revista *The Flash* (Fig. 15), meses depois, onde também não consegue enxergar.

Figura 14 – Mulher-Maravilha cega a si mesma



Fonte: RUCKA, G. et al. *Wonder Woman* v. 2, n. 210, Jan. 2005.

⁷⁴ “[...] this principle of continuity operates not just within any individual book but also across all of the books by a particular publisher so that people talk about the DC and Marvel universes.”

Figura 15 – Eventos narrativos de *Wonder Woman* sendo considerados na revista *The Flash*



Fonte: JOHNS et al. *The Flash*, v. 2, n. 219, apr. 2005.

É dessa característica que provém a noção de que há um universo narrativo compartilhado entre as personagens das grandes editoras. As histórias se desenvolvem menos como linhas isoladas e mais como uma teia de linhas, por vezes emaranhadas, com diversos pontos em que se unem (quando títulos diferentes exploram um mesmo acontecimento), se ramificam (quando um mesmo acontecimento é explorado de formas distintas em mais de um título) e, por vezes, se rompem (quando há erros de continuidade que afetam a credibilidade e verossimilhança do universo).

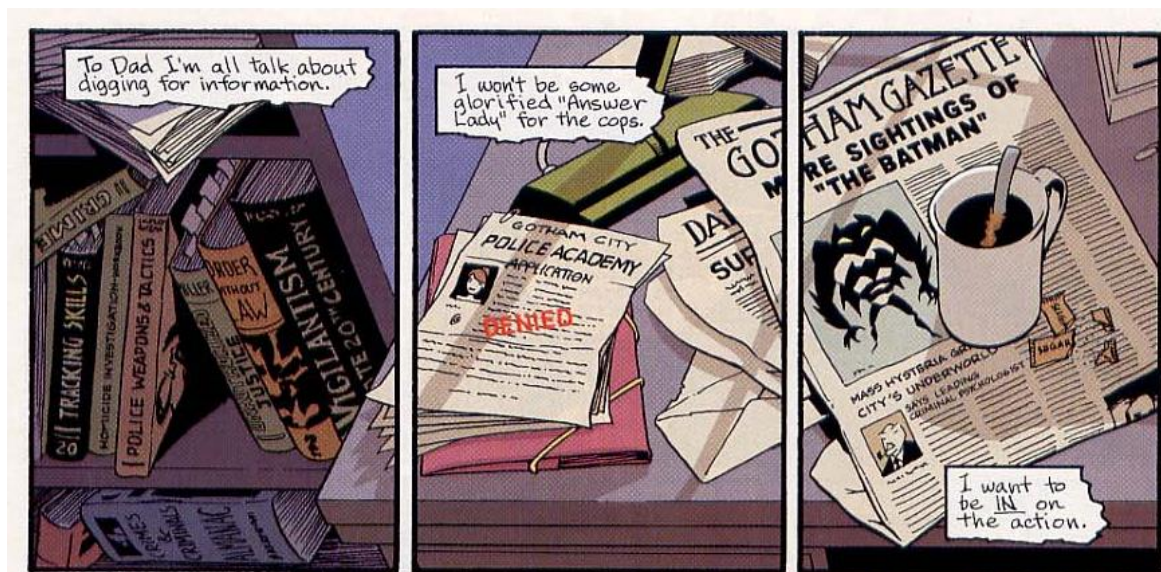
Seria possível, com motivos justos, questionar como a ideia de continuidade aparece numa HQ em específico sem que ela pareça uma mera reciclagem de fragmentos ou uma “colcha de retalhos” do que já foi feito antes. Um exemplo interessante acontece nas histórias da DC Comics que recebem o título de *Year One* (em português, “Ano Um”):

As histórias do “Ano Um” têm como uma de suas metas básicas a criação de uma origem estável e canônica para um personagem, baseada em uma história passada que é quase sempre — até certo ponto — instável. Ignorando quaisquer histórias desestabilizadoras que possam estar ligadas a um personagem, esses quadrinhos também oferecem uma espécie de verdade a respeito do personagem, pelo menos para

um futuro previsível. Portanto, o desafio dessas histórias em quadrinhos para o leitor novato é não deixar de apreciar as escolhas feitas pelo autor. O leitor observador de histórias em quadrinhos vê essas escolhas, nota o que está ausente na nova narrativa canônica e decide aceitar ou rejeitar essa leitura estabilizada do personagem. (SOUTH, 2005, p. 96)

Segundo South, faz parte das histórias sob o título de *Ano um* construir a fruição da leitura justamente por se inserirem num *background* composto de décadas de continuidade. O autor cita o caso de *Batgirl: Ano um*, em que uma das primeiras cenas (Fig. 16) mostra Barbara Gordon antes de seus dias de super-heroína, trabalhando como bibliotecária e desejando algo mais, vontade expressa em primeira pessoa no recordatório: “Eu não vou ser uma ‘moça das respostas’ exaltada pelos policiais. Eu quero fazer PARTE da ação” (BEATTY *et al.*, 2003, tradução nossa).⁷⁵ Acompanhando o texto verbal, a série de quadros mostra, em seu campo de visão, vários livros sobre crimes e vigilantismo, uma carta de recusa à sua inscrição na academia policial de Gotham e um jornal com uma manchete do Batman.

Figura 16 – Trecho de *Batgirl: Year One*



Fonte: BEATTY *et al.* *Batgirl: Year One* #1, Feb. 2003, p. 7.

Dos livros ao jornal à fala de Barbara, todos os elementos podem ser ressignificados à luz do cânone. O leitor versado na cronologia de histórias da personagem sabe que, após impedida de treinar por meios tradicionais, ela há de se tornar uma vigilante, e que a figura do Batman seria uma grande inspiração para isso. Esse conhecimento dá um peso diferente ao

⁷⁵ “I won’t be some glorified “Answer Lady” for the cops. I want to be IN the action.”

significado dos objetos sobre a mesa. Esse leitor pode saber, também, que os eventos trágicos de *Batman: a piada mortal* (1988) farão com que Barbara fique paraplégica e passe a atuar como Oráculo, hacker que usa suas habilidades tecnológicas e passa a agir como central de informações para os heróis de Gotham. Assim, sua fala sobre não desejar ser a garota das respostas também é encarada de forma diferente quando o leitor sabe ser esse o seu destino.

Por isso, a experiência de leitura de histórias como *Batgirl: Ano um*, que retomam eventos passados de forma única, é bem menos estabilizante do cânone do que pode parecer (SOUTH, 2005). Pelo contrário, elas utilizam as várias informações, características da personagem e acontecimentos narrativos diversos presentes na cronologia para potencializar sua forma de significação. Não podem ser encaradas como histórias de origem inéditas de um super-herói, pois, por se apoiarem tão intensamente no cânone, a experiência de leitura é drasticamente diferente para o leitor novato e o antigo, a depender de seu conhecimento prévio.

Não por acaso, esse processo descentralizador de leitura desses quadrinhos em muito dialoga com a presença intertextual em qualquer texto. Segundo Samoyault (2008), a intertextualidade introduz um modo de leitura não linear, em que cada referência é um portal que leva a um outro texto, podendo o leitor atravessá-lo ou não. E por essas referências dependerem intimamente da memória do leitor e seu conhecimento dos textos referidos, o processo é de extrema subjetividade. Em outras palavras, o leitor pode encontrar essas portas trancadas, ou mesmo não perceber sua presença.

O que acontece a respeito do conhecimento prévio da continuidade no momento da leitura apontado por Beatty (2003) em *Batgirl: Ano um* ocorre também em *Mulher-Maravilha: Ano um* (RUCKA et. al, 2017), um dos volumes do *corpus* selecionados. Um exemplo é a cena em que, após a queda do soldado na ilha, as amazonas decidem presidir um torneio para escolher a mais hábil para levá-lo de volta ao mundo dos homens e combater o mal que o trouxe até a ilha. Um diálogo entre Hippolyta, mãe de Diana, e Philippus, aparentemente toma um rumo inusitado em *Wonder Woman #4*:

Hippolyta: Os jogos, então. É a única maneira justa de decidir.

Philippus: Eles só ocorrerão na próxima lua.

Hippolyta: Bem, agora eles acontecerão amanhã. Espalhe a notícia e diga para nossas irmãs se prepararem... Os jogos terão início ao amanhecer e terminarão com uma campeã sendo nomeada.

Philippus: ... Talvez ela não ganhe, Lyta.

Hippolyta: Eu rezo para que esteja certa, Philippus... Mas ambas sabemos que está errada. (RUCKA *et al.*, 2017, n. p., tradução nossa)⁷⁶

Nesse trecho em particular, os autores já supõem que o leitor saiba de antemão que será Diana a amazona vencedora do torneio e escolhida para ir ao mundo dos homens já quando ele é anunciado. Isso explica o fato de não haver a criação de uma tensão narrativa a respeito do resultado da competição, como em versões anteriores, nas quais a personagem participa disfarçando sua identidade para que a mãe não a reconheça.

Figura 17 – O torneio das amazonas na fase de Pérez



Fonte: PÉREZ *et al.* *Wonder Woman* #1, 1987, p. 29.

⁷⁶ Hippolyta: The games, then. It is the only fair way to decide.

Philippus: They're not for another moon.

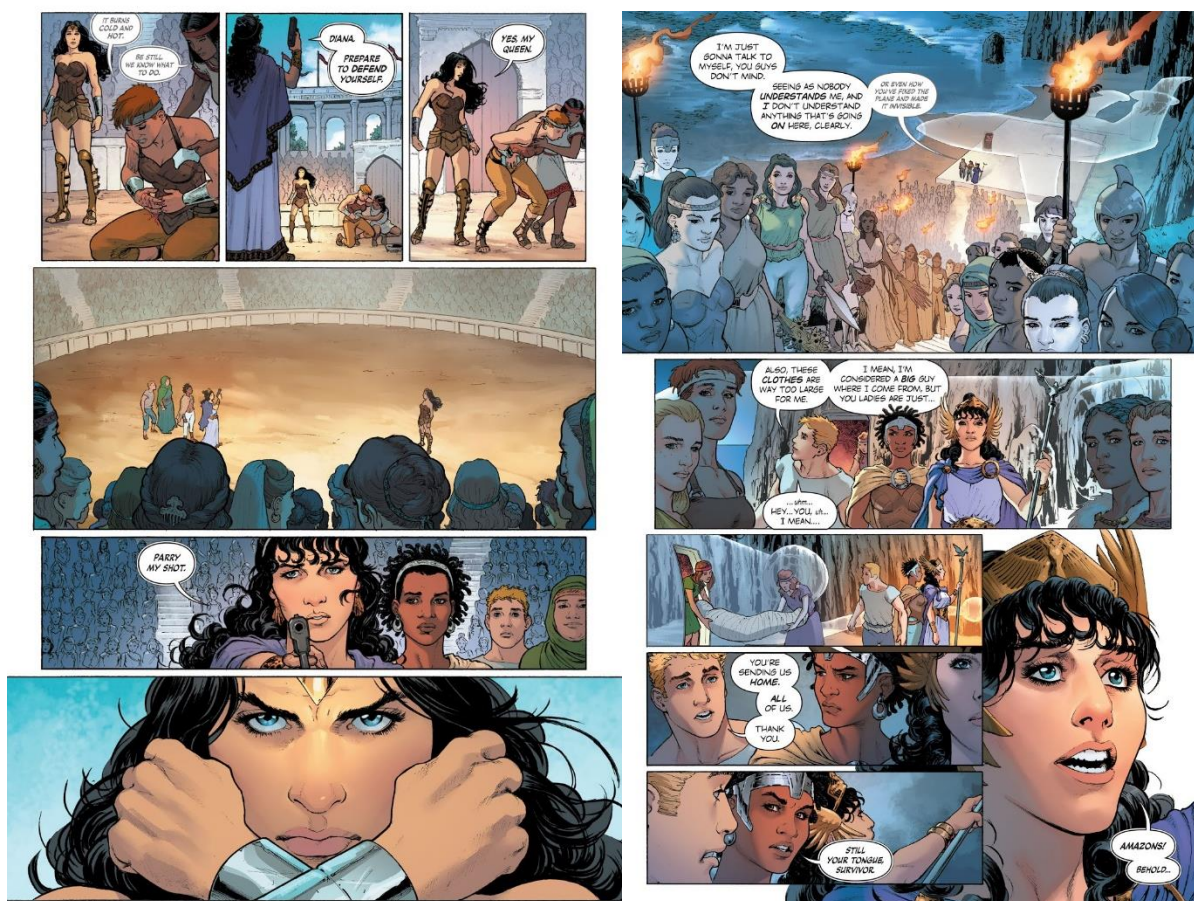
Hippolyta: Yes, well, now they're going to be tomorrow. Spread the word and have our sisters ready... The games begin at dawn and will end with a champion being named.

Philippus: ... She may not win, Lyta.

Hippolyta: I pray you're right, Philippus... But we both know you're wrong.

Outro momento de *Mulher-Maravilha: Ano um* que reforça o uso estratégico do conhecimento prévio do leitor é o fato de a prova final, em que Diana precisa se defender de um tiro de revólver usando apenas seus braceletes e sua agilidade, acontecer *off-panel*, isto é, fora dos quadros exibidos na página:⁷⁷ supostamente, o leitor já sabe que ela será a única das três amazonas a conseguir defender o tiro. Assim, os quadros retratam sua icônica posição de defesa e, imediatamente depois, a cerimônia de sua partida da ilha, primeiro momento em que usa seu uniforme de super-heroína. Não é necessária uma abordagem didática que mostre o momento de sua vitória: essa (des)centralização da origem, além de utilizar o potencial de conclusão das lacunas entre quadros própria da arte sequencial, permite uma supressão maior de trechos já tomados por certos.

Figura 18 – O torneio das amazonas na fase de Rucka



Fonte: RUCKA et al. *Wonder Woman* #4, 2016.

⁷⁷ Semelhante ao *off-screen* do cinema (GRIFFIN, 1998).

A continuidade, bem como a noção dela derivada de universo compartilhado, faz com que a intertextualidade na superaventura em quadrinhos seja elevada a níveis estratosféricos, por vezes de difícil maleabilidade até por quem a produz, e de níveis diversos de explicitude. Tais propriedades do gênero só incentivam ainda mais o estudo das HQs de super-heróis por esse viés, de forma a compreender a lógica narratológica por trás do ato intertextual e quais são as formas mais e menos aceitas pelo público consumidor.

2.4.3 *Multiplicidade*

A noção de que uma mesma personagem pode aparecer em diversos títulos se relaciona, em parte, com o conceito de multiplicidade. Mais uma vez, Jenkins propõe uma definição:

Atualmente, os quadrinhos entraram em um período no qual os princípios da multiplicidade são sentidos de forma tão potente quanto aqueles da continuidade. Sob esse novo sistema, os leitores podem consumir múltiplas versões da mesma franquia, cada uma com concepções diferentes de um personagem, diferentes compreensões de sua relação com figuras secundárias, diferentes perspectivas morais, explorando momentos diferentes de suas vidas, e assim por diante. (JENKINS, 2009, p. 20-21, tradução nossa)⁷⁸

A era da multiplicidade surge, historicamente, após a da continuidade. Seu surgimento, ou, melhor dizendo, seu estopim, é associado ao grande *crossover*⁷⁹ *Crise nas infinitas terras* (1985), da DC Comics, que tinha como premissa a ideia de que existem vários universos paralelos coexistentes, com versões diferentes das mesmas personagens, onde eventos conhecidos podem não ter acontecido e vice-versa. A história foi criada para justificar as incongruências e contradições que a continuidade criou e dar um fim a elas, unindo todas as versões em um só universo. O que não aconteceu de fato, já que: “Pelo contrário, como nota Geoff Klock, a ‘Crise’ levou a mais e mais ‘eventos’ que mais tarde lascaram e fragmentaram o Universo DC e também acostumaram os leitores de quadrinhos à ideia de que eles podiam

⁷⁸ “Today, comics have entered a period where principles of multiplicity are felt at least as powerfully as those of continuity. Under this new system, readers may consume multiple versions of the same franchise, each with different conceptions of the character, different understandings of their relationships with the secondary figures, different moral perspectives, exploring different moments in their lives, and so forth.”

⁷⁹ Grande evento narrativo envolvendo personagens de diferentes revistas interagindo entre si. No caso dos quadrinhos, é muito comum que uma mesma história se desenvolva em várias revistas, associando leitores de publicações diferentes e ampliando as vendas de ambas.

sustentar múltiplas versões do mesmo universo em suas mentes ao mesmo tempo” (JENKINS, 2009, p. 20, tradução nossa).⁸⁰

Se a continuidade opera de forma mais diacrônica, a multiplicidade, talvez, esteja mais no plano da sincronia, pois, como mostra a citação anterior, versões diferentes de uma mesma personagem e seu universo podem coexistir sem invalidar umas às outras. Por questões editoriais, é comum as editoras estabelecerem um universo principal, de caráter mais oficial do que os outros, considerados terras ou universos “alternativos”. Mas não é raro uma história que acontece num universo paralelo ter influência no principal. Não há caso mais ilustre, mais uma vez, do que *Batman: o cavaleiro das trevas*, que teve um impacto gigantesco não só na cronologia do Batman em si — a história recebeu duas sequências e inúmeras adaptações —, mas nas possibilidades artísticas das HQs como um todo. Com tal significância cultural, não é de se surpreender que ela tenha entrado para o hall de histórias essenciais do Batman, mesmo a princípio surgindo como uma versão alternativa.

Esticando um pouco o conceito, utilizado por Jenkins apenas para falar dos quadrinhos, pela mesma lente da multiplicidade podem ser encaradas as adaptações diversas de um super-herói para outras mídias. Enquadram-se aqui o cinema, a televisão, a literatura em prosa, o videogame, entre tantas outras. O filme recente da Mulher-Maravilha, de 2017, por exemplo, remodelou a personagem também nos quadrinhos, um caso interessante de influência reversa, em que a adaptação induz mudanças no texto adaptado. Essa influência se percebe desde o uniforme até a presença de personagens secundárias e vilões que há tempos não apareciam em suas HQs e que voltaram a ser relevantes com o filme.

A longo prazo, uma abordagem intertextual focalizada na multiplicidade pode ser útil para averiguar quais narrativas de determinada personagem, independente do universo paralelo ou mídia em que se encontra, estão exercendo mais influência em outras manifestações. Afinal, como aponta Brooker (2006), o conjunto de concepções sobre um super-herói como o Batman é mais uma amálgama de suas interpretações e adaptações ao longo do tempo do que um tributo às histórias em quadrinhos nas quais ele se originou. O mesmo poderia ser dito de muito outros super-heróis, em especial aqueles adaptados mais de uma vez, o que é mais regra do que exceção nos dias atuais. Casos como esse extrapolam nosso escopo, mas somam às motivações

⁸⁰ “Instead, as Geoff Klock notes, the ‘Crisis’ led to more and more ‘events’ which further splintered and fragmented the DC Universe but also accustomed comic readers to the idea that they could hold multiple versions of the same universe in their minds at the same time.”

para estudar os quadrinhos por meio da intertextualidade, especialmente como uma forma de aproximar a pesquisa dos estudos da adaptação.

2.4.4 *Uso de múltiplos códigos*

Esta última característica a ser aqui explorada em uma seção própria é aplicável não só aos quadrinhos de super-heróis: a presença de múltiplos códigos na linguagem das HQs. Como já visto anteriormente, ela é composta por três grandes esferas: a imagem, a palavra e a sequência. Portanto, se considerarmos que a intertextualidade não retoma apenas textos na linguagem verbal, mas de qualquer natureza, é de se esperar que as histórias em quadrinhos possam referenciar com maior facilidade textos de códigos diferentes.

Figura 19 – Mulher-Maravilha e Perseu contra Medusa



Fontes: RUCKA *et al.* Wonder Woman #213, Apr. 2005.; CELLINI, B. Perseu segurando a cabeça de Medusa. Disponível em: commons.wikimedia.org/wiki/File:Perseus,_Benvenuto_Cellini,_Loggia_dei_Lanzi_Florenz-11.jpg. Acesso em: 10 set. 2019.

Essa noção pode parecer óbvia, mas apresenta algumas armadilhas quando vista em maiores detalhes. Primeiramente, não é nossa intenção afirmar que as HQs retomam textos visuais (como pinturas, fotografias etc.) apenas por também apresentarem imagens. Afinal, a

literatura também tem retomado esse tipo de texto. Mas é inegável que sua proximidade em termos de sistema de signos facilita essa referenciação. Um exemplo como o abaixo, em que uma das capas de *Mulher-Maravilha* retoma a famosa estátua *Perseu e a cabeça da Medusa*, esculpida entre 1545 e 1554 por Benvenuto Cellini (Fig. 19), é bastante representativo pelo fato de a retomada operar no plano visual, sem explicações verbalizadas.

A estátua, como fica claro pela sua data estimada de produção e o autor, foi feita na Itália durante o Renascimento. Mas o diálogo intertextual não é prejudicado por não se tratar de uma obra da Antiguidade em si, pois esse movimento artístico-cultural foi profundamente inspirado pelos ideais clássicos, inclusive no que se refere às temáticas mitológicas e padrões artísticos do belo. Além do mais, “a re-escritura do mito não é pois simplesmente repetição de sua história; ela conta também a história de sua história, o que é também uma função da intertextualidade: levar, para além da atuação de uma referência, o movimento de sua continuação na memória humana” (SAMOYAULT, 2008, p. 117).

Da mesma forma que ocorre com as artes plásticas e visuais, a proximidade das HQs com as palavras permite, também, o diálogo com o mundo literário. Em *Wonder Woman* #13 (RUCKA *et al.*, 2016), enquanto fica fora de si após um evento traumático, Diana começa a entoar versos de uma antiga canção de ninar grega. Suas palavras, transcritas dos balões de fala, são as seguintes: “♪ ...go away, go away, you night-wandering one.../♪ ...go away strix... your name not to be mentioned...”. A canção original foi registrada por Marco Vérrio Flaco (55 a.E.C – 20 d.E.C): “Go away strix, you night-wandering one; go away from the people,/ you bird whose name is not to be mentioned. Go away upon swift ships” (WALKER, 2016). Vários versos são mantidos, e sua aparente desordem comparando com o modelo recolhido pode tanto ser pelo momento diegético de confusão da personagem quanto simples divergência de tradução.

Vemos que não só foram retomados versos de uma letra antiga que faz parte do repertório da personagem, cuja cultura faz parte dessa tradição por ter vindo de uma sociedade de mulheres originalmente gregas. Eles também servem a esta narrativa contemporânea pelo fato de a personagem entoá-los em um momento de fragilidade e perigo, assim como eram entoadas as canções de ninar para as crianças como forma de proteção contra os demônios da noite (WALKER, 2016). As figuras mencionadas na canção são as *strixes* ou estriges, que, “[n]as crenças populares, [...] são demônios femininos alados, dotados de garras semelhantes

às das aves de rapina e que se alimentam do sangue e das entranhas das crianças” (GRIMAL, 2005, p. 153). A intertextualidade, aqui no formato de citação, está longe de um uso gratuito.

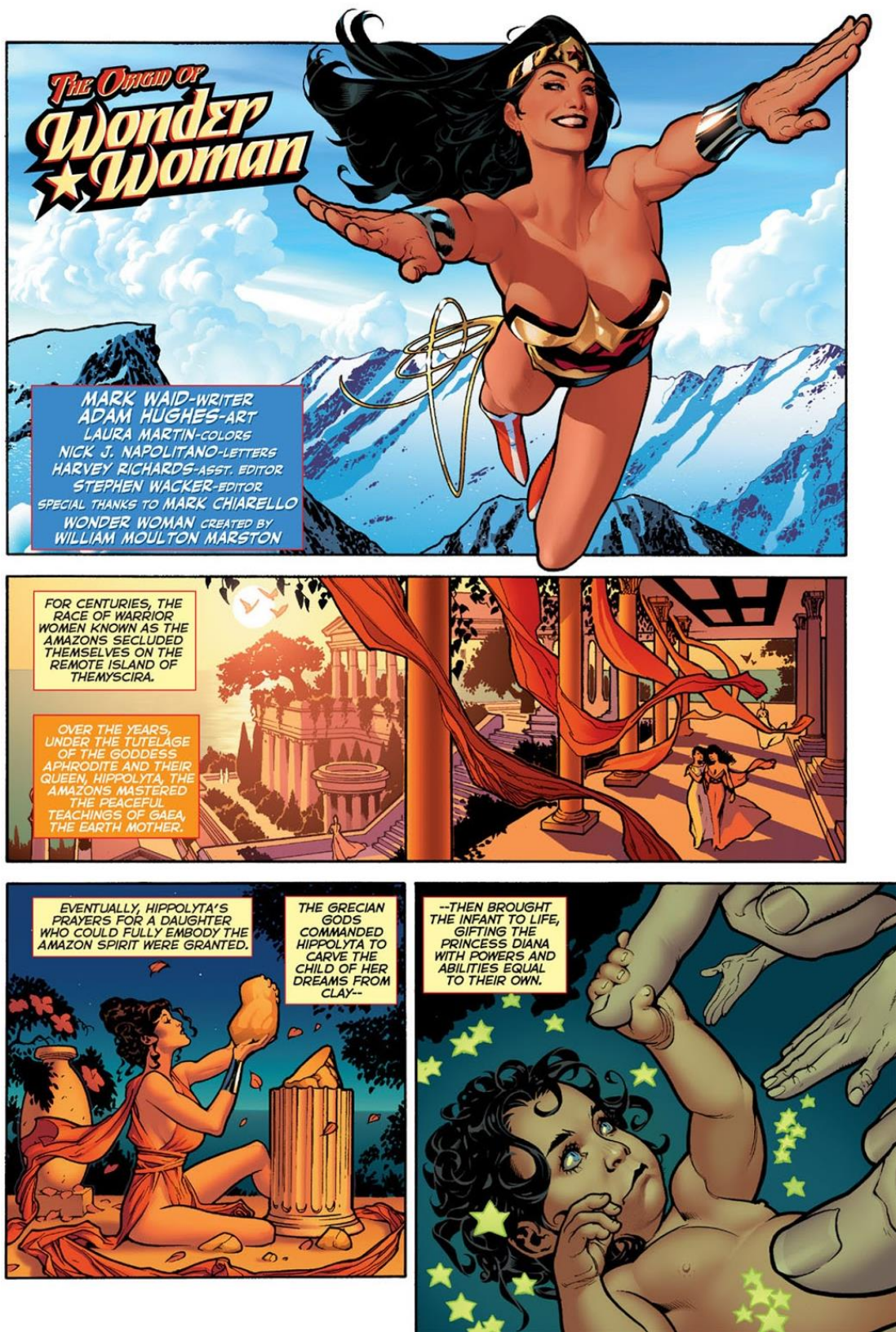
Em casos mais raros, porém de grande importância, temos, ainda, a retomada de sequências completas, que combinam de formas únicas ambos os elementos visuais e verbais e somam a eles a própria sequenciação, intrínseca aos quadrinhos. Esse formato merece investigação à parte por sua possibilidade de ocorrência de variadas formas, o que excederia os limites deste trabalho, porém dois exemplos intrigantes o bastante para este momento podem ser encontrados na página abaixo.

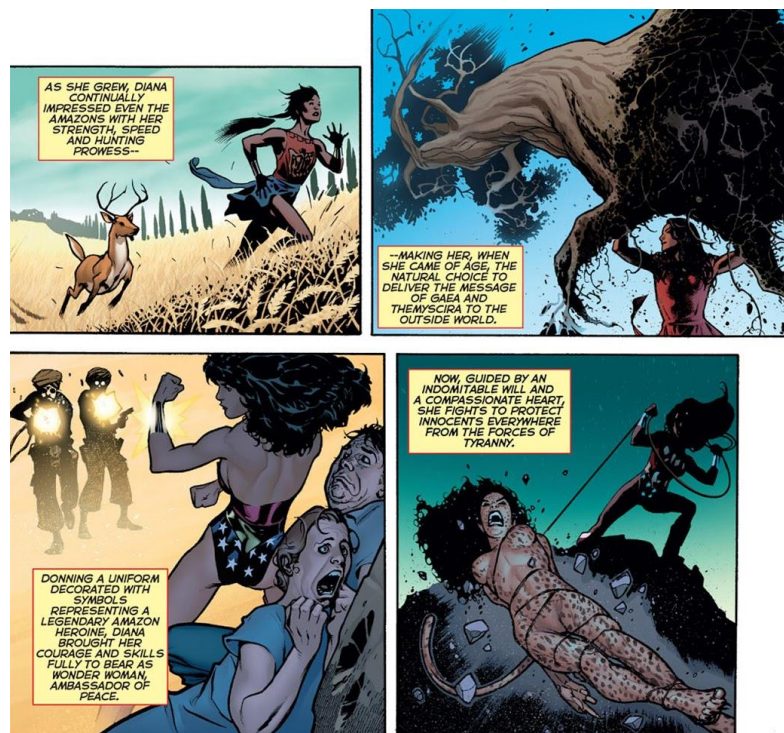
O primeiro faz parte da minissérie 52 (2006-2007). A sequência retoma, em poucos quadros, os eventos-chave que configuram a história de origem da Mulher-Maravilha enquanto super-heróina. Entretanto, faz isso de forma condensada, com grandes saltos temporais quadro-a-quadro e supressão de eventos importantes da história. Também opera narrando pelo texto verbal e pelas imagens, que nem sempre dizem coisas semelhantes, como no quadro em que luta contra a Mulher-Leopardo, sua arqui-inimiga, que não é nomeada em palavras. Mais uma vez, algum conhecimento prévio para o preenchimento das lacunas das sarjetas é requerido do leitor, que nesse caso pode ser revivido por imagens, palavras e pela sequência em si.

O mesmo ocorre, de forma ainda mais condensada, nas páginas de *Grandes astros: Superman* (2005-2008). Por sua história de origem ser mais difundida que a da Mulher-Maravilha entre os leitores de HQs e o senso comum, é permitido aos autores que uma só página, com poucas palavras, consiga expressar os elementos mais intrínsecos do surgimento de Clark Kent (Fig. 21). Mais uma vez, a possibilidade de uso desse recurso só existe pela relação íntima do gênero com a eterna retomada narrativa de personagens e eventos anteriores.

Em todos os casos, percebemos que a memória do leitor é requisitada. Esse fato vai ao encontro do que Samoyault (2008) afirma sobre a peneira do leitor, e o fato que ela será sempre composta de uma rede repleta de furos, não sendo possível a existência do leitor perfeito. Possivelmente, muitos não identificariam o diálogo com a escultura dos exemplos anteriores, e menos ainda com a canção de ninar da Grécia Antiga, intertexto ainda mais obscuro. É opção do leitor, contudo, como afirma a estudiosa francesa, seguir o texto linearmente ou, ao identificar a presença da heterogeneidade textual e perseguir sua fonte, romper com essa linearidade.

Figura 20 – Condensação da origem da Mulher-Maravilha em 52





WAID, M. *et al.* The Origin of Wonder Woman. 52, v. 1, n. 12, Sep. 2006.

Figura 21 – Condensação da história de origem em *Grandes astros: Superman*



“Planeta condenado. Cientistas desesperados. Última esperança. Casal gentil.” Fonte: MORRISON *et al.* *All-Star Superman* #1, jan. 2006, n. p., tradução nossa.

Já no caso de retomadas de sequências inteiras, que poderiam parecer as de mais difícil compreensão, os quadrinhos se beneficiam de sua grande repetibilidade. No exemplo das figuras 20 e 21, histórias de origem de super-heróis são contadas e recontadas inúmeras vezes nas mais diversas mídias, não à toa tendo formado um compêndio de narrativas tão reconhecível. O mesmo vale para eventos canônicos no histórico de publicação, sempre explorados de inúmeras formas, tornando-se picos de destaque num conjunto de histórias sem fronteiras discerníveis. Se “[a] literatura não fala do mundo, mas antes dela mesma” (SAMOYAUULT, 2008, p. 102), e a intertextualidade compõe-se como uma grande memória da literatura, talvez o mesmo possa ser dito dos quadrinhos de super-herói, que têm sua própria biblioteca e seus próprios clássicos, os quais não tem medo algum de autorreferenciar.

2.4.5 Outros fatores

Seria possível citar mais alguns fatores que estimulam a presença intertextual no gênero aqui estudado, porém não há a necessidade de fazer isso agora. Em parte, porque o que consideramos um quinto critério, o diálogo dos super-heróis com o percurso do maravilhoso, é o assunto principal da pesquisa. Podemos considerá-lo como abordado em maior profundidade pelo estudo de caso de *Mulher-Maravilha* em relação aos mitos e aos contos de fadas. Um foco mais específico nas características que a superaventura compartilha com os mitos e os contos poderá ser encontrado no início de cada um dos capítulos seguintes, que tratarão particularmente dessas duas esferas.

Uma sexta propriedade poderia, por fim, estar na relação íntima dos super-heróis com as adaptações, já que os quadrinhos, e posteriormente suas versões para outras mídias (que surgiram quase concomitantemente a eles) se tornaram um arcabouço de histórias, tal como os mitos e contos, amplamente adaptado na contemporaneidade. Também não é novidade o fato de que adaptações diferentes podem ter efeito retroativo, implicando em mudanças criativas significativas nos quadrinhos, em especial aqueles publicados mensalmente, de forma a catapultar suas vendas ou usá-los como laboratório criativo para o mercado das adaptações, onde maiores riscos financeiros estão em jogo.

Dizer que esse estudo seria demasiado amplo para este trabalho, onde focamos mais nas relações quadrinhos e literatura, seria um eufemismo. As investigações do sexto critério estão

mais apropriadas aos estudos da adaptação. Mas ele não deve, de forma alguma, ser ignorado, principalmente num momento em que o cinema de super-heróis talvez esteja vivendo sua própria era de ouro.

As características do gênero superaventura em quadrinhos que trouxemos à tona, que atuam como catalisadoras da intertextualidade, apesar de não serem as únicas possíveis e estarem longe de esgotar a discussão, mostram um percurso interessante e não tão abordado no estudo das HQs de super-heróis. O diálogo dessas narrativas com sua própria história é tão frutífero quanto a busca de referências a outros textos fora do gênero, ou até mais, a depender do caso.

Apesar de esta pesquisa estar voltada ao diálogo dos quadrinhos com o cânone literário nos mitos e contos, o que tornaria o trabalho de Merino (2012) o bastante para mediá-lo, lançar essa luz sobre os super-heróis fez-se necessário. Afinal, devido à sua intrínseca relação com o próprio formato de publicação e com seu modo de contar histórias, o estudo da intertextualidade envolve necessariamente uma busca pelas características mais peculiares da superaventura, gênero que ainda carece de maiores investigações.

3 A AMAZONA: MULHER-MARAVILHA E OS MITOS

Super-heróis não fornecem conceitos sagrados em termos seculares para uma audiência moderna cética, como alguns por vezes acusam. Eles fazem algo mais interessante; desconstróem as oposições entre sagrado e secular, religião e ciência, deus e homem, o infinito e o finito, por meio de uma síntese impossível. Eles são, portanto, soluções da fantasia para algumas das dicotomias centrais da própria modernidade. (SAUNDERS, 2011, p. 143, tradução nossa)⁸¹

A Mulher-Maravilha tem sido tratada em muitos veículos oficiais da DC Comics, e mesmo nas suas próprias histórias, pela alcunha de “princesa amazona”. Não é de se surpreender que essa segunda palavra esteja presente. Do que já foi exposto de seu histórico de publicação, mesmo sem entrar em análises detidas, é claro o quanto a Mitologia tem papel fundador em suas histórias.

Diana tem um nome inspirado na deusa greco-romana da caça. Vive em Themyscira, uma ilha concedida pelo próprio Olimpo e habitada por guerreiras que retomam personagens clássicas da *Iliada* de Homero e outros textos de poetas e filósofos diversos. É filha de Hipólita, aquela que batalhou com Hércules pelo seu cinturão. Mais de uma vez, suas histórias receberam o nome de “Os doze trabalhos”, como aqueles do famoso semideus, ou de “Odisseia”, rememorando a jornada épica de Odisseu. E a lista continua.

Algumas das razões para tal proximidade já foram expostas: William Moulton Marston viu nos mitos um canal de recriação potente, à altura da mensagem feminista que queria transmitir, e isso se tornou uma constante na revista em seus melhores momentos. O que não é tão discutido, entretanto, é a forma pela qual esses mitos são efetivamente utilizados, e como vão além de simples nomenclaturas semelhantes às de histórias e personagens consagradas. Quais mitos são mais retomados (ou mais evitados)? Como as Amazonas foram de um mito quase nocivo para os gregos para uma utopia revisionista? Seria essa versão da mitologia puramente greco-romana ou perpassada por outras influências?

Questões como essas mostram que *Mulher-Maravilha* pode servir como um recurso valioso para revisitarmos o mundo dos mitos clássicos e refletirmos sobre de que formas eles

⁸¹ “Superheroes do not render sacred concepts in secular terms for a skeptical modern audience, as is sometimes claimed. They do something more interesting; they deconstruct the oppositions between sacred and secular, religion and science, god and man, the infinite and the finite, by means of an impossible synthesis. They are therefore fantasy solutions to some of the central dichotomies of modernity itself.”

influenciam os super-heróis contemporâneos. As ligações, como veremos a seguir, são mais amplas do que se imagina a princípio, muitas vezes não sendo necessário mencionar personagens, cenários e criaturas dos mitos de forma explícita para que estejam fundamentalmente presentes.

3.1 Mitologia e super-heróis

Muito já foi dito em relação às similaridades entre os super-heróis e as grandes mitologias do passado, em especial a greco-romana, devido à sua influência no mundo ocidental (sobre isso, ver: ATCHISON, 2012; ECO, 1979; KOVACS, MARSHALL, 2011; LATHAM, 2012; REBLIN, 2012; REYNOLDS, 1992; SAUNDERS, 2011). Comparados a deuses e heróis nos planos narrativo, imagético, simbólico e mesmo cultural, chegando a serem vistos como integrantes de uma mitologia própria, os super-heróis estão longe de parar de intrigar estudiosos no que se refere a seu potencial mítico. Afinal, se ao menos algumas características ou funções míticas se observam nessas figuras, e se estamos acostumados a olhar para os mitos como algo que influenciou de forma mais intensa as sociedades no passado, é justificável a confusão inicial ao tratar de sua presença transfigurada nos dias de hoje.

Essa presença, como mostrado na seção sobre quadrinhos e intertextualidade, salta aos olhos logo pelas interpretações visuais dos super-heróis nas páginas, que em muito retomam imagens de deuses e heróis clássicos. Vimos tal similaridade entre a Mulher-Maravilha e *Perseu e a cabeça da Medusa* (Fig. 19), apenas uma entre um mar de retomadas intertextuais possíveis. Como Andrew Latham propõe, na verdade, elas têm relação com o papel único das revistas seriadas de super-heróis, voltado para “a evolução e as adaptações dos heróis míticos em trabalhos modernos” (2012, p. 3, tradução nossa),⁸² apesar de seu desprezo pelos estudos acadêmicos. Em seu trabalho, a mesma escultura é mostrada em comparação com o modo como o Superman é representado em histórias recentes. Ambas as HQs e a estátua aparecem triunfantes sobre o espaço de seu domínio (Perseu sobre o corpo de Medusa, e Superman sobre a cidade de Metropolis, numa postura territorialista comum aos super-heróis). Aqui, um exemplo de como essa influência visual opera segundo o autor:

Perseu segue a tradição clássica da perfeição estética, representado como alto, triunfante sobre sua inimiga, demonstrando a forma ideal de um semideus. [... Nos

⁸² “[...] the evolution and adaptations of mythical heroes in modern works.”

quadrinhos de super-heróis estadunidenses,] Homens são frequentemente retratados como supermusculosos, em muito parecidos com as estátuas dos heróis gregos, para demonstrar sua força e poder ao público. As mulheres são mostradas, em muito, da mesma forma, com seios fartos como aqueles das esculturas clássicas, para chamar atenção dos compradores em potencial dos quadrinhos. A Vênus de Milo serve como um exemplo apto da influência da escultura clássica na representação das super-heroínas. (LATHAM, 2012, p. 10-11, tradução nossa)⁸³

Tanto na dita perfeição física quanto em seu posicionamento elevado, essa representação idealizada e ativa do super-herói está, segundo Latham, ligada à sua superioridade moral, e mostra sua proximidade maior que a do humano comum ao mundo inteligível platônico.

Outras formas de influência superam o plano visual e apelam para o narrativo. Algumas similaridades temáticas e de motivação das personagens são observáveis, assim como certos motivos recorrentes, como o da donzela em perigo salva pelo herói. Relações mais específicas também são possíveis, como Latham mostra ao comparar a origem e os poderes do Superman com os de Perseu e os eventos trágicos que são pontos importantes nas histórias de Batman e Hércules. Essas relações são infinitas e particularmente significativas quando feitas por meio de estudos de caso. Por isso a escolha de Latham por não considerar apenas a aplicação do monomito de Campbell (2007) como um método, já que, mesmo que funcione como uma influência narrativa, as similaridades são grandes demais em número e especificidade para utilizar um modelo de análise tão abrangente.

Uma análise mais detida entre Mulher-Maravilha e alguns mitos, que também parece ser o caso mais apropriado para nosso *corpus*, será proposta logo adiante. Antes, é justo considerar que a abordagem que propomos, próxima à Mitologia, não significa que seja simples classificar super-heróis como mitos. Apesar de suas propriedades míticas influenciarem o modo como são consumidos e produzidos, inclusive narratologicamente, eles não atendem a todos os critérios de categorização no sentido estrito da palavra. Podemos explorar essa premissa pela definição mais abrangente de mito proposta por Mircea Eliade quando este afirma que:

[...] o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como,

⁸³ “Perseus follows the classical tradition of aesthetic perfection, portrayed as tall, triumphant over his foe, demonstrating the ideal form of a demigod. [...] In American superhero comics,] Men are often depicted as overly muscular, much like Grecian statues of their heroes, to demonstrate their strength and power to the audience. Women are shown in much the same way, with full breasts much like those in classical sculptures, to draw the attention of potential buyers to the comic. The Venus de Milo serves as an apt example of classical sculpture’s influence on the depiction of super heroines.”

graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. (1972, p. 11)

Em *Mito e realidade*, Eliade diferencia a definição de mito enquanto mentira, sentido muito usado no vocabulário geral, dos mitos como verdade, aqueles cujo resultado é comprovável no mundo empírico. Logo, os mitos, em seu sentido mais puro, preveem a crença de seus seguidores, que ordenam sua ação no mundo por meio dessas histórias exemplares. Nesse cenário, é certo que não há culto dos super-heróis no sentido tradicional, e que não se acredita neles como genitores da realidade em que vivemos. Em contrapartida, também é certo que lidamos, em nosso século, com uma sociedade secularizada, em que as instituições religiosas têm cada vez perdido mais espaço para lições exemplares de outra natureza, como aquelas presentes na ficção:

O que deve ser salientado é que a prosa narrativa, especialmente o romance, tomou, nas sociedades modernas, o lugar ocupado pela recitação dos mitos e dos contos nas sociedades tradicionais e populares. Melhor ainda, é possível dissecar a estrutura “mítica” de certos romances modernos, demonstrar a sobrevivência literária dos grandes temas e dos personagens mitológicos. (Isso se verifica sobretudo em relação ao tema iniciatório, o tema das provas do Herói-Redentor e seus combates contra os monstros, as mitologias da Mulher e da Riqueza). Por esse prisma, pode-se dizer, portanto, que a paixão moderna pelos romances trai o desejo de ouvir o maior número possível de “histórias mitológicas” dessacralizadas ou simplesmente camufladas sob formas “profanas”. (ELIADE, 1972, p. 163-164)

Eliade já prevê, portanto, que a sobrevivência do mito em nossa era se dá de forma camuflada por meio de temáticas, comportamentos e personagens exemplares, que permanecem por serem constituintes da própria estrutura cognitiva do ser humano. O retorno às origens, por exemplo, está presente em momentos múltiplos da história humana, do retorno ao texto bíblico da Reforma ao mito racista da superioridade ariana imposto pelo nazismo (ELIADE, 1972). O mesmo poderia, talvez, ser dito dos super-heróis, muitos dos quais são modelos do resgate da integridade pré-moderna perante a fragmentação dos novos tempos, em especial nos que pertecem, como a Mulher-Maravilha, à DC Comics (BAINBRIDGE, 2009).

O comportamento mítico também é possibilitado pela cultura de massa por meio das novas formas de consumo do capitalismo. Um dos exemplos mencionados por Eliade é o do “culto do automóvel sagrado”: a exibição exaltada do produto em salões cuidadosamente iluminados, as “sacertdotisas” na forma de modelos responsáveis pela exibição dos produtos e a reverência dos adoradores de carros seria, para o mitólogo, um ato de cunho ritualístico. O

mesmo, talvez, possa ser dito das convenções de fãs de quadrinhos, como as diversas edições da *comic con* que acontecem ao redor do mundo, e a relação pessoal com os produtos de determinadas franquias e personagens, que em muito extrapolam a de brinquedos ou objetos comuns.

Christine Atchison (2012) segue um pensamento relacionado ao dizer que, numa sociedade secularizada, os quadrinhos são um espaço propício para a observação de propriedades míticas. Fazendo ampla revisão bibliográfica, a autora propõe que a comparação mitológica, entre outros tantos fatores, está, sim, ligada ao modo como os fãs se relacionam com os super-heróis. Ele é demonstrado, por exemplo, pela prática do *cosplay*, ato de se vestir como algum personagem fictício, que se aproxima de práticas ritualísticas de inúmeros povos, bem como o estabelecimento de textos “canônicos” dentro de um histórico de publicação, levados como verdades praticamente absolutas da personagem como um texto sagrado. A natureza dessa relação, associada a outras várias características das histórias em quadrinhos em si, permite que funções semelhantes às dos mitos operem, também, nesses textos, como o poder transformativo de inserção do indivíduo na sociedade, cristalização da identidade e propagação de valores a serem seguidos, que, no caso da nossa sociedade secularizada, estão associados à justiça social.

Tais questões são de grande interesse caso fizéssemos aproximações maiores entre os super-heróis e a Teologia, como fez Reblin (2012). Porém, dado que este estudo é voltado para questões narrativas e particularidades midiáticas, e que essas funções sociais da superaventura são tema muito amplo para uma discussão tangencial, voltemos nossa atenção para como essa visão mitológica impacta nos quadrinhos e sua organização.

Uma discussão sobre o tema é proposta por Umberto Eco em seu famoso ensaio “O mito do Superman” (1962), sobre o qual falamos brevemente em trechos esparsos, em que o autor explora o arquetípico personagem e sua categorização enquanto mito utilizando recursos próprios da cultura de massa. Ainda que seja um texto já datado, muito do que Eco propõe é observável mesmo em quadrinhos recentes, e, por estudar o primeiro grande e arquetípico exemplo de super-herói como conhecemos hoje, acaba também tendo, de forma metonímica, aplicação para todo o gênero.

Para Eco, assim como Eliade, a mitificação de nossos tempos opera no contexto de uma “crise do sagrado”. Há o “empobrecimento simbólico daquelas imagens que toda uma tradição iconológica nos habituara a contemplar sempre carregadas de profundos significados sacros

[...]” (ECO, 1979, p. 239-240). Esse repertório institucionalizado pelas igrejas, que era imposto à população de cima para baixo (mesmo que a instituição colete no popular imagens e arquétipos), acaba por se enfraquecer e possibilitar novas formas de mitificação. Em especial por meio da poesia e da literatura, em que predominam, no lugar dos símbolos objetivos da cultura clássica e medieval, símbolos subjetivos, que têm seu significado relativizado dentro de cada obra e para cada autor e leitor: “Mesmo quando o poeta atinge um repertório simbólico tradicional (Mann, Eliot), ele o faz para redar nova substância simbólica a velhas imagens míticas [...]” (p. 241). Nessa transição é que a cultura de massa, para Eco, demonstra seu diferencial ao se constituir como uma plataforma mais universalizante:

Numa sociedade de massa, na época da civilização industrial, observamos, de fato, um processo de mitificação afim com o das sociedades primitivas, mas que frequentemente procede, de início, segundo a mecânica mitopoiética posta em prática pelo poeta moderno. Isto é, trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora conscientes ora inconscientes, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações (e que tem muito da unidade mágica na qual o primitivo baseava sua operação mitopoiética). (ECO, 1979, p. 242)

Da mesma forma que a mitificação institucionalizada pelas igrejas, a cultura de massa permite essa mesma lógica hierárquica e comum a toda uma sociedade por meio da lógica do consumo. Isso ocorre de forma especial nas histórias em quadrinhos, nas quais “assistimos à co-participação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos de seu público, cuja exigência precisa enfrentar” (p. 244).

No caso do Superman, exemplo investigado por Eco, sua imagem simbólica sintetiza “[...] as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (p. 247), que são necessárias para resistir às frustrações da sociedade industrial e a humilhação do homem pela máquina. Essa projeção simbólica é reforçada pelo fato de o Superman ter dupla identidade: a de Clark Kent, personalização do trabalho de escritório frustrado e desprezado pelos seus iguais, facilmente relacionável com o leitor, e a de Superman, que encapsula a força e a virtude que o leitor também gostaria de possuir para ser “capaz de resgatar anos de mediocridade” (p. 248).

Tanto pelas características do Superman, arquétipo de super-herói, quanto da mídia em que se insere, os quadrinhos de super-heróis seriam, portanto, formas exemplares de mitificação ao mesclar características dos mitos canônicos e da contemporaneidade secularizada. E para

além do modo de produção em massa, a influência da civilização do romance e suas exigências particulares também alteram significativamente o modo como os quadrinhos manifestam suas propriedades míticas.

Eco (1979) propõe que a principal característica que distingue os mitos clássicos dos super-heróis é sua história eternalizada. Ora, uma figura mítica, mesmo aquela das religiões contemporâneas, tem sua narrativa já definida. Os acontecimentos que protagoniza já foram contados, se desenvolveram num passado encerrado, e são, portanto, imutáveis. É essa imutabilidade que dá forma à sua fisionomia divina, pois o registro definitivo permite a sua repetição e propagação por imagens, obras de arte, hinos etc. Ainda que pudesse ser contado e recontado com alguns detalhes divergentes, a base da história de um mito continua sempre a mesma. Aproximando as palavras de Eco com a concepção de mito de Mircea Eliade (1972), esse movimento de recontagem, associada pelo mitólogo ao eterno retorno, tem por função invocar, por meio da narrativa, o próprio tempo primordial em que os feitos divinos ocorreram originalmente. O mito, nesse sentido, é parte de uma atitude ritualística de renovação cíclica do universo.

O super-herói não surge nesse contexto do cíclico, e sim dentro da tradição romântica, na qual “o interesse principal do leitor é deslocado para a imprevisibilidade do que acontecerá, e, portanto, para a invenção do enredo, que passa para primeiro plano” (ECO, 1979, p. 249). Esse interesse reflete a própria vida, em que os acontecimentos também são imprevisíveis e uma série de intempéries são impostas ao indivíduo sem ordem aparente.

Em suma, a personagem mítica tradicional raramente trará surpresas em seu enredo, ao passo que a busca da imprevisibilidade é priorizada na do romance. Assim,

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance. (ECO, 1979, p. 251)

Como as HQs contornam, então, esse paradoxo de manter o caráter mítico inconsumível do super-herói enquanto também atendem às necessidades romanescas de valorização dos novos acontecimentos? Para Eco, isso acontece por meio de outro paradoxo, neste caso de cunho temporal: uma crise no tempo da narrativa. Em termos práticos, se torna abstrata a

ligação temporal entre uma narrativa e outra, mesmo em algumas relações simples de causa e efeito que possam denotar a linearidade dos eventos. Há, também, uma falta de consequências definitivas nas histórias em quadrinhos. Os acontecimentos desenvolvem-se:

[...] numa espécie de clima onírico – inteiramente inadvertido pelo leitor – onde aparece de maneira extremamente confusa o que acontecera antes e o que acontecera depois, e quem narra retorna continuamente o fio da estória como se se tivesse esquecido de dizer alguma coisa e quisesse acrescentar alguns pormenores ao que já dissera. (ECO, 1979, p. 258).

Essa característica é um fator de consequências consideráveis. Explica, por exemplo, o fato de essas histórias jamais permitirem que personagens famosas permaneçam mortas por muito tempo, sendo ressuscitadas das formas mais mirabolantes. Explica, também, por quê alguns acontecimentos narrativos mais drásticos ou duradouros, como casamentos, raramente acontecem com super-heróis, ou são contados em histórias paralelas à da continuidade principal. Nas palavras de Eco, o Superman se casar seria “outro passo em direção à sua morte” (1979, p. 258), e por isso essa história é contada sob o selo *Imaginary tales*, linha de histórias precursora da noção de multiplicidade e realidades alternativas. É, por fim, uma permissão para o exercício de *retcons*, que são, como já antes definido, alterações retroativas em histórias passadas, por vezes incoerentes em relação aos fatos anteriores, mas tão comuns que chegam a ser aceitas como prática inerente ao gênero.

Se levado nas proporções sugeridas por Eco, poderia-se dizer que o status mítico dos super-heróis, além de sua organização e propagação institucionalizada pela cultura de massa, tem relação direta com o modo como as superaventuras em quadrinhos são contadas. É pela fuga da corrosão temporal, necessária para caracterizar um mito, que essas narrativas criam recursos complexos de temporalidade, causalidade, *retcons*, *reboots* etc. para que seus heróis não envelheçam e não percam seu status como símbolos compartilhados socialmente: [...] “uma noção confusa do tempo é a única condição de credibilidade da narrativa” (ECO, 1979, p. 260). Isso explica, entre outros tantos fatos, por que personagens que nasceram há mais de meio século e atravessam a evolução tecnológica e social do passar dos tempos continuam com a mesma aparência e idade que tinham em seu surgimento.

Em suma, se o super-herói, por sua aspiração romântica, não pode ser isolado num passado ideal como o mito e precisa estar no fluxo da história em curso, os quadrinhos distorcem essa noção temporal a ponto de fazer com ela parecer difusa e numa presentificação

contínua. Garante, assim, que seu enredo não se consuma, o que não deixa de ser uma forma de atingir uma espécie de eternalização, que é tão cara aos mitos clássicos.

De certa forma, esbarramos, até então, em características estruturais dos quadrinhos de super-herói enquanto gênero, tópico já abordado no capítulo anterior. Porém, mais do que uma repetição, o objetivo foi mostrar como um fator aparentemente distante, que é a relação íntima dos super-heróis com os mitos, podem ter relação indissociável com sua forma de contar histórias, que são nosso foco, além de aproximações teológicas.⁸⁴

As distinções acima já bastam para mostrar que, ao lidarmos com super-heróis, é mais apropriado falar em funções ou aproximações míticas do que tratá-los como mitos em si. Não obstante, as propriedades míticas dessas narrativas são inegavelmente presentes e afetam de forma significativa o modo como essas histórias se desenvolvem. Mulher-Maravilha é um exemplo claro desse movimento, já que, além das estruturas narrativas comuns ao gênero, apresenta de forma consciente a Mitologia como um ponto importante dentro da própria história. As seções seguintes deste capítulo se ocuparão em demonstrar algumas das formas pelas quais isso acontece, sejam elas mais gerais, por meio do que chamamos de “revitalizações míticas”, sejam mais específicas, analisando intertextualmente as releituras de alguns mitos em particular.

3.2 Revitalizações míticas em *Mulher-Maravilha*: uma visão geral

Enquanto o universo de super-heróis da DC Comics se desenvolvia, e especialmente entre a trindade composta por Batman, Superman e Mulher-Maravilha, esta super-heroína sempre ocupou um papel muito distinto por sua associação com os mitos da tradição greco-romana. Trata-se, evidentemente, da culminação de seus alicerces mitológicos presentes desde sua criação, como vimos pela retomada histórica feita no capítulo anterior. Mas seria essa apropriação mítica tão simples? Afinal, a própria Mitologia é um compêndio complexo de histórias, por vezes contraditórias, com versões múltiplas e tons locais e particulares de cada contador.

A influência dos contadores é de particular relevância: muitos pensam nos antigos poetas como sinônimos de Mitologia. Mas, como aponta Mircea Eliade (1972), o próprio Homero não era mitógrafo e escrevia para a aristocracia militar e feudal. Em sua versão dos

⁸⁴ Para um estudo significativo no Brasil sobre super-heróis e seu potencial teológico, confira Reblin (2012).

mitos são priorizadas, portanto, figuras divinas e heroicas nobres, deixando de lado temas marginais, fúnebres ou noturnos. Já Hesíodo, apesar de focar em muitos mitos ignorados por Homero, os organiza pelo viés da teogonia, explicando o surgimento do mundo por uma explicação, de certa forma, racionalizada. Pela escolha de perspectivas particulares, ambos já traziam em seus escritos versões “desmitificadas” dos mitos, distantes de sua função original, de cunho ritualístico, para as sociedades primitivas. Os mitos conhecidos pelos textos clássicos da Antiguidade, portanto, não eram puros desde sua primeira escritura.

Muito também pode ser dito sobre a influência mútua que algumas mitologias (nesse caso, entendidas como conjuntos de mitos cunhados por diferentes povos) exercem sob outras, movimento difícil de apontar com precisão. Como afirma Eliade, “Os mitos registrados são sempre modificações mais ou menos sensíveis de um texto preexistente” (1972, p. 128). Esse fato é uma das características que permite explicar por que tantas mitologias diferentes possuem traços comuns. Permitem, também, enxergar uma prática inerente da intertextualidade nos mitos, que só se intensificou em séculos posteriores: afinal, “se a religião e a mitologia gregas, radicalmente secularizadas e desmitificadas, sobreviveram na cultura europeia, foi justamente por terem sido expressas através de obras-primas literárias e artísticas” (p. 139).

O movimento de racionalização dos mitos desde o fim da Antiguidade Clássica foi o que permitiu sua sobrevivência após o surgimento do Cristianismo. Como não eram mais cultuados por boa parte dos membros da população culta, os deuses mitológicos se tornaram uma espécie de patrimônio artístico-cultural que permaneceu por sua significação simbólica, instigando investigações científicas e admiração dos estudiosos das artes. De certa forma, esse status prevalece até hoje, como mostram as inúmeras revitalizações que recebem por meio de recriações e reinterpretações.

No caso da revista *Mulher-Maravilha*, chamaremos essas práticas de revitalizações míticas porque, além de ser um termo mais amplo que abarca diferentes práticas de permanência textual, ele implica, pelo próprio sentido da palavra, o ato de dar nova vida aos mitos da tradição, em um novo contexto de uso, atingindo um novo público e que acarretando em novas construções de sentido. O estudo encontra-se, nessa acepção, em consonância com Samoyault quando a autora afirma que:

Nem estudo da influência nem simples identificação do hipotexto, a análise do mito pode tornar-se estudo intertextual completo na medida em que o interesse consiste em situar circulações de sentido, transportes de temas e de figuras. Não basta à atualização

adaptar uma história a um novo contexto, ela se carrega das significações anteriores ao mesmo tempo que da significação presente. (SAMOYVAULT, 2008, p. 118)

Um estudo desse gênero implica, portanto, na consideração dos contextos de produção do hipotexto e do hipertexto e de seu significado dentro dele. Compreendemos esses termos na concepção de Gérard Genette, inseridos em sua teoria da transtextualidade, isto é, a “transcendência textual do texto” (GENETTE, 2010, p. 12), “o contrário da imanência” (p. 16). Um dos cinco tipos de transtextualidade é a hipertextualidade, da qual se ocupa no livro *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*, publicado originalmente em 1982:

Entendo por hipertextualidade toda relação que une um texto B (que chamarei de *hipertexto*) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei de *hipotexto*) do qual ele brota de uma forma que não é a do comentário. [...] Esta derivação pode ser de ordem descritiva e intelectual, em que um metatexto (por exemplo, uma página da *Poética* de Aristóteles) “fala” de um texto (*Édipo rei*). Ela pode ser de uma outra ordem, em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que qualificarei, provisoriamente ainda, de transformação, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente sem necessariamente falar dele ou citá-lo. A *Eneida* e *Ulisses* são, sem dúvida, em diferentes graus e certamente a títulos diversos, dois (entre outros) hipertextos de um mesmo hipotexto: a *Odisséia*, naturalmente. (GENETTE, 2010, p. 18)

Voltando ao que disse Samoyault, agora em associação a Genette, em *Mulher-Maravilha* não só ocorre a intertextualidade, “presença efetiva de um texto em um outro” (GENETTE, 2010, p. 14). A hipertextualidade surge como um outro conceito, menos restrito e abrangente o bastante para abarcar as múltiplas conexões com outros textos que permeiam a revista. Essas relações são também de derivação e transformação, de formas mais ou menos explícita, como veremos ocorrer logo em seguida com alguns mitos selecionados.

Como é próprio da sobrevivência dos mitos hoje considerados pagãos, eles foram, em muitos casos, cristianizados para garantir sua permanência (ELIADE, 1972). Isso é muito claro no filme *Wonder Woman* (2017), no qual as figuras de Zeus e Ares são submetidas a uma releitura dualista que os coloca, respectivamente, como o Deus benevolente e seu inimigo tirânico. Resta-nos investigar como essa revitalização mitológica ocorre nos quadrinhos, menos restritos criativamente por seus riscos comerciais menores e, por esse motivo, não necessitam se aproximar de versões simplificadas dos mitos.

Podemos começar dizendo que *Mulher-Maravilha* usou, desde os princípios, uma abordagem crítica da mitologia greco-romana. Ela está presente desde o momento inicial em que era escrita por William Moulton Marston. O fato de as amazonas serem filhas de Afrodite,

a deusa do amor, como expressão de uma suposta tendência feminina de liderar a sociedade sem os modos violentos dos homens, é um afastamento considerável dos mitos tradicionais, nos quais as amazonas são filhas de Ares e voltam-se para práticas belicosas. Essa escolha explicita a predominância, desde o início, de um uso desse cânone de histórias mitológicas a favor de uma postura crítica, que cada autor utiliza de maneiras particulares, mas geralmente buscando problematizá-las a partir de uma visão contemporânea.

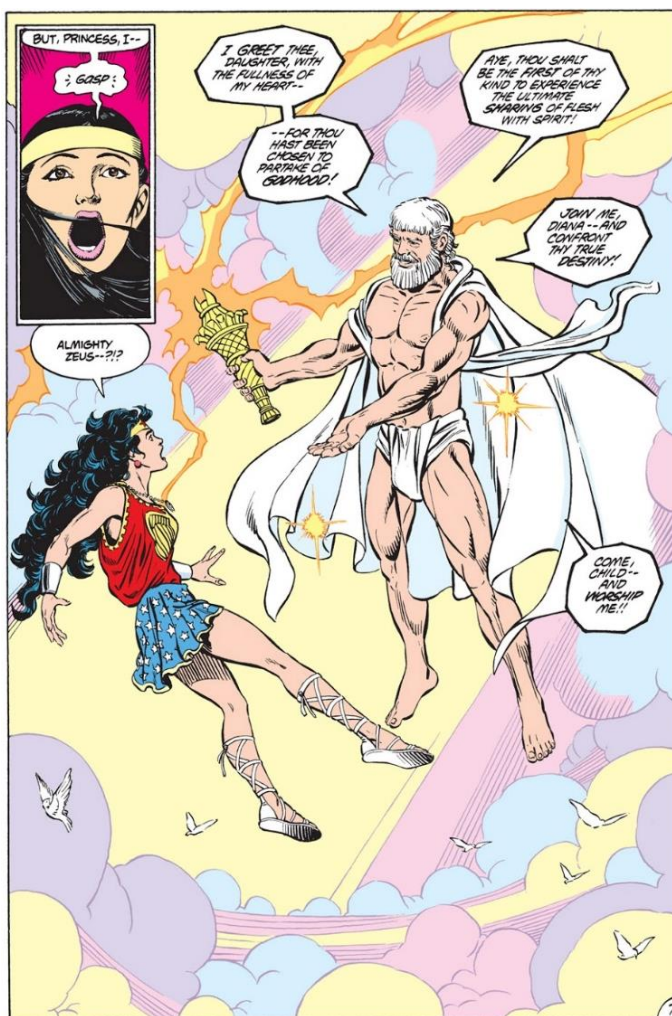
Tem-se aí uma grande diferenciação em relação aos mitos, pois “O mito, em si mesmo, não é uma garantia de ‘bondade’ nem de moral. Sua função consiste em revelar modelos e fornecer assim uma significação ao Mundo e à existência humana. Daí seu imenso papel na constituição do homem” (ELIADE, 1972, p. 128). Nos quadrinhos analisados, aparecem de forma a suscitar reflexões e levar a uma moral, uma vez que histórias de super-heróis têm a tendência a abordar mais claramente o combate entre o bem e o mal. Nesse sentido, se aproximam mais do tom cautelar dos contos de fadas, estes já inseridos na lógica maniqueísta da era cristã, do que das histórias míticas em si, discussão aprofundada no capítulo seguinte. Por outras vezes, podem também se assemelhar, se voltarmos na Antiguidade, à postura crítica que a cultura grega adotou em relação a seus mitos, mais especificamente ao comportamento dos deuses nas narrativas que predominavam à época em termos de propagação mitológica:

[...] os ataques racionalistas tinham por alvo as aventuras e as decisões arbitrárias dos deuses, sua conduta caprichosa e injusta e sua “imoralidade”. E a principal crítica era feita em nome de uma ideia cada vez mais elevada de Deus: um verdadeiro Deus não poderia ser injusto, imoral, ciumento, vingativo, ignorante, etc. A mesma crítica foi retomada e exarcebada mais tarde pelos apologistas cristãos. Essa tese, a saber, que os mitos divinos apresentados pelos poetas não podiam ser verdadeiros, triunfou, inicialmente, entre as elites intelectuais gregas e, finalmente, após a vitória do cristianismo, em todo o mundo greco-romano. (ELIADE, 1972, p. 11)

Investiguemos um desses casos de postura crítica perante os mitos para depois partirmos para alguns exemplos. Enquanto personagem, a Mulher-Maravilha se tornou um estandarte desse pensamento questionador da superioridade divina em alguns de seus momentos mais relevantes nos quadrinhos. Na fase roteirizada por George Pérez, depois de voltar para Themyscira após sua primeira aventura bem-sucedida no mundo dos homens, Diana chama a atenção de Zeus, rei do Olimpo: “Themyscira, a isolada ilha que é lar das amazonas, é de fato um paraíso... um paraíso digno de minha benevolência!”⁸⁵ (PÉREZ *et al.*, 2017, p. 54).

⁸⁵ “Themyscira, the secluded island home of the amazons, is indeed a paradise — a paradise well worthy of my personal favor!”. Originalmente publicada em Wonder Woman #10, nov. 1987.

Figura 22 – Zeus convida Diana a “venerá-lo”



“Eu a recebo, filha, com a plenitude do meu coração... pois você foi escolhida para provar de minha divindade! Sim, você será a primeira de sua casta a ter a experiência definitiva de partilhar a carne com o espírito! Una-se a mim, Diana... E confronte seu verdadeiro destino! Venha, criança... e me venere!”, diz Zeus. (PÉREZ *et al.*, 2017, p. 59). Fonte da figura: Wonder Woman #10, nov. 1987.

Lembremos que Zeus é reconhecido não só por sua autoridade muitas vezes tempestuosa no modo de reger deuses e mortais, como também por seus inúmeros casos extraconjugais que faz o possível para esconder de sua esposa, Hera. Não é de se surpreender que aquilo que o deus considera ser “benevolência”, na verdade, se traduza no desejo carnal pela princesa, momento expresso pela cena da Fig. 22.

O diálogo continua de modo a deixar claro como o posicionamento de Zeus, comum e inquestionável dentro dos mitos em si, não é aceitável para Diana e as outras amazonas. Mesmo sabendo que os deuses existem e são autoridades inegáveis (“devemos nossa existência à

vontade dos deuses... portanto, devemos servi-los”, diz uma das amazonas), a ação que hoje é entendida como assédio e, potencialmente, um abuso sexual, não é naturalizada, mesmo quando a tentativa provém do maior e mais poderoso dos deuses. O pensamento racional e a crítica à imoralidade divina prevalecem:

Diana: Todo-poderoso, não compreendo...! Eu já não o venero?

Zeus: Em espírito, sim... mas agora busco uma comunhão carnal!

Diana: Durante meu tempo no mundo dos homens, grande Zeus, aprendi que tais decisões devem ser consensuais! Não posso entregar algo tão especial sem um verdadeiro sentimento de desejo e comprometimento! Por favor, todo-poderoso, tente entender...!

Zeus: “Entender”, criança? Entendo apenas que você ousou me desafiar... e por isso deverá ser apropriadamente punida! (PÉREZ *et al.*, 2017, p. 60)⁸⁶

Não é só Diana, a Mulher-Maravilha, que faz tais questionamentos. Um diálogo entre duas deusas serve também como exemplo: “É como temíamos, Ártemis... o todo-poderoso Zeus deseja tornar as amazonas suas concubinas!”⁸⁷ diz Héstia, ao que Ártemis responde: “Nunca, Héstia! Não permitirei que ele nos traia dessa forma!” (PÉREZ *et al.*, 2017, p. 55). É especial o fato de ser justamente Ártemis quem profere tais palavras, uma vez que “Considerava-se Ártemis como a protetora das Amazonas, como ela guerreiras e caçadoras e, também como ela, libertas do jugo do homem” (GRIMAL *et al.*, 2005, p. 48). Não à toa, a própria Mulher-Maravilha recebe da deusa Afrodite o nome de Diana, nome romano da deusa da caça (Fig. 24).

Mais significativa ainda seja, talvez, a reação de Hipólita, mãe de Diana, à abordagem de Zeus: “Seu cruel filho Héracles me mostrou tal ‘respeito’ séculos atrás, Zeus! Como não pôde obtê-lo, ele roubou contra minha vontade! E não vou permitir que o pai dele triunfe da mesma forma contra minha filha!”⁸⁸ (PÉREZ *et al.*, 2017, p. 61). A referência é feita ao acontecimento narrativo de edições anteriores, que remonta à origem das amazonas e dialoga com os eventos dos mitos clássicos: o roubo do cinturão de Hipólita por Héracles em um de seus doze trabalhos.

⁸⁶ “Diana: Almighty one, I do not understand--! Do I not already worship you?

Zeus: In spirit, aye-- But I seek now communion of the flesh!

Diana: During my time in man’s world, great Zeus, I learned that such decisions must be mutual! I cannot surrender that which is mine alone to give without a true feeling of desire and commitment! Please, almighty one, try to understand--!

Zeus: Understand, child? I understand only that thou hast dared defy me-- and, for that, thou must be properly punished!” (Originalmente publicado em *Wonder Woman* #10, nov. 1987, p. 8).

⁸⁷ “...tis as we feared, Artemis - almighty Zeus seeks to make the amazons his playthings!” (*Wonder Woman* #10, nov. 1987, p. 3).

⁸⁸ “Your cruel son Heracles showed me such “respect” centuries ago, Zeus! That which would not be freely given, he stole! And I shall not allow his father to trifle thus with my only daughter!” (*Wonder Woman* #10, nov. 1987, p. 9).

Exploraremos esse mito com maiores detalhes mais adiante na investigação do mito das amazonas. Cabe, aqui, apontar a reação de Hipólita, também de indignação com o autoritarismo divino de Zeus e a compactuação das deusas:

Nos exilamos nesta ilha porque uma vez permiti que um bruto semideus me tratasse como uma cadela! [...] Então como posso acreditar que seremos algum dia livres... quando as deusas que nos criaram se sujeitam a todas as vontades de Zeus? Às vezes, acho que somos apenas peças em algum jogo incompreensível dos deuses... e francamente, estou começando a me cansar disso! (PÉREZ *et al.*, 2017, p. 67).⁸⁹

Por ora, o que fica claro é que Pérez dá continuidade à proposta de Marston: promover a releitura de mitos gregos de modo a atualizar seus sentidos no que se refere aos papéis dos gêneros masculino e feminino neles presentes. Cabe às mulheres da narrativa se manifestarem e tomarem o controle desse discurso contra os abusos de Zeus, Ares e outras figuras masculinas. Tais ações não são feitas de forma simplória, no entanto, já que dinâmicas de poder desiguais são levadas em consideração. É o caso das deusas, que têm seu poder de ação restrito em relação ao rei do Olimpo, Zeus, causando a frustração de Hipólita por sua aparente inércia perante as injustiças sofridas pela filha. O mesmo é observado quando Hera repreende a incisão das outras deusas no conselho sobre a questão das amazonas: “Meu marido é orgulhoso... e suas palavras o enfureceram. Ouçam meu conselho: não se aventurem em seu temperamento tempestuoso. E nunca mais peçam à sua rainha que se volte contra seu rei em um momento de fúria!”⁹⁰ (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 13). A relação fica ainda mais evidente no texto original em inglês, em que a deusa usa *lord*, e não “rei”, como na tradução oficial da editora Panini, para se referir ao marido, realçando o aspecto hierárquico.

Na fase roteirizada por Greg Rucka, a racionalização dos mitos também está presente. Mais do que isso, ele torna ainda mais complexo o modo como os deuses se apresentam em Pérez, pois mostra que, para as amazonas, seus deuses são reais e, ao mesmo tempo, falhos, dando novas nuances à relação do grupo com sua fé. Diana é a personagem a vocalizar tais ponderações, o que dá traços trágicos à personagem e sua missão. Na Figura 23, ela emite uma opinião parecida com a de Hipólita na fase de Pérez, ainda que menos agressiva.

⁸⁹ “We retreated to this island because I once allowed a brutish demigod to treat me like a dog! [...] Then how can I believe we will ever truly be free-- when the goddesses who bore us surrender to Zeus' every whim! Sometimes I believe that we are all merely pawns in some incomprehensible celestial game-- and frankly, daughter, I have begun to tire of it!” (Originalmente em *Wonder Woman* #10, nov. 1987, p. 15).

⁹⁰ “My husband is proud-- and your words have stirred a storm within him. My advice to you is this: walk not lightly into such a maelstrom! And do not ask your queen to take sides against her lord when he still rages!” (Originalmente em *Wonder Woman* #1, fev. 1987, p. 5).

Figura 23 – Diana alerta sobre o caráter dúbio dos deuses



Diana: Eles... têm minha fé. Eles têm minha lealdade, e alguns também têm meu amor. Mas isso não significa que eles tenham minha confiança. Eles jogam seus próprios jogos e não cabe a nós saber o porquê. Há poucos mitos, poucas histórias, nos quais chamar a atenção de um deus traz um final feliz.

Barbara Ann: Tem funcionado bem o suficiente até agora para você, minha amiga.

Diana: Minha história ainda não acabou, Barbara Ann.

Fonte: RUCKA *et al.*, 2017b. Originalmente publicado em *Wonder Woman* #18, mai. 2017. Tradução nossa.

Diálogos como o visto acima são possíveis pela narrativa se desenvolver em um cenário um pouco mais mundano. Em *Mulher-Maravilha: Ano um* e em todas as 25 edições da fase de Greg Rucka durante o Renascimento, as aparições dos deuses são raras e, nas poucas vezes que acontecem, quase sempre são de forma camuflada, transfigurados em animais que não falam ou tomando aparências humanas comuns. Além do mais, algumas das cenas mais importantes, como o momento em que a jovem Diana, perdida no mundo dos homens, ganha seus poderes, acontece *off-panel*.

O diálogo das amazonas com os deuses também é muito menos frequente do que antes. Pérez mostra o momento em que Diana é convocada à ação no mundo dos homens como repleta de aparições e vozes divinas — o próprio Hermes a guia pela passagem entre mundos e a apresenta a suas anfitriãs em Boston —, mas com Rucka esse chamado é mais uma interpretação de sinais divinos esparsos, como a aparição de um soldado na ilha, que só poderia cruzar a barreira se fosse esse o desejo divino.

A relação entre mulheres e divindade também se torna mais complexa. Se Marston acreditava que as mulheres tinham a tendência inerente para o bem, e Pérez deu prosseguimento

à sua missão ao potencializar a participação feminina em mitos tradicionalmente patriarcais como o das próprias amazonas, as personagens femininas de Rucka, grande maioria da revista, servem como uma evolução de visões fundamentalistas ou estereotipadas anteriores. À exceção de Ares e seus filhos, Phobos e Deimos, outra presença herdada da fase de Pérez, todas as antagonistas de sua fase são mulheres, em sua maioria com histórias e motivações complexas que fogem dos prévios dualismos.

A essa altura já é possível notar que as revitalizações míticas em Mulher-Maravilha e o ato de questionamento dos mitos está intimamente ligado à promoção de novas visões das relações de gênero, diferentes das que predominavam naquelas histórias. Essa, como já apontado, é uma característica que acompanha todo o histórico de publicações da Mulher-Maravilha, e um tópico praticamente inevitável numa visão panorâmica como esta.

Para um último exemplo, este um pouco mais sutil, de relativização dos valores expressos pelos mitos clássicos, veremos ser ressignificada por *Mulher-Maravilha* uma das características mais proeminentes de personagens mulheres ao longo da história: a curiosidade. Esse trecho também serve como um caso exemplar em que os quadrinhos se inspiram em uma versão menos pura dos mitos greco-romanos, fazendo também referências bíblicas e comprovando as conexões múltiplas entre esses arcabouços sagrados.

A curiosidade aguçada tem raízes antigas. Da tradição de histórias míticas greco-romanas, podemos citar Psiquê e a lamparina a óleo, que a levariam a perder seu marido, Eros, e ter que passar por inúmeras provas para atestar seu valor após cometer o crime de ver sua face. É desse mito tardio, registrado por Apuleio no século II em *O asno de ouro*, que vêm os temas e motivos mais conhecidos dos contos de fadas (MENDES, 2000). A história da criação de Pandora e a abertura do jarro com os males do mundo, contudo, permanece o mito greco-romano mais emblemático nesse tópico.

Criada como castigo para os homens após Prometeu ter roubado o fogo do Olimpo, aquela que é considerada a primeira mulher é descrita como consta abaixo pela *Teogonia* de Hesíodo. Atentemos ao fato de todas as mulheres serem descritas como criaturas funestas que prezam apenas o luxo, que será importante mais tarde.

E criou já ao invés do fogo um mal aos homens:
plasmou-o da terra o ínclito Pés-tortos
 como virgem prudente, por desígnios do Cronida;
 cingiu e **adornou-a a Deusa Atena de olhos glaucos**
com vestes alvas, compôs um véu laborioso
 descendo-lhe da cabeça, prodígio aos olhos,

ao redor coroas de flores pôs uma coroa de ouro,
quem a fabricou: o ínclito Pés-tortos

[...]

O espanto reteve Deuses imortais e homens mortais

Ao virem íngreme incombátível ardil aos homens.

Dela descende a geração das femininas mulheres.

Dela é a funesta geração e grei das mulheres,

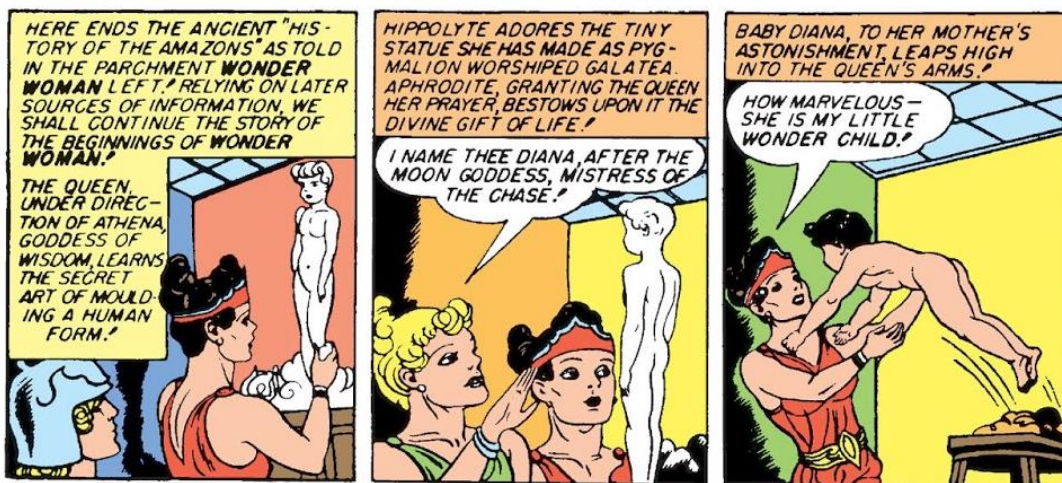
Grande pena que habita entre homens mortais,

Parceiras não da penúria cruel, porém do luxo.

(HESÍODO, 2007, p. 133, vv. 570-593, grifos nossos)

Uma pausa antes de tocarmos no aspecto da curiosidade para apontar algumas convergências e divergências iniciais. Se atentarmos para as informações destacadas, podemos traçar diversos paralelos entre o surgimento da Mulher-Maravilha e de Pandora. A origem divina do barro é a uma das principais: assim como Pandora tem lugar ímpar como a primeira mulher dos mitos, Diana, também esculpida do barro, é a primeira menina a nascer na ilha de Themyscira, já que, na maioria das versões das amazonas na revista ao longo dos anos, o local é habitado por uma comunidade composta exclusivamente de mulheres imortais que não geram filhos. O surgimento da jovem amazona, contudo, vêm do forte desejo da rainha Hipólita por uma filha; uma dádiva dos deuses em vez de tentativa de punição por um crime cometido, que foi a motivação para a criação de Pandora.

Figura 24 – O nascimento de Diana na Era de Ouro



“Acaba aqui a antiga ‘história das amazonas’ como contada no pergaminho deixado pela Mulher-Maravilha! Apoiados em fontes de informação posteriores, continuemos a história das origens da Mulher-Maravilha! A rainha, sob instruções de Atena, a deusa da sabedoria, aprende a arte secreta de moldar formas humanas! Hipólita adora sua pequena estátua como Pigmalião venerou Galateia. Afrodite, atendendo às preces da rainha, concede a ela o dom da vida! [...] A bebê Diana, para a surpresa de sua mãe, salta para os braços da rainha!”. Fonte: *Wonder Woman* #1, jun. 1942, William Moulton Marston, art by Harry G. Peter. (MARSTON et al., 2017, p. 149, tradução nossa).

Em suas origens na década de 1940, a criação de Diana está mais próxima da relação de duas personagens de outro mito: “Hipólita adora a pequena estátua que esculpiu assim como Pigmalião venerou Galateia” (Fig. 24). Pigmalião, como sabemos, se apaixonou por uma estátua de mármore que ele mesmo havia esculpido, e Afrodite, sentindo simpatia pelo sentimento tão profundo do artesão pela obra, deu vida à mulher, que seria chamada de Galateia (GRIMAL *et al.*, 2005). Há, nessa relação, uma divergência: é o grande amor maternal por sua criação, e não o amor romântico do escultor pela donzela esculpida, que faz Afrodite conceder o dom da vida à estátua. Vemos, mais uma vez, como Marston associava o amor feminino a tendências maternais benéficas, mesmo o de Afrodite, comumente associada aos amantes.

A intervenção das divindades femininas no nascimento da personagem é potencializada em Pérez.⁹¹ Em sua versão, um conselho de deusas se une para dar vida a todas as amazonas e, mais posteriormente, à Diana. Esta é criada a partir da alma de um bebê que estava ainda no útero quando a mãe foi assassinada pelo marido, passando a habitar o próprio útero de Gaia antes de seu nascimento. Ocorre, então, uma ressignificação do mito: apesar da origem similar da terra, não há mais presentes ardilosos que encantariam os homens de forma a trazer sua ruína como ocorreu no mito de Pandora. Diana recebe dons que a ajudariam, no futuro, a cumprir seu destino como salvadora do mundo do patriarcado (Fig. 25).

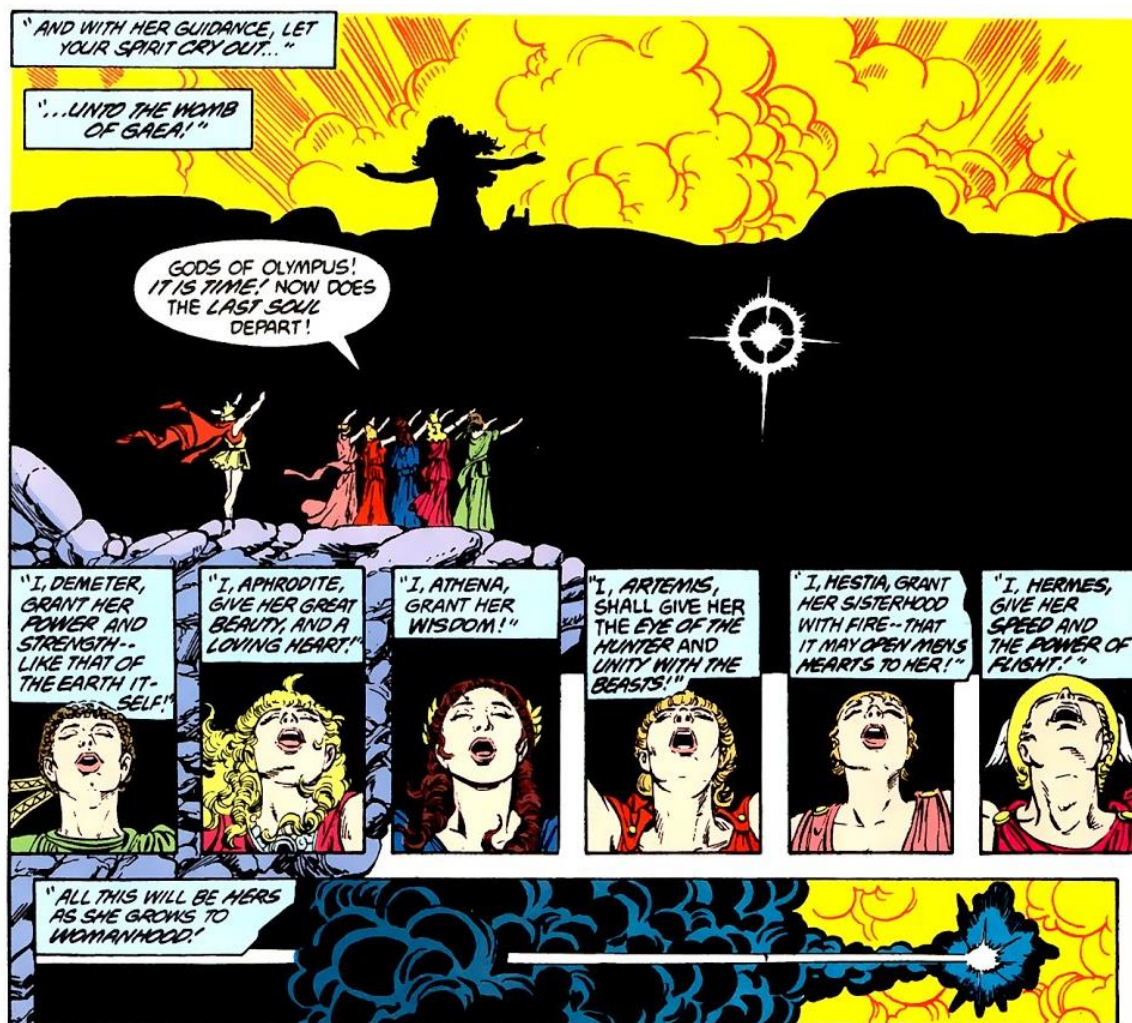
A troca de perspectivas não só promove a mudança do viés patriarcal para o matriarcal, como também o intensifica de todas as formas. Em Marston, já temos uma deusa preterida nas histórias mitológicas ganhando uma posição de extremo destaque: “Moulton [Marston] inventa uma divindade feminina que tem o poder atribuído ao Deus de Gênesis, em vez de qualquer outro membro do Panteão ao qual Afrodite pertence” (ROBINSON, 2004, p. 29, tradução nossa).⁹² É a deusa do amor quem cria as amazonas como uma raça superior, seguidora de seus princípios. Divergência mitológica, já que as amazonas são, nos textos clássicos, filhas de Harmonia e Ares, este o próprio deus da guerra e amante da deusa do amor (GRIMAL *et al.*, p. 10, 23). Mas em Pérez, em vez de ação solitária de Afrodite, é um conselho de várias deusas

⁹¹ Não abordamos o nascimento de Diana na fase mais recente de Greg Rucka por ela não retratar tal momento. Isso se deve ao fato de a DC Comics ter transformado essa história de origem, tornando a história da criação do barro uma mentira para encobrir o caso extraconjugal de Zeus com Hipólita, do qual Diana teria sido fruto. Como a origem de semideusa é a versão que a editora tem promovido em todas as mídias mais recentes, é possível que o autor não tivesse o poder de revertê-la, por mais referencial que seu trabalho seja ao de Pérez.

⁹² “Moulton invents a female deity who has the power attributed to the God of Genesis, rather than to any member of the Pantheon to which Aphrodite belongs.”

(unidas ao deus da comunicação e das viagens, Hermes) que cria as amazonas e dá vida e poderes à Diana. Esta primeira amazona a nascer em Themyscira, inclusive, habita, antes de nascer, o próprio ventre de Gaia, deusa primordial que, “potência inesgotável de fecundidade, é considerada como Mãe Universal e mãe dos Deuses” (GRIMAL *et al.*, 2005, p. 183).

Figura 25 – Diana recebe dons divinos no momento de seu nascimento



Athena: Deuses do Olimpo! É hora! A última alma está de partida!

“Eu, Deméter, lhe concedo força e poder... como os da própria terra!”

“Eu, Afrodite, lhe concedo enorme beleza e um coração amoroso.”

“Eu, Atena, ofereço sabedoria.”

“Eu, Ártemis, lhe confiro o olho da caçadora e a compreensão das feras.”

“Eu, Héstia, lhe garanto, afinidade com o fogo... para que os corações dos homens sempre se abram para ela.”

“Eu, Hermes, lhe concedo velocidade e o poder do voo.”

“Tudo isso será dela quando atingir a idade adulta.”

Fonte da figura: PÉREZ *et al.*, *Wonder Woman* #1, fev. 1987. Trad. Mario Luiz C. Barroso (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 33).

Após seu nascimento, o cuidado materno da jovem também não é restrito à mãe Hipólita, mas a todas as amazonas: “[Diana] é a única criança que tocaram em mais de 30 séculos. A sua inocência instila o amor de Afrodite nessas guerreiras. Assim, a jovem princesa fica aos cuidados de mil mães... e é tutorada pelas maiores sábias do palácio real.”⁹³ (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 34). Criada por inúmeras mães mitológicas, a Mulher-Maravilha contesta, assim, uma tradição mitológica que não prioriza relações mãe e filha, na qual apenas um mito, o de Deméter e Perséfone, é reconhecido por esse aspecto. Em consonância com essa subversão, Robinson afirma:

Então temos aqui o que equivale a uma criação especial, espelhando aquela de Gênesis, na qual um ser humano é moldado da terra. Porém aqui a criação incontestavelmente não é a do homem, mas da mulher, e sem a intervenção de uma costela extra. [...] Nunca houve um pai — na terra ou no céu. Essa é uma revisão interessante, já que Hesíodo nos conta que a própria Afrodite se ergueu do mar que havia sido impregnado por uma fração perdida da semente patriarcal divina, e Zeus gestou Atena após sua mãe ter morrido, ao passo que não há mitos gregos sobre uma mãe fazendo isso sozinha desde o início. (ROBINSON, 2004, p. 31-32, tradução nossa)⁹⁴

Por falar em Gênesis, não seria possível ignorar aquela com quem Pandora se relaciona tão intimamente na mitologia hebraico-cristã, e que também foi tida como um exemplo de mulher curiosa cuja transgressão traz ruína: Eva.⁹⁵ Como já visto neste capítulo, Eliade (1972) alerta para o caso da sobrevivência dos mitos se dar, muitas vezes, de forma cristianizada. O mesmo poderia ser dito no caso específico de *Mulher-Maravilha*, em que os mitos greco-romanos também passam, por vezes, por esse filtro.

Não que essa relação fosse tão distante: ambas Eva e Pandora tiveram a escritura de seus mitos separada por apenas cerca de um século de diferença. Isso indica que possivelmente tenham tido origens conectadas, em especial quando se leva em conta histórias egípcias e

⁹³ “[Diana] is the only child they have touched in over 30 centuries. And her innocence stirs the love of Aphrodite within them! So it is that the infant princess knows the care of a thousand mothers and the teaching of the queen’s most learned scholars!” (Originalmente publicado em *Wonder Woman* #1, fev. 1987, p. 26).

⁹⁴ “So here we have what amounts to a special creation, mirroring the one in Genesis, in which a human being is fashioned out of earth. Only here it is decidedly not the creation of man, but of woman, with no spare rib intervening. [...] There never was a father—on earth or in heaven. This is an interesting revision, since Hesiod tells us that Aphrodite herself arose from the sea, which had been impregnated by a stray bit of the divine patriarch’s seed, and Zeus carried Athena to term after her mother’s demise, whereas there are no Greek myths about a mother’s doing it alone from the get-go.”

⁹⁵ Reconhecemos aqui a semelhança, também, de Diana com Lilith, que teria sido a primeira mulher, antes mesmo de Eva. Mas apesar da origem do barro, as associações de Lilith nas diversas mitologias em que aparece está mais ligada ao profano, sendo associada a animais macabros e vista como a “terrível mãe” (JESUS, 2009), o que a afasta do aspecto menos univalente das personagens aqui focalizadas. Seu aspecto subversivo, contudo, em muito se relaciona com o da *Mulher-Maravilha* e das próprias amazonas.

babilônicas de deuses esculpindo figuras humanas do barro que já circulavam na oralidade. Essas informações são reunidas por Phipps (1988), que aponta, na verdade, uma inserção de elementos da religião pagã no texto hebraico: destaca principalmente como o mito de Pandora foi apropriado pela tradição hebraico-cristã para aproximá-la de Eva e disseminar a ideia de que a criação da mulher foi uma maldição para a humanidade.

A imagem de Pandora é conveniente para tal missão, já que seu mito foi escrito com esse intuito. Hesíodo, de quem vieram alguns dos primeiros registros escritos do mito, tinha em sua obra uma intelecção instrutiva em relação às mulheres e seus perigos: “quem em mulher confia, em ladrões está confiando”, alerta em *Os trabalhos e os dias* (HESÍODO, 2006, p. 49, v. 375). Viria daí o tom menos de mito e mais de fábula antifeminista, já que representações anteriores mostravam Pandora como uma espécie de deusa da fertilidade cultuada por alguns gregos. A versão de Hesíodo da história, amplamente difundida no mundo clássico e a mais conhecida até hoje, teria sido aproximada da de Eva, segundo Phipps, como uma forma de mostrar que a destruição trazida pelas mulheres é um fato divino incontestável e inevitável:

A história de Hesíodo sobre Pandora se tornou parte da educação grega, e os jovens, portanto, formaram preconceitos contra as mulheres. *Os trabalhos e os dias* foi amplamente conhecido e ensinado em várias partes da Grécia e o Egeu, e portanto exerceu uma influência nas ideias morais e legais do século seguinte a Hesíodo. [...] Em algumas passagens, esses poetas antigos pressupõem que as mulheres são uma praga natural, porque suas ações malignas não vêm da escolha própria mas de um destino imposto pelos deuses. (PHIPPS, 1988, p. 38, tradução nossa)⁹⁶

A origem da Mulher-Maravilha pode ser vista, de certa forma, como um hipertexto de ambas as narrativas míticas. Compartilha com Pandora a origem do barro, inclusive retomando, de certa forma, o sentido perdido da personagem como deusa da fertilidade ao ser gerida por Gaia. Mas é também rompimento com a tradição no sentido em que, como visto nas figuras anteriores, a intenção divina com essa criação é benéfica: “ela possui um destino especial” (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 17), diz Atena sobre a alma que resta no útero de Gaia. Esse destino seria derrotar o deus Ares e impedir a queda do Olimpo e da humanidade, longe de ludibriar o homem ou ser a primeira de uma linhagem fadada à ruína. Pelo contrário, Diana é o melhor que sua raça de amazonas tem a oferecer, e é esse exemplo de excelência que surge como um

⁹⁶ “Hesiod’s story of Pandora became a part of Greek education, and youth thereby formed prejudices against women. *Works and Days* ‘was widely known and taught in various parts of Greece and Aegean and thus exerted an influence on the moral and legal ideas of the centuries following Hesiod. [...] In some passages, these early poets assume that women are naturally a scourge, because their evil actions come not from choice but from a divinely imposed fate.”

presente ao mundo do patriarcado. Apesar das preocupações de sua mãe — “Como a melhor de nós terá êxito... onde os deuses não ousam se aventurar?” (p. 40) —, Diana tem sucesso na missão, ganhando, nos quadrinhos contemporâneos, o prestígio de cumprir as tarefas aparentemente impossíveis dos grandes heróis dos mitos clássicos.

Quanto à presença do imagético cristão, as relações específicas com Eva também permitem interpretações revisionistas. Para além de sua criação do barro, o momento do “pecado original” de Eva também é retomado por *Ano um*. Na Bíblia, ele acontece da seguinte maneira:

A mulher respondeu-lhe [à serpente]: “Podemos comer do fruto das árvores do jardim. Mas do fruto da árvore que está no meio do jardim, Deus disse: Vós não comereis dele, nem o tocareis, para que não morrais.”

– **Oh, não! – tornou a serpente – vós não morrereis!**

Mas Deus bem sabe que, no dia em que dele comereis, vossos olhos se abrirão, e sereis como deuses, conhecedores do bem e do mal.”

A mulher, vendo que o fruto da árvore era bom para comer, de agradável aspecto e mui apropriado para abrir a inteligência, tomou dele, comeu, e o apresentou também ao seu marido, que comeu igualmente. (BÍBLIA, 2005, p. 51, grifos nossos)

O texto, como mostra Phipps (1988), deixa menos realçada a culpabilidade de Eva na transgressão do que a tradição nos leva a acreditar. Em parte, porque Adão estava com ela e foi conivente com o ato de comer do fruto, detalhe que algumas traduções do texto hebraico eclipsam. Apesar disso, e com influência da associação com Pandora, Eva ficou conhecida por comer do fruto proibido e supostamente ludibriar Adão a cometer o mesmo pecado junto a ela.

Um dos motivos seria a capacidade do fruto, segundo a serpente, de “dar entendimento”, tornando-a “como Deus, sabendo o bem e o mal”, fato que deixa subentendido como a busca do conhecimento além daquele atribuído por deidades é algo digno de punição. No caso de Eva, o castigo vem na forma do paraíso perdido, da dor do parto e da submissão ao marido. A Adão cabe a produção do alimento, que não mais brotaria da terra sem esforços:

Disse também à mulher: “Multiplicarei os sofrimentos do teu parto; darás à luz com dores, teus desejos te impelirão para teu marido e tu estarás sob o seu domínio.”

E disse em seguida ao homem: “Porque ouviste a voz de tua mulher e comeste do fruto da árvore que eu te havia proibido comer, maldita seja a terra por tua causa. Tirarás dela com trabalhos penosos o teu sustento todos os dias de tua vida.

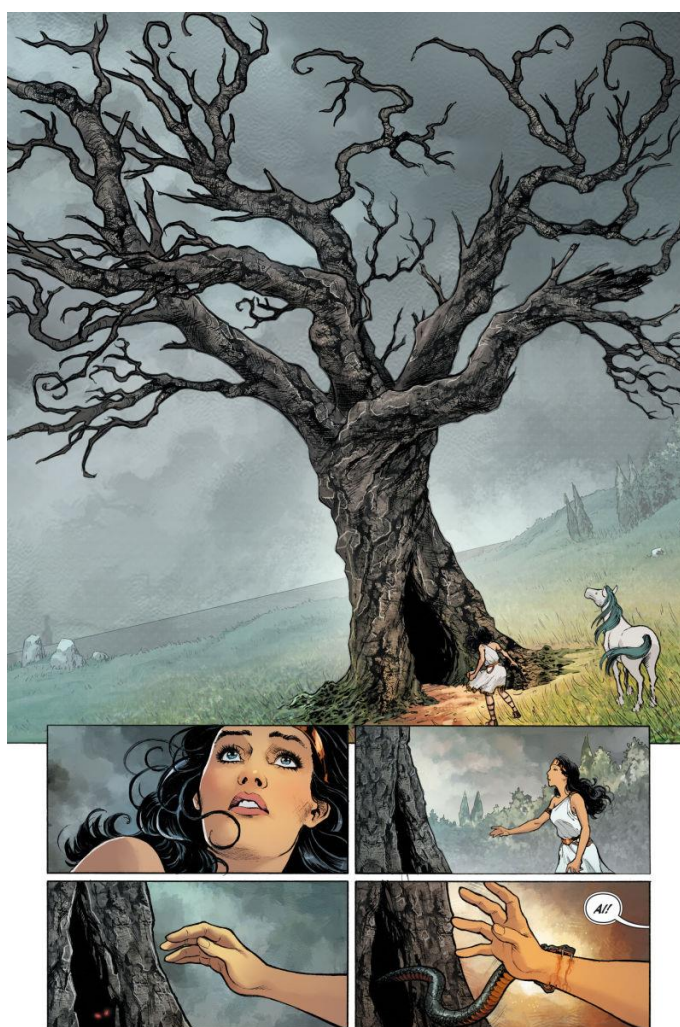
Ela te produzirá espinhos e abrolhos, e tu comerás a erva da terra.

Comerás o teu pão com o suor do teu rosto, até que voltes à terra de que foste tirado; porque és pó, e em pó te hás de tornar.”

Adão pôs à sua mulher o nome de Eva, porque ela era a mãe de todos os viventes. (BÍBLIA, 2005, p. 51)

Em *Ano um*, Rucka retrata um momento semelhante de “paraíso perdido”, ainda que de outro teor. Diana se aproxima de uma árvore, que apesar de não ser de acesso verbalmente proibido, é diferente de todas outras árvores da Ilha Paraíso, assim como aquela do Éden. Predomina, nessa aproximação, o motivo da curiosidade, que induz Diana a dela se aproximar. Como a abertura do jarro por Pandora e a mordida do fruto por Eva, o momento derradeiro ocorre quando Diana toca a árvore e é mordida por uma serpente (Fig. 26).

Figura 26 – A serpente e a árvore proibida



Fonte: RUCKA *et al.*, 2017, n. p.

O contato com a cobra, que depois descobrimos ser uma manifestação de Ares, deus da guerra, não traz o fim da Ilha Paraíso, mas é o primeiro de uma série de eventos que mudam a

antes inabalável paz do local. Além da enfermidade da princesa, que adoece por muito tempo apesar da imortalidade das amazonas, a picada serve como um prenúncio de eventos que viriam a acometer Themyscira. Entre eles, a queda de seis homens mortais em um avião, do qual apenas um sobrevive. O modo como as amazonas do conselho governante de Themyscira discutem esses sinais deixa isso claro: “Este homem — o sobrevivente — ele é a chave”; “Os patronos o pouparam por uma razão.”; “É o sobrevivente quem irá revelar o inimigo tanto de seu povo quanto do nosso, estou certa disso” (RUCKA *et al.*, 2017, n.p., tradução nossa).⁹⁷

Se o paraíso também é perdido após o ocorrido com a cobra, com a vida idílica das amazonas posta em cheque, a inovação se encontra na relação entre a personagem e o conhecimento adquirido. Diana possui uma curiosidade nata,⁹⁸ não só pela árvore, mas, principalmente, pelo mundo dos homens. E, assim como as personagens antes de si, atende ao ímpeto de sempre seguir sua vontade, mesmo sendo incentivada a não o fazer e sabendo que isso trará consequências. Contudo, ao sair da ilha para não mais voltar, o resultado da transgressão e do ato de atender à curiosidade traz a ela benefícios: conhecer o mundo com o qual tanto sonha e nele se tornar uma super-heroína. A edição #25, que encerra a fase de Rucka, deixa isso claro quando Diana tem uma conversa com Atena. Quando sente que foi traída pelos deuses por ser impedida de voltar para a Ilha Paraíso depois de partir, eis o que ouve de uma de suas patronas:

Diana: Vocês falharam comigo... e eu... eu merecia algo melhor.

Athena: Você acha? Mas você tem tudo aquilo com que sempre sonhou! A garota que se maravilhava viu maravilhas... se tornou uma mulher que viajou o mundo, que viajou por mundos! **Uma mulher que tocou inúmeras vidas, e as tornou melhores de forma imensurável. Uma mulher que trouxe esperança, alegria e amor. Uma mulher que é, para muitos, uma heroína.** (RUCKA *et al.*, 2017c, grifo e tradução nossa)⁹⁹

O trecho foi destacado para que a diferença entre o resultado positivo da curiosidade de Diana ficasse mais facilmente distinto do de suas antecessoras. Enquanto ela toca vidas e traz

⁹⁷ “This man-- the survivor-- he is the key.” “The patrons spared him for a reason.” “It is the survivor who will reveal the enemy of both his people and ours, I am certain.”

⁹⁸ Mais discussões sobre isso podem ser encontradas no capítulo seguinte sobre as relações entre *Mulher-Maravilha: Ano um* e o conto “A pequena sereia”.

⁹⁹ “Diana: You have wronged me... and I... I deserved better.

Athena: Do you think? But you have everything you ever dreamed of! The girl who wondered has seen wonders... has become a woman who traveled the world, who had traveled worlds! A woman who has touched countless lives, has made them better in ways beyond measure. A woman who has brought hope, and joy, and love. A woman who is the hero of so many.”

esperança, alegria e amor à humanidade, os atos de Pandora como retratados em *Os trabalhos e os dias* só proporcionam desgraças:

Antes vivia sobre a terra a grei dos humanos
a recato dos males, dos difíceis trabalhos,
das terríveis doenças que ao homem põem fim;
mas a mulher, a grande tampa do jarro alçando,
dispersou-os e para os homens tramou tristes pesares.
[...]
plena de males, a terra, pleno, o mar;
doenças aos homens, de dia e de noite,
vão e vêm, espontâneas, levando males aos mortais,
em silêncio, pois o tramante zeus a voz lhes tirou.
Da inteligência de Zeus não há como escapar!
(HESÍODO, 2006, p. 27, vv. 90-105, grifos nossos)

Não só trazendo os males e pondo o fim à paz entre os homens pela abertura do jarro, Pandora é como um presente amaldiçoado que torna a vida do homem um martírio para satisfazer seus desejos, comparando-a, e a todas as mulheres, aos zangões:

Tal quando na colmeia recoberta abelhas
nutrem zangões, emparelhados de malefício,
elas todo o dia até o mergulho do sol
diurnas fadigam-se e fazem os brancos favos,
eles ficam no abrigo do enxame à espera
e amontoam no seu ventre o esforço alheio,
assim um mal igual fez aos homens mortais
Zeus tonítuo: as mulheres, parelhas de obras
ásperas, e em vez de um bem deu oposto mal.
(HESÍODO, 2007, p. 133-135, vv. 594-602)

A concepção não é tão distante de Eva, que por estar atada à gestação e ao domínio do marido, deixa a ele, como vimos nos trechos bíblicos, a função de servi-la e alimentá-la. Nesse contraste fica claro que *Mulher-Maravilha* atualiza o que era uma visão restrita quanto às funções cabidas a homens e mulheres, podendo hoje ser uma super-heroína e se comparar mais aos feitos, possibilidades e prestígios reservados apenas aos heróis homens na tradição mitológica.

Ao terminar o trabalho em que defende uma revisitação menos incriminatória à Eva, o autor diz que “o preconceito dos homens contra as mulheres é difícil de erradicar, mas um novo olhar ao mito de Eva não fornece a ele reforços para que continue vivo” (1988, p. 48, tradução

nossa).¹⁰⁰ Voltando às funções míticas que os quadrinhos de super-heróis podem possuir na contemporaneidade, talvez eles façam parte do mesmo movimento, porém com uma postura que recria histórias antigas para novos tempos em vez de buscar justiça para aquelas já deturpadas ao longo dos séculos. Se não a erradicação, talvez essa atitude fomente ao menos um combate mais ativo de visões de gênero já superadas.

3.3 A reinvenção das amazonas

De todos os mitos que *Mulher-Maravilha* revitaliza, o das amazonas é, sem dúvidas, aquele que recebe maiores esforços. Em parte, porque sua importância para a história é a maior possível, sendo a própria personagem um membro dessa sociedade de mulheres guerreiras. Mas considerando que esse mito tem, de certa forma, pouca atenção na mitologia clássica, e que escolhas tão subversivas foram feitas, é preciso dar a ele, aqui, uma atenção à parte.

O termo “amazona” não é desconhecido do senso comum: é nome do rio e da mata brasileira que inspirou o nome do estado do Amazonas, das mulheres que praticam a montaria em cavalos e, finalmente, das guerreiras míticas da Antiguidade. Todos os sentidos têm, apesar da aparente discrepância, origens similares baseadas na presença clássica. As mulheres desse grupo, dizia o mito, eram conhecidas pelo exímio uso de cavalos como meio de transporte e combate. Já o rio Amazonas foi nomeado por conta de um suposto grupo de mulheres guerreiras encontradas à beira do rio por um grupo de colonizadores espanhóis sob expedição comandada por Francisco de Orellana em 1541 (FAJARDO, 2015). Os navegantes estavam em busca do país da canela e de *El Dorado* quando se depararam com o suposto grupo de mulheres brancas, altas e hostis, de cabelos trançados e totalmente nuas, que cobriam os genitais com arco e flecha.

É difícil precisar o quanto desse encontro de fato aconteceu, já que seria impossível resgatar tal verdade. Salta aos olhos a incongruência dos relatos porque, entre outros fatores, “o capitão fala com um indígena sem a necessidade de intérprete e com uma quantidade de informações de difícil credibilidade, considerando as dificuldades das línguas e da organização do pensamento” (FAJARDO, 2015, n.p.). A descrição das guerreiras, além de parecer uma nova versão de um relato anterior de Marco Polo sobre possíveis amazonas que encontrou na Ásia,

¹⁰⁰ “Male prejudice toward women is difficult to eradicate, but a fresh look at the myth of Eve provides no reinforcement for keeping it alive.”

parece especulativa, no sentido em que as descrições físicas e de comportamento parecem exageradas e com o intuito de demonizar tal população.

Na verdade, essa tendência não é apenas um permear do maravilhoso nos relatos de viagem, como apontou Marinho ser comum, tampouco a tendência apontada por Fajardo (2015, n.p.) de que “a selva sempre foi uma trama para a imaginação; sua luz de verde intenso chama a um retorno do Éden e assim a um universo de fantasia e mito”. Essa visão deturpada é própria do mito das amazonas desde suas primeiras versões.

Basta notar como várias personagens desse grupo são interpretadas pelos grandes poetas. Dois dos exemplos mais significativos são o bastante: Pentésiléia, uma das rainhas das amazonas, luta a favor dos troianos contra os gregos como retrata a *Eneida* de Virgílio: “As Amazonas, armadas de escudos lunados, dirige-as. / Pentésiléia terrível; na pugna entre as mais se distingue” (VERGILIUS MARO, 1983, p. 21, vv. 490-491). Mas a coragem e habilidade na guerra se tornam uma característica secundária já que o momento mais climático de sua história é sua morte pelas mãos do semideus Aquiles, que, após derrotá-la com um golpe fatal, sente remorso por dar fim a uma mulher tão bela, apaixonando-se por ela. O segundo exemplo é o de Hipólita, algumas vezes já mencionado aqui por ser, nas HQs, a mãe da Mulher-Maravilha. Nos mitos, Hipólita é a rainha das amazonas vigente quando Hércules as ataca para roubar seu cinturão, episódio ao qual voltaremos.

O que interessa por enquanto é ressaltar como o mito das amazonas, ao mesmo tempo que parecia, à primeira vista, subversivo, tinha um tom cautelar para a sociedade grega sobre os perigos oferecidos por mulheres que viviam sozinhas e renunciavam às regras patriarcais. É por isso que suas histórias sempre terminavam em derrota: para demonstrar o destino trágico que aguardava tal comportamento:

A derrota mitológica de uma amazona evoluiu para a estruturação filosófica da diferença e da hierarquia; assim, o conflito entre gregos e amazonas afirmava uma hierarquia dentro das dicotomias grego/bárbaro e masculino/feminino. Caindo nas categorias “bárbaro” e “feminino”, a amazona mitológica deve se submeter ao herói grego. Sua derrota confirma a posição privilegiada atribuída ao homem grego na sociedade ateniense e representa um aviso para qualquer um que quisesse tentar inverter a hierarquia estabelecida. (PITKETHLY, 2009, p. 165, tradução nossa)¹⁰¹

¹⁰¹ “The mythological defeat of an Amazon evolved into the philosophical structuring of difference and hierarchy, and thus the conflict between Greek and Amazon affirmed a hierarchy within the dichotomies Greek/barbarian and male/female. Falling into the categories barbarian and female, the mythological Amazon must submit to the Greek hero. Her defeat confirms the privileged position attributed to the Greek male in Athenian society and stands as a warning to any who would attempt to invert the established hierarchy.”

Mesmo as versões que o mito foi tendo ao longo dos tempos se tornaram cada vez mais agressivas nessa empreitada. Em conciso resumo, Silva (2018) mostra que a narrativa foi progressivamente adquirindo tons mais violentos e obscuros: no volume IV das *Histórias* de Heródoto, primeiro escrito sobre o mito do qual se tem notícia, as amazonas passam períodos de tempo com homens sauromatas, e com eles têm filhos. Em Hipócrates, os filhos homens das amazonas são descritos como propositalmente aleijados pelas mães quando bebês, tendo deslocados os seus joelhos e bacia, para que não fornecessem risco a elas quando crescessem. Já a versão que ficou conhecida por seu radicalismo, de que todos os bebês do sexo masculino eram mortos, surgiu apenas seiscentos anos depois de Heródoto pelos escritos do historiador galo-romano Pompeu Trego, por volta do século 3. A versão, mesmo tardia, ganhou força na sociedade romana, já que a visão patriarcal e a restrição da mulher ao âmbito doméstico se tornavam cada vez mais fortes para o império.

Figura 27 – Arqueólogos discutem sobre a existência das amazonas





Barbara Ann: --Nenhum homem foi encontrado no local. Nenhum. Os túmulos pertenciam somente a mulheres. “Hama-zan”, Dr. Martins. Persa antigo. Significa “todas mulheres”.

Dr. Martins: “A-mazos”, grego antigo. Significa “sem seio”. Uma referência à amputação do seio direito para não interferir na prática do arco e flecha.

Barbara Ann: Claramente um absurdo. Além de ser desnecessário, qualquer mulher que fizesse isso na época teria morrido de hemorragia, se não de uma posterior infecção. Eles fetichizavam as amazonas, faziam delas monstros ao mesmo tempo que exaltavam sua força e beleza.

Dr. Martins: Exato! Elas são um mito. Eram para os gregos o que os vampiros são para nós... insistir que elas são reais é o mesmo que acreditar que poderia visitar o conde Drácula.

Barbara Ann: Os atenienses eram uma sociedade patriarcal que venerava as formas masculinas e consideravam as mulheres inferiores. A mera existência das amazonas ameaçava sua visão de mundo. Por isso, o que você chama de “mito”, eu chamo de propaganda.

Fonte: *Wonder Woman* #8, dez. 2016 (RUCKA *et al.*, 2017a, n.p., tradução nossa).

A revista da *Mulher-Maravilha* provavelmente nunca esteve tão consciente dessa narrativa dúbia das amazonas ao longo dos séculos como na fase mais recente de Rucka. A questão das diversas origens é posta em pauta por Barbara Ann Minerva que, antes de se tornar a vilã Mulher-Leopardo, era uma arqueóloga exemplar e fascinada pelas amazonas (Fig. 27). Não é necessário apontar o caráter novamente subversivo de ser uma mulher, entre uma expedição de homens, quem precisa apresentar a versão historicamente mais plausível do caráter das amazonas, que mesmo assim, e emulando as histórias clássicas, é desacreditada.

Além dos comentários externos à sociedade amazona, as diferenças maiores estão na construção da própria ilha e em como os valores das amazonas nas HQs diferem daqueles propagados pelos mitos. Em *Ano um*, uma das prioridades para os autores era que as amazonas constituíssem uma utopia, uma sociedade ideal. Apesar de se dedicarem a práticas marciais,

essa comunidade não estaria voltada para atitudes belicosas ou violentas em relação a nenhum grupo. Pelo contrário: em *Mulher-Maravilha*, mesmo o incidente com os homens caindo em seu território, apesar de gerar preocupação, não é respondido com violência, sendo o soldado Steve Trevor tratado com hospitalidade. Essa visão é externalizada por Steve quando retorna à Califórnia e expressa suas impressões sobre o local: “É o que estou dizendo, Matt! Era... um paraíso, conhecimento avançado, mas um modo de vida simples...” (RUCKA *et al.*, 2017a, n. p., tradução nossa).¹⁰²

Na verdade, um momento derradeiro desse primeiro choque de culturas demonstra bem o fato de as amazonas da DC Comics possuírem, nessa versão, um código de conduta muito mais estrito do que a sociedade supostamente civilizada do mundo exterior. Após uma reunião do conselho que dirige a ilha para decidir o significado da queda do avião, a general Philippus expressa seu choque pelas armas de fogo criadas pelos homens:

Areto: Todos estavam munidos de armas similares. Todas fazem a mesma coisa. Algumas lançam múltiplos projéteis em rápida sucessão. O alcance é muito maior do que o das nossas melhores arqueiras. [...]
 Philippus: --Essas armas atacam de longe! É isso que o mundo dos homens produziu? Uma forma de matar o próximo sem nunca olhar em seus olhos? (RUCKA *et al.*, 2017a, n. p., tradução nossa)¹⁰³

Esse trecho demonstra que, na direção contrária da violência explícita dos textos clássicos, as amazonas evitam conflito e violência nessa versão. Sua filosofia é expressa em um momento posterior na fase de Rucka. Enfrentando a feiticeira mitológica Circe, conhecida por sua presença na Odisseia ao transformar os navegantes da tripulação de Odisseu em animais, Diana expressa uma máxima das amazonas (Fig. 28).

O trecho referido é “Nós não matamos quando podemos subjugar”, que faz referência a um diálogo presente em outra fase da *Mulher-Maravilha*, roteirizada por Gail Simone, que se tornou uma das falas atribuídas à personagem mais conhecidas: “Nós temos um ditado, o meu povo. ‘Não mate se você puder ferir, não fira se você puder subjugar, não subjogue se você puder tranquilizar, e nunca levante sua mão sem que antes você a tenha estendido’” (SIMONE

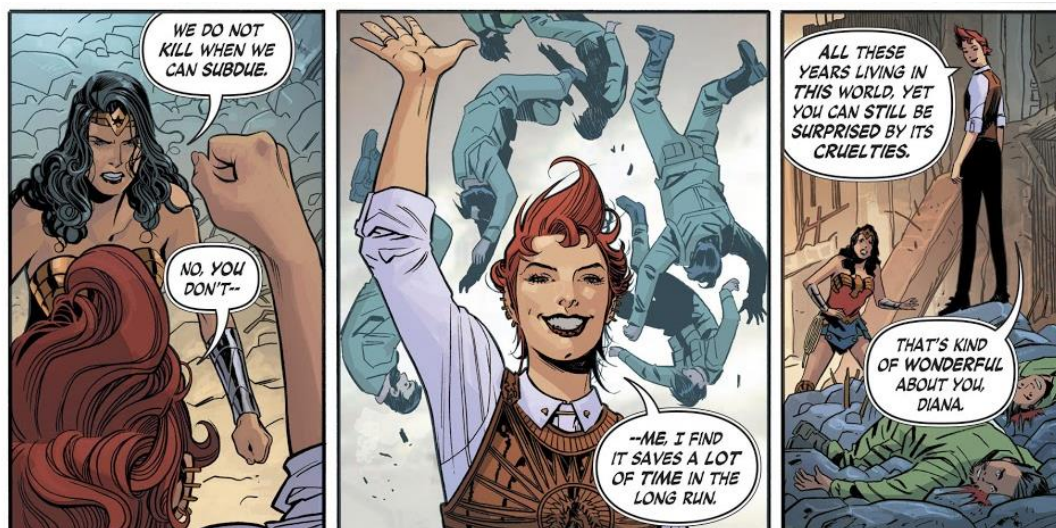
¹⁰² “This is what I’m saying, Matt! It was... Paradise, advanced knowledge but simple living...”

¹⁰³ “Areto: All were armed with similar weapons. All do the same thing. Some launch multiple projectiles in rapid succession. The range far surpasses that of our best archers. [...]

Philippus: --These weapons strike from afar! That is what the world of men has made? The means to slay another without ever seeing her eyes?”

et al., 2008, n. p., tradução nossa)¹⁰⁴. Se essa espécie de provérbio vale para todas as amazonas, e se ele é retomado quando Diana tenta salvar um grupo de homens terroristas da morte por Circe, fica mais do que clara a inversão de papéis, consciente e política, entre as noções de civilização e barbárie que permearam a história das amazonas na ficção.

Figura 28 – Diana luta contra a feiticeira Circe



Diana: Nós não matamos quando podemos subjugar.

Circe: Vocês não... Mas eu já acho que economiza muito tempo a longo prazo. Todos esses anos vivendo neste mundo, e ainda assim você consegue se surpreender com suas crueldades. É isso que é tão maravilhoso em você, Diana.

Fonte: *Wonder Woman* #20, jun. 2017. (RUCKA et al., 2017b, n.p., tradução nossa)

Apesar de vários exemplos passíveis de discussão em Rucka no que se refere à reinvenção das amazonas, foi Pérez, como visto na retrospectiva histórica, quem mais se preocupou com essa construção ao redor do mito. Foi de sua fase que se teve, pela primeira vez, a história das amazonas contada nos mínimos detalhes desde sua gênese até seu renascimento após o episódio com Hércules. Esses episódios ganham mais espaço do que a própria criação de Diana na primeira edição.

A história de origem das amazonas não tem muitas referências nos clássicos. Como já citado, é posto n'As *Argonáuticas*, de Apolônio de Rodes, que elas são filhas da ninfa Harmonia¹⁰⁵ e do deus Ares:

¹⁰⁴ "We have a saying, my people. 'Don't kill if you can wound, don't wound if you can subdue, don't subdue if you can pacify, and don't raise your hand at all until you've first extended it.'"

¹⁰⁵ Esta ninfa não é a mesma personagem que a Harmonia tebana, filha de Ares e Afrodite e deusa da harmonia e da concórdia.

(Pois as amazonas, não sendo muito benévolas e não honrando as leis, residiam em torno da região Deância, mas se ocupavam do doloroso excesso e dos trabalhos de Ares. Pois eram da raça de Ares e Harmonia, ninfa que pariu a Ares garotas amantes da guerra, deitando-se com ele na profundidade do bosque Acmônio.) (APOLÔNIO DE RODES, 2010, p. 240-241, vv. 987-992)

Isso as torna, literalmente, filhas da guerra e íntimas das práticas bélicas, alimentando sua proximidade com as associações agressivas das amazonas dos textos antigos. Pérez escolhe reverter essa filiação e utilizar a oportunidade como forma de comentário. Sabemos que Ares, assim como na versão de Marston, é inimigo das amazonas, que em sua versão são criadas por um conselho de deusas a partir da alma de mulheres que morreram pela agressão masculina. Contudo, o próprio conceito das amazonas é discutido antes desse evento no Olimpo. Os deuses, tentando conquistar o coração dos humanos e garantir seu culto, buscam uma solução, ao qual as amazonas devem ser uma resposta:

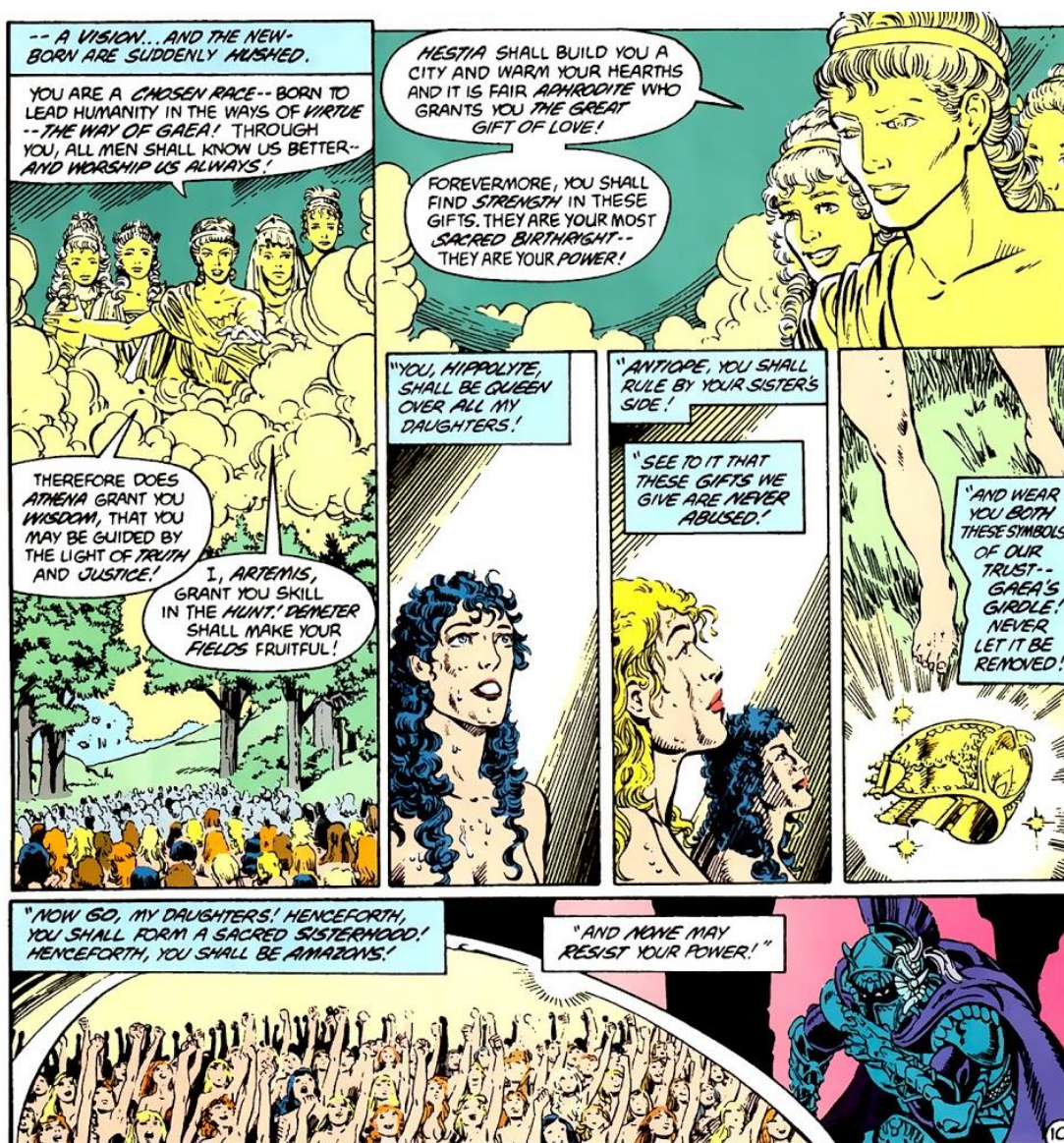
Ares: Minha meia-irmã Ártemis propôs a criação de uma nova raça de mortais... que, segundo ela, fará com que os homens nos adorem como nunca! Milorde, isso é uma insanidade! Se o Olimpo realmente quer conquistar o coração dos homens... se desejamos mesmo o poder máximo... então deixe Ares descer à terra... e, com seus cães de guerra, esmagar os ínfimos mortais em eterna submissão!
 Ártemis: Não, Ares. A violência fará com que o homem nos tema, não que nos siga. Nossa intenção com a nova raça é estabelecer um exemplo... para demonstrar o verdadeiro lugar dos homens e mulheres, uns com relação aos outros... conforme Gaia sempre quis.
 Ares: A humanidade só compreende a força! Eu sou a força incarnada!
 Atena: Lorde Zeus... os métodos de Ares destruirão a todos nós. Se o homem morrer... também nós não pereceremos? (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 12)

Ares, não mais pai como nos mitos, agora é antagonista das amazonas, agindo às escuras para que sua existência e sua missão não se concretizem. Além da retomada do dualismo entre homens e mulheres de Marston, é interessante notar que essa missão está no fato de as amazonas serem concebidas como uma raça exemplar para a humanidade, que deve levar a mensagem dos deuses para a terra e ensinarem pelo bom exemplo:

Ártemis: [...] A nova raça será composta por mulheres nunca antes vistas pela humanidade! Fortes... corajosas... determinadas! Elas serão a glória do Olimpo--
 Ares: Não, milorde! Serão a vergonha de nosso panteão!
 Atena: O que você teme, Ares? Que o Olimpo seja representado por mulheres? Ou que as mortais sejam capazes de resistir à sua influência? (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 13)

Nesse caso, faz sentido que o papel de Afrodite seja reduzido e que o de Ártemis e Atena se sobressaia. Ártemis, patrona das amazonas, sendo deusa da caça e protetora dos bosques, é também resposta à fome descontrolada de Ares pela guerra. Já Atena as associa à superioridade intelectual e nas artes, que viriam a ser demonstradas mais tarde. Todas as deusas tomam alguma parte na criação de tal sociedade e, no momento em que o nascimento das amazonas acontece, o que se cria é uma espécie de Éden, em que os campos são frutíferos e os corações, puros:

Figura 29 – As deusas criam o “paraíso” das amazonas



“[...] Vocês são uma raça escolhida... nascidas para mostrar à humanidade a trilha da virtude... e os ensinamentos de Gaia! Graças a vocês, todos os homens nos conhecerão melhor... e nos adorarão para sempre! Assim, Atena lhes confere sabedoria para se guardarem pela luz da verdade e justiça! Eu, Ártemis, lhes concedo o dom da caça!

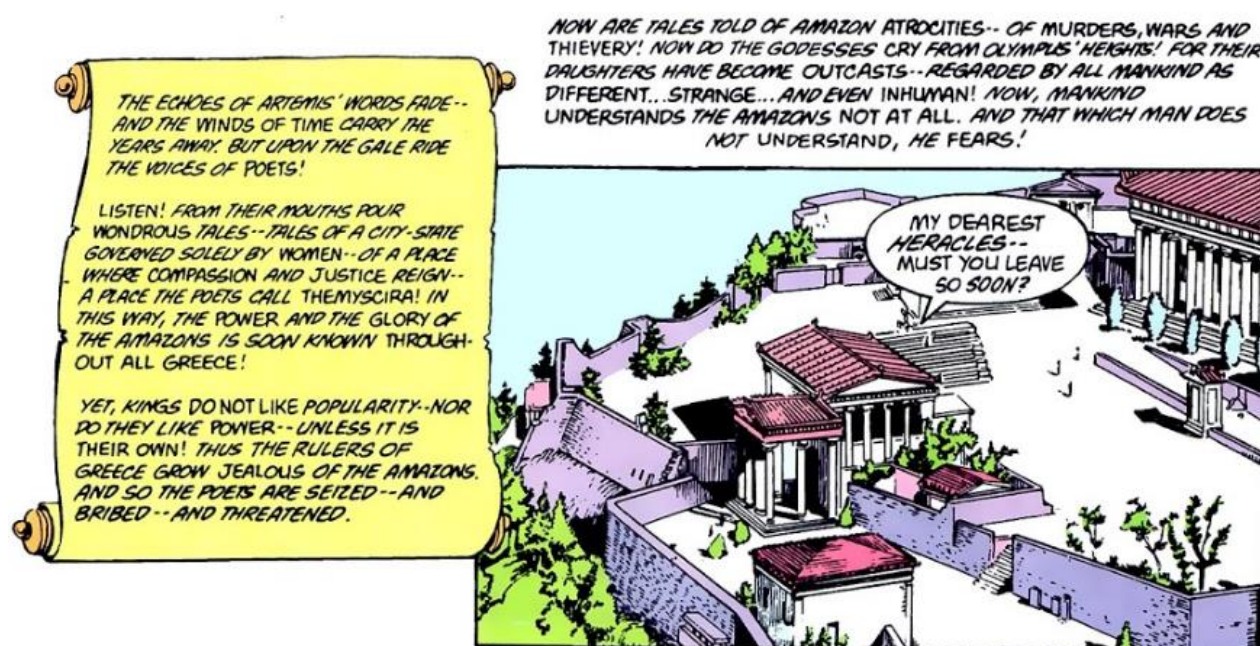
Deméter fará com que seus campos frutifiquem! Héstia há de erigir-lhes uma cidade e aquecer seus corações. A doce Afrodite dar-lhes-á o dom do amor! Vocês sempre encontrarão forças nesses dons. Eles são seu direito sagrado de nascença... bem como o seu poder! Você, Hipólita, será a rainha de todas as minhas filhas. Antíope, governe ao lado de sua irmã. Certifiquem-se de que ninguém jamais abuse desses dons. As duas devem usar estes símbolos de nossa confiança... os cinturões de Gaia! Jamais os removam. Agora, partam, filhas! Vocês formarão uma irmandade sagrada... As minhas amazonas! Ninguém resistirá ao seu poder!”

Fonte da imagem: *Wonder Woman* #1, fev. 1987. Tradução do texto: PÉREZ *et al.*, 2008, p. 18.

É claro que, com o surgimento do conflito, o paraíso inicial seria perdido. Temos aqui, talvez, mais uma aproximação com o texto bíblico, já que a influência de Ares tende ao mal maniqueísta como o da serpente do Éden que ludibria a fim de trazer o colapso do paraíso.

Posterior à criação das amazonas e atribuição de sua missão, a cena seguinte, assim como a discussão entre os arqueólogos de Rucka, faz um paralelo histórico que explica o porquê de as amazonas terem sido retratadas de forma tão agressiva pelos poetas:

Figura 30 – As amazonas são difamadas pelos poetas



“Os ecos das palavras de Ártemis se dissipam... E os ventos carregam os meses, anos... e as vozes dos poetas! Ouçam! De suas bocas saltam contos maravilhosos... de uma cidade-estado governada por mulheres... um local onde a justiça e a compaixão imperam... Themyscira! Graças a esses artistas, as lendas sobre o poder e a glória das amazonas se espalham por toda a Grécia!

Os reis não gostam dessa popularidade... muito menos de tamanho poder... A não ser que seja o deles, claro. Os soberanos gregos passam a invejar cada vez mais as amazonas. Os poetas são presos... subornados... e ameaçados. Agora, falam das atrocidades das amazonas... Assassinatos, guerras e saques! As deusas choram nas alturas do Olimpo. Suas filhas são renegadas... vistas como párias... estranhas... e até mesmo inumanas pela sociedade! A humanidade não compreende as amazonas... e a incompreensão leva ao temor!”

Fonte da imagem: *Wonder Woman* #1, fev. 1987. Tradução do texto: PÉREZ *et al.*, 2008, p. 19.

Na história alternativa proposta por Pérez, os responsáveis por fazerem com que as amazonas tivessem sua má fama proliferada eram os reis de outras cidades-estado. Foram eles que subornaram e ameaçaram poetas para que narrassem os horrores cometidos por essas mulheres, de roubos a homicídios, impedindo a conexão das amazonas com os humanos. A causa, para Pérez, era a falta de compreensão do que eram as amazonas e sua missão. Encontra eco metatextual, portanto, nas leituras que o mito tinha na própria Antiguidade, como temos visto até então.

Interpretações mais recentes talvez não aprovassem algumas outras escolhas feitas por Pérez ao retratar a violência sofrida pelas amazonas e as consequências de tais atos. Essa temática era comum nas narrativas da Antiguidade, e é muito presente no episódio do roubo do cinturão de Hipólita:

Foi a pedido de Admete, filha de Euristeu (v. Admete), que Héracles partiu para o reino das Amazonas, à conquista do cinto da sua rainha, Hipólita. Este cinto, dizem, era o do próprio Ares, que o dera a Hipólita para simbolizar o poder que ela possuía sobre o seu povo. Héracles embarcou com alguns companheiros voluntários num só navio e, após numerosas aventuras (v. mais abaixo, p. 325), chegou ao porto de Temiscira, o do país das Amazonas. Aí, Hipólita acedeu de boa mente a dar-lhe o cinto, mas Hera, disfarçada de amazona, suscitou uma discussão entre os seguidores de Hércules e as Amazonas. Seguiu-se um combate entre os dois exércitos; Héracles pensa que foi traído e mata Hipólita. (GRIMAL *et al.*, 2005, p. 211)

Além do cinturão, nos registros míticos, ser um presente de Ares, e não de Ártemis, em Pérez a inovação também está em mostrar as ações de Héracles e sua tropa como um ato de violência. O desenvolvimento é novo, pois apesar de o semideus do mito passar pelos doze trabalhos como uma punição, o público é levado a torcer por ele, mesmo que suas atitudes não sejam tão nobres e as outras personagens saiam prejudicadas por seus feitos. Essa é uma característica dos valores particulares dos heróis épicos, que não tinham o mesmo ideal de moral do herói moderno: prezavam muito mais pela astúcia, a coragem e a força do que outros valores. As amazonas, na versão mais difundida, veem a rainha Hipólita morta para que Héracles roube o seu cinturão, não tinham tido essa perspectiva de recontagem do mito até então.

Os fatos sucedem da seguinte maneira na HQ: Héracles, recebendo informações falsas espalhadas por Ares, acredita que a rainha das amazonas está difamando sua reputação. Por isso, ao chegar à cidade-estado das amazonas e ver que não pode superá-las em combate, decide ludibriar a rainha, fingindo ser um aliado, para aproveitar-se de um momento de aparente confiança e escravizar toda a população de amazonas.

Figura 31 – Héracles rouba o cinturão de Hipólita



Héracles: Néscia! Acreditou mesmo que eu pudesse ser seu aliado? Mulher alguma é igual a Héracles! E muito menos escapa do meu carinho... mesmo que precise ser drogada e acorrentada! Agora fiz de você uma mulher de verdade! Levarei este cinturão como prêmio... um símbolo de minha conquista! Adoraria espezinhá-la ainda mais... E vê-la implorar, sofrer! Mas a loucura de Euristeu me força a prosseguir. Parto para Tróia esta noite... Adeus, rainha amazona! Foi um tanto quanto... divertido!

Hipólita: Deusas do Olimpo! Eu imploro... me perdoem, pois falhei!

Fonte da imagem: *Wonder Woman* #1, fev. 1987. Tradução oficial da editora Panini (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 26).

Até aí, as cenas mostradas parecem problematizar a tendência dos mitos de darem um destino trágico e de dominação masculina para as amazonas:

Como uma asserção do domínio masculino, o estupro de uma Amazona funciona como punição por sua rejeição do controle masculino. Hipólita teve dela arrancado o seu domínio marcial (masculino) por meio da afirmação de sua vulnerabilidade sexual (feminina). Sendo a guerra o processo de maturação para os meninos na Grécia Clássica, e o casamento, em especial a defloração sexual, o processo de maturação para as meninas, Hipólita é forçada a assumir o papel de mulher. A amazona não conquistada representa a ameaça que eram as mulheres solteiras às regras patriarcais na Grécia Clássica. Existindo para além da governança masculina, ambas a mulher solteira e a Amazona devem se sujeitar ao domínio masculino e consequente derrota. (PITKETHLY, 2009, p. 176, tradução nossa)¹⁰⁶

As cenas são focalizadas pela perspectiva de Hipólita, e a libertação, não a morte da rainha, viria como consequência desse ato. Porém, como evidente no último quadro, Hipólita pede perdão às deusas, que julgam o domínio sofrido pelas amazonas como uma falha na execução de sua missão, erro digno de punição. Isso é evidente na resposta de Atena para as súplicas de Hipólita:

Não, filha... você apenas se traiu. Examine-se, Hipólita... Veja sua raça. As amazonas já sonharam em comandar a humanidade. Mas optaram por se afastar dela... e ignorar o propósito para o qual foram criadas... Tornaram-se amargas e corruptas. Será que esqueceram a fonte de seu poder? O exemplo que devemos dar? (PÉREZ *et al.*, 2008, p. 27)¹⁰⁷

De certa forma, a culpa sobre os rumores invejosos espalhados sobre as amazonas, atitude difamatória dos reis que fez com que se retraíssem desse meio, recai sobre suas próprias costas. A punição é a perda de seus dons, e a reclusão a uma ilha sob a qual jaz um portal que guarda males inomináveis. Seria o dever das amazonas construir toda a cidade sem ajuda divina e impedir que o grande mal de lá escapasse, para que pudessem purificar suas almas novamente e permanecerem imortais. Mais um diálogo bíblico: seus bons feitos após o pecado de falharem em sua missão nessa espécie de purgatório ou paraíso perdido é que traria a salvação, ali expressa por meio da imortalidade.

¹⁰⁶ “As an assertion of male dominance, the rape of an Amazon functions as a punishment for her rejection of male control. Hippolyte was stripped of her martial (male) dominance through an affirmation of her sexual (female) vulnerability. With warfare the maturation process for boys in classical Greece, and marriage, specifically sexual defloration, the maturation process for girls, Hippolyte is forced to assume the role of a woman. The unconquered Amazon embodied the threat that the unmarried woman posed to patriarchal rule in classical Greece. Existing outside male governance, both the unmarried woman and the Amazon must be subject to male domination and defeat.”

¹⁰⁷ No original (*Wonder Woman* #1, fev. 1987): “No, daughter... you have betrayed only yourself. Examine yourself, Hippolyte -- examine your race. Once, the amazons dreamed of leading mankind! But you chose to withdraw from humanity-- to ignore the purpose for which you were created-- and you grew bitter and corrupt. Have you forgotten the source of your power? Have you forgot the example you were to set?”

Conclui-se que há, de fato, uma atualização do mito: as amazonas reconstroem seu paraíso, e adquirem ali o isolamento que antes buscaram e foi delas retirado. A perspectiva dos atos de Hércules também muda, e a violência sofrida pelas amazonas é mostrada não como uma consequência natural para mulheres subversivas. Contudo, ainda é esperado, nessa versão, que as mulheres tenham a perfeição moral que Marston idealizou, e que sirvam de exemplo para o restante da humanidade, o que não se distancia tanto da visão datada e fundamentalista pela qual o criador da Mulher-Maravilha, nas histórias dos anos 1940, foi criticado por expressar.

De qualquer forma, o movimento intertextual em relação aos mitos, neste capítulo exemplificado pelo das amazonas e alguns outros da tradição greco-romana e hebraico-cristã, é inegável. Se os quadrinhos de super-heróis, como apontado por Eco em seu ensaio, possuem propriedades míticas por meio das relações de tempo oníricas e sua estrutura narrativa particular, o diálogo textual específico com esses arcabouços sagrados de histórias adiciona mais uma camada nessa relação.

No caso da Mulher-Maravilha, confirma-se o que aponta Samoyault a respeito da reutilização das narrativas míticas:

[...] a figura ou a história enriquecem-se com seu retorno e os textos anteriores podem ser relidos à luz dos que os seguem. É assim que o mito se nutre de si mesmo; passando de memória em memória, deixa e retém coisas, sem perder nada de seus traços constitutivos. A passagem do tempo na retomada é a única garantia da transformação, que é frequentemente alteração por efeito de dessacralização. A transmissão não se faz assim nunca, ou raramente, no respeito de uma integridade na intertextualidade. (SAMOYAULT, 2008, p. 127)

Ainda que dessacralizados e passados por um filtro contemporâneo racionalizante, as novas visões que os mitos reinterpretados pela revista recebem têm importância não só para a revista, mas para a própria persistência do mito, que justamente pelas transformações continua vivo e frequentemente atualizado. Essa proposição reforça o local distinto dos super-heróis, e da Mulher-Maravilha em específico, como um espaço de recriações míticas múltiplas e sem fim, que está longe de ter esgotado em seu potencial de análise. Tais obras podem nos ajudar a compreender melhor os mitos do passado e, pelas mudanças que sofrem ao serem transportados para os dias atuais, entender melhor como mudamos enquanto sociedade e o que aceitamos ou não como narrativas exemplares.

4 A PRINCESA: MULHER-MARAVILHA E CONTOS DE FADAS

Os finais “felizes” são mostrados nos novos quadrinhos como produto de esforços super-humanos para ajudar o próximo — não como coincidências que misteriosamente obedecem à “regra Poliana” de que “tudo sempre termina bem no final”. [...] Paraíso e inferno estão, psicologicamente, muito distantes de uma criança hoje em dia. Mas super-heróis são o seu pão matinal. (MARSTON, 1933-1934, n.p., tradução nossa)¹⁰⁸

A princípio, contos de fadas¹⁰⁹ e quadrinhos de super-heróis podem parecer situar-se em pólos distantes, se não quase opostos, em termos de gêneros narrativos. Associamos o primeiro a histórias de tempos distantes protagonizadas por príncipes corajosos e princesas amaldiçoadas, fadas, bruxas e finais felizes de amor verdadeiro, características que são herança das narrativas celtas de onde os contos ocidentais mais populares se ergueram (COELHO, 1987). Já os quadrinhos, e, agora, o cinema, as séries de TV, os romances e outros componentes da narrativa transmidiática dos super-heróis apresentam histórias de personagens que excedem o ser humano comum em bravura, altruísmo e integridade de caráter (LOEB; MORRIS, 2005). Vestindo capas e usando seus superpoderes, eles salvam cidades, planetas e universos contra os perigos que os assolam.

Mas seriam esses dois gêneros tão diferentes a ponto de não permitirem aproximações entre si? Poderíamos buscar uma tentativa de resposta nas próprias origens de ambos, ao que perceberíamos que contos de fadas e super-heróis possuem algumas raízes em comum nos mitos. Em ensaio respondendo críticas de Lévi-Strauss a seu trabalho, Propp (2010), mesmo afirmando não haver resposta simples para a questão, postula como diferença principal entre o mito e o conto maravilhoso o caráter sacro do primeiro. Portanto, caso a narrativa perca esse caráter, ela pode vir a se tornar um conto, já que os enredos com frequência transitam entre os gêneros:

¹⁰⁸ “Happy” endings are shown in the new comics as products of superhuman efforts to help others—not as mere happenstances mysteriously obeying the “Pollyanna” rule that “everything always comes out all right in the end.” [...] Heaven and hell are a long way off, psychologically, from a child’s today. But heroics are their daily bread.”

¹⁰⁹ Há uma grande discussão na literatura a respeito da terminologia, buscando determinar se há diferenças entre o conto de fadas e o conto maravilhoso, como fica evidente em Coelho (1987). Neste trabalho, utilizamos ambos como sinônimos sem fazer essa distinção, já que o método proppiano, como exposto adiante, só distingue contos folclóricos, nascidos na tradição oral, de contos artísticos ou artificiais, criados por autores reconhecíveis, categoria na qual se enquadra nosso *corpus*.

[...] quando o herói perde seu nome e o relato perde seu caráter sacro, mito e lenda se transformam em conto. [...] A Antiguidade clássica conhecia tanto os contos maravilhosos como os mitos, mas seus enredos eram diferentes. O mito dos Argonautas e o conto dos Argonautas não podem subsistir simultaneamente no mesmo povo. Não poderiam existir contos sobre Teseu no mesmo lugar onde ocorria seu mito e onde lhe era prestado um culto. (PROPP, 2010, p. 254-255)

Como se esclarece no trecho acima, o folclorista é da opinião de que o mito sempre antecede ao conto, pois um e outro não podem conviver numa mesma sociedade com um mesmo enredo. Em contrapartida, isso abre portas para resquícios míticos camuflados nos contos. Daí nosso investimento, logo após o capítulo sobre os mitos, na relação entre *Mulher-Maravilha* e os contos de fadas: eles dão prosseguimento a esse percurso histórico do maravilhoso até os dias atuais e constituem, pela sua própria relação com esses textos, uma das características do maravilhoso na esfera super-heroica.

Inúmeros trabalhos já mostraram de que forma essa passagem do mito ao conto acontece. Como exemplos, citamos Mariza Mendes (2000), que demonstrou como motivos e temas do mito de Eros e Psiquê — disputa pelo poder feminino, beleza como causa de ciúmes, casamento com o monstro, curiosidade feminina, entre outras — se estendem aos contos de fadas mais conhecidos. Já Karin Volobuef (2011), particularizando-se na investigação dos contos coletados e, de certa forma, modificados pelos Grimm, constata que os irmãos mantiveram nas histórias sua estreita relação com os mitos, e com isso reforçaram aspectos como a tendência à universalidade e atemporalidade.

Enquanto os contos de fadas mantiveram estreitas relações com a Mitologia em seu surgimento, os super-heróis, segundo Andrew Latham (2012), são os maiores descendentes da mitologia greco-romana nos novos tempos. Como visto no capítulo anterior, a superaventura retoma não só os enredos míticos, como também atribui a seus protagonistas as mesmas noções de perfeição física, dominação sobre o território e superioridade platônica em relação ao humano que um dia pertenceram ao herói clássico. Numa perspectiva similar, Christine Atchison (2012) vai além da intertextualidade mais aparente ao atribuir aos super-heróis a alcunha de “narrativas míticas”, pois podem exercer nas sociedades contemporâneas o papel social do mito de formar e assegurar o indivíduo em sua identidade. Citando uma miríade de estudiosos, a autora demonstra que há algo específico na forma que os quadrinhos de super-heróis se constituem narrativamente, retomam aspectos religiosos e estabelecem relações com os fãs que os fazem se assemelhar a uma espécie de mitologia moderna, com potencial de refletir e transformar valores culturais pré-existentes.

O fundo mítico de ambos os gêneros é inegável. Reconhecemos, evidentemente, que tanto o conto maravilhoso quanto a superaventura se tornaram independentes das raízes míticas após certo tempo, e que qualquer tentativa de provar o contrário enfrentaria, nas características e teorias consolidadas de cada um, obstáculos difíceis de transpor. Contudo, também seria difícil negar que o conto de fadas nasceu primeiro dessas raízes, já que os super-heróis surgem, na forma que conhecemos e aqui investigamos, apenas no século XX.

Portanto, é prudente admitir a possibilidade de que, nesse percurso histórico ritmado pelo vagaroso passar dos séculos, traços dos contos maravilhosos possam ter permanecido nos quadrinhos. Afinal, apesar de os contos de fadas serem quase tão antigos quanto os mitos, eles adquirem, na segunda metade do século XIX, o duradouro status de narrativas populares mais tradicionais, em grande parte devido à coletânea dos irmãos Grimm, *Kinder- und Hausmärchen* (*Contos de fadas para o lar e as crianças*), e sua consequente disseminação (MIEDER, 2008). Essa popularidade recente se aproxima da origem dos super-heróis nos quadrinhos, e, como veremos mais adiante, a influência dos contos enquanto parte do arcabouço da cultura popular – ou, nos termos de Samouyault (2008), parte da biblioteca – ainda é uma presença considerável, seja de forma mais ou menos camuflada. Afinal, os dois gêneros se inserem, como sugerido aqui, em um percurso de transformação histórico-artística mais amplo: o das formas de contar histórias maravilhosas.

Levar essa possibilidade de transcendência do maravilhoso a novos patamares é o que faz Carolina Marinho (2009) quase um século depois dos preceitos basilares de Propp. A autora propõe, a partir do autor russo e outros estudiosos da área, como Coelho e Todorov, a existência de poéticas do maravilhoso que excedem um só gênero textual, e que fazem dele um gênero narrativo independente. Ele estaria presente não apenas na literatura, mas também no cinema, nos jogos eletrônicos e nos quadrinhos. Isso é possível porque a autora considera o conceito de maravilhoso como efeito de linguagem vinculado ao fruir poético, que confere à narrativa liberdade e poder sobre a lógica a serviço do deleite imaginário e do prazer proporcionado àqueles que interagem com ela. “O maravilhoso vai determinando uma estrutura narrativa peculiar, sedimentada na magia e em um mundo de ilusões que recorta a realidade, rearticulando-a de maneira singular” (MARINHO, 2009, p. 29). A narrativa super-heroica pode, portanto, se enquadrar como parte desse percurso do maravilhoso, uma vez que a “magia” anteriormente presente nos mitos e nos contos de fadas, e hoje em dia intrínseca ao cinema e à

ficção científica, atualmente age distorcendo os limites da lógica para que seres com capas e uniformes coloridos, cruzando nuvens e arranha-céus, possam povoar nossa imaginação.

As discussões iniciadas aqui, apesar de breves, justificam a parada nos territórios do maravilhoso apresentada neste estudo e o situam no percurso entre o mítico e o super-heróico no qual nos propomos a atuar. Como percebemos por essa definição mais recente trazida por Marinho (2009), o estudo do maravilhoso já está consagrado além do conto. Pretendemos, portanto, agir nesse novo espaço narrativo do maravilhoso caracterizado pelas múltiplas linguagens, aqui focalizando os quadrinhos de super-herói estadunidenses, de forma a mostrar por quais recursos essa poética neles opera a partir de um caso exemplar em *Mulher-Maravilha*.

Para contextualizar esse movimento no *corpus* selecionado, empreendamos algumas páginas mais na tentativa de fortalecer as relações entre narrativas gráficas e contos de fadas, que compartilham mais características do que é possível reconhecer em um primeiro olhar.

4.1 Convergências entre quadrinhos e contos maravilhosos

A relação entre contos de fadas e histórias em quadrinhos vem sendo tecida de longa data de formas bastante particulares. Aldred (2008) identifica três formas pelas quais essa intersecção ocorre, focalizando especialmente as *graphic novels*, classificando-as em recontagens diretas, adaptações e pastiches.¹¹⁰ As recontagens seriam transposições de contos renomados, especialmente aqueles coletados pelos Grimm, devido à sua popularidade, sem alterar as versões tradicionais, apenas recontando velhas histórias em uma nova mídia. As adaptações, em contrapartida, usam tais contos como inspiração e neles operam mudanças, como o ato de modificar o cenário e as personagens, narrar eventos que vão além dos já conhecidos, e por vezes também tomando convenções do gênero e mesclando-as com convenções de outros. Por fim, os pastiches seriam uma reunião de elementos de diversos contos conhecidos do imaginário popular, que interagem entre si em uma nova narrativa.

A divisão apresenta algumas limitações. Considerando-a pelo viés dos estudos da adaptação, por exemplo, seria problemático denominar uma das características como adaptação sendo que todas elas, de uma forma ou de outra, a envolvem enquanto processo: já que contos de fadas, surgidos da oralidade, se popularizaram como forma literária, há, no mínimo, a mudança de mídia envolvida. Além disso, diversas obras podem transitar entre as fronteiras

¹¹⁰ “Direct retellings, adaptations and pastiches”.

propostas. Um exemplo é *Fables* (2002-2015; no Brasil, *Fábulas*), classificada pelo autor como pastiche pela convivência de várias personagens folclóricas em uma mesma narrativa e, por vezes, fusão de personagens parecidas em uma só — como o príncipe encantado —, mesmo que as adaptações de cenário, como o fato de todas as personagens viverem em um condomínio na Nova York contemporânea, sejam tão, senão mais, significativas para a história. De qualquer forma, o próprio autor prevê essa presença de mais de uma categoria numa dada narrativa, e sua contribuição mostra, acima de tudo, a diversidade com a qual quadrinhos e contos de fadas têm interagido ao longo de sua história.

Essas possibilidades também são observadas no modo pelo qual quadrinhos e cartuns reinventaram os motivos e temáticas principais dos contos. Uma tendência observada por Mieder (2008) mostra que, ao contrário da ilustração, que visa recriar visualmente o universo dos contos de fadas, a inclinação dessa forma de arte é tratá-los de forma mais revisionista:

Com os contos de fada sendo as narrativas tradicionais mais populares desde a segunda metade do século XIX, cartunistas têm criado imagens reveladoras que colocam o mundo perfeito dos contos de fadas clássicos em contraste gritante com a realidade imperfeita. Eles geralmente ignoram o final positivo das histórias tradicionais e, pelo contrário, se concentram em cenas específicas, as interpretando como sinais de uma sociedade problemática. Essas reinterpretações inovadoras nas mídias de massa de jornais e revistas se concentram em problemas como ódio, ganância, crueldade, insensibilidade, desonestidade, desilusão, vaidade, egoísmo, desconfiança, irresponsabilidade, inveja, e assim por diante. (MIEDER, 2008, p. 164, tradução nossa)¹¹¹

O imensurável arcabouço de histórias que podem ser consideradas contos de fadas também não é igualmente considerado pelos criadores, assim como não o é pelo público em geral. Mieder (2008) mostra que a maioria dos quadrinhos reagem, na melhor das hipóteses, a uma dúzia de contos, principalmente “O príncipe sapo”, “Cinderela”, “João e Maria”, “Chapeuzinho Vermelho”, “Rapunzel”, “Rumpelstiltskin”, “A bela adormecida” e “Branca de Neve”. Poucos são aqueles referenciados que não fazem parte da coletânea dos Grimm, mas, ocasionalmente, o autor cita “A roupa nova do imperador” e “A princesa e a ervilha”, de Hans Christian Andersen. Possivelmente, essa seleção não se dá de forma arbitrária, mas, sim, por

¹¹¹ “With fairy tales being the most popular traditional narratives since the second half of the nineteenth century, cartoonists have created revealing images that place the perfect world of classical fairy tales in striking contrast with imperfect reality. They usually ignore the positive ending of traditional tales and instead concentrate on special scenes interpreted as signs of a troubled society. These innovative reinterpretations in the mass media of newspapers and magazines concentrate on such problems as hate, greed, cruelty, insensitivity, dishonesty, deception, vanity, selfishness, distrust, irresponsibility, jealousy, and so on.”

tais contos utilizarem de forma central motivos emblemáticos dos contos de fadas, como a transformação de um animal grotesco em príncipe (também presente em “A bela e a fera” e em inúmeros outros contos, identificados nos estudos da área como parte do ciclo do noivo-animal), abandono ou vulnerabilidade das crianças, prisão da donzela em uma torre, despertar do sono por um beijo, crueldade da madrastra do herói ou heroína, entre outros.

Podemos adicionar a essa lista de contos influentes aqueles adaptados em animação pela Disney Studios: “A pequena sereia”, “A bela e a fera” e “Aladim”¹¹² (conto maravilhoso de *As mil e uma noites*). Não só pelo início das adaptações datar de momento muito próximo à popularização da superaventura em quadrinhos – *Branca de neve e os sete anões*, primeiro longa-metragem animado do estúdio, é lançado em 1937, enquanto o Superman, que definiu o modelo primário de super-herói, surge em 1938 –, mas por elas terem tido papel fundamental ao moldarem o que popularmente é conhecido como conto de fadas. A atenção dada aos animais como auxiliares, a atmosfera idílica da vida doméstica e o reforço de alguns estereótipos de gênero, como o heroísmo masculino, são alguns dos traços deixados, assim como o reforço visual do maniqueísmo dessas histórias (VOLOBUEF, 2011). Este último tópico, principalmente, também é visto na superaventura.

Em termos metodológicos, Marinho (2009) sugere que a conexão entre os gêneros englobados no grande leque do maravilhoso se dá a nível estrutural, quando atende à morfologia do conto maravilhoso de Propp, e conceitual, no que se refere à maleabilidade da lógica a serviço da criação. Antes de investigarmos o aspecto morfológico, focalizaremos, nesta seção, no plano conceitual, buscando ligações mais gerais entre o conto de fadas e a superaventura em quadrinhos. O que diz a literatura sobre as características mais fundamentais dos contos de fadas? Estariam elas ligadas à essência das narrativas super-heroicas? Tais questões são ambiciosas e exigiriam esforços hercúleos para serem respondidas de forma satisfatória. Isso não impede, contudo, o traçar de algumas ponderações iniciais.

A começar pelo protagonista do conto de fadas, também chamado de herói ou heroína. Nelly Novaes Coelho acredita que ele possui uma jornada centrada na

luta do eu, empenhado em sua realização interior profunda [...]. A efabulação básica do **conto de fadas** expressa os **obstáculos** ou **provas** que precisam ser vencidas, como

¹¹² Apesar de recentemente adaptado no filme *Frozen* (2013), o conto “A rainha da neve” (1845), de Hans Christian Andersen, não foi inserido na lista por se afastar consideravelmente do texto adaptado, não capitalizando como os outros na popularidade do texto literário de origem, preferindo a criação de uma franquia “original”. Da mesma forma, optamos pela não utilização de *Mulan*, já que seu teor enquanto lenda tradicional chinesa se afasta do conto maravilhoso apesar da versão da Disney se aproximar dessa esfera.

um verdadeiro ritual iniciático, para que o herói alcance sua auto-realização existencial, seja pelo encontro de seu verdadeiro eu, seja pelo encontro da **princesa**, que encarna o **ideal** a ser alcançado. (COELHO, 1987, p. 12-13, grifos da autora)

Em outras palavras, o protagonista do conto de fadas tem uma problemática motriz relacionada à realização pessoal, suprimindo carências que dizem respeito às suas vontades, ambições e busca de preenchimento das lacunas interiores. É o caso da pequena sereia, cuja carência existencial se materializa no desejo de ser humana e possuir uma alma.

Esse caráter do protagonista dos contos parece diferir em muito do conceito de super-herói. Afinal, a motivação deste está diretamente relacionada ao altruísmo, sempre colocando o bem do outro acima do seu, sacrificando a esfera individual em favor da coletiva. Como definem Loeb e Morris, “Um super-herói é um indivíduo de força extraordinária, com pontos fracos e fortes, cujo nobre caráter o leva a fazer atos dignos. [...] destacam-se não só por causa de suas roupas e poderes, mas também por seu ativismo altruísta e a dedicação ao que é bom” (2005, p. 25-26). Haveria espaço em tal conceito para uma preocupação de nível existencial, que buscasse a satisfação profunda do eu?

Mark Waid, roteirista de algumas das mais reverenciadas superaventuras, tais quais *Reino do amanhã* (1996) e *Superman: legado das estrelas* (2003-2004), propõe que sim. Ao avaliar a figura do Superman, Waid acredita que é apenas abraçando sua verdadeira identidade e pondo em uso seus dons individuais a serviço dos outros é que o super-herói, assim como o ser humano, assume seu lugar justo na comunidade e se sente realizado:

Ao ajudar os outros, o Super-Homem ajuda a si mesmo. Quando ele vai ao socorro de alguém, está executando seus poderes distintos e cumprindo seu verdadeiro destino. E isso, claro, o beneficia. Quando ele assume sua história e sua natureza, lançando àquelas atividades que mais o satisfazem e confortam, ele ajuda os outros. Não existe uma escolha exclusiva entre as necessidades do indivíduo e as necessidades da comunidade maior. Não há uma contradição aqui entre o eu e a sociedade. Mas não deixa de ser paradoxal, embora inspirador. O Super-Homem cumpre seu destino e sua natureza; e o resultado é que muitas outras pessoas lucram com isso. (WAID, 2003, p. 21-22)

Dessa forma, o que o autor defende é que o Superman age em interesse próprio por meio da doação pessoal, e que a virtude altruísta também o beneficia individualmente. Parece justo associar, portanto, a figura do super-herói à do herói do conto de fadas como também interessada em uma espécie de realização pessoal, ainda que de forma indireta, já que é consequência do cumprimento de seu destino nobre ligado ao altruísmo. Colocando-o em prática, o super-herói consegue se sentir realizado e completar sua jornada.

Essa realização individual do super-herói segue regras que divergem daquelas dos contos, pois estes seguem o que André Jolles (1976) caracteriza como uma moral ingênua. Segundo esse conceito, os contos não partem da premissa básica de que a virtude é recompensada e o vício é punido, como muito se difunde ser parte do aspecto moralizante do gênero. O autor questiona o que fizeram Chapeuzinho Vermelho ou a Bela Adormecida de tão virtuoso, por exemplo, para que merecessem uma recompensa no desfecho de suas narrativas. Sugere que, na verdade, a justiça presente no conto é ingênua porque não se ampara na ética filosófica, mas, sim, em um julgamento emocional por parte do leitor. No decorrer da narrativa, desejamos que o protagonista do conto, que desde o início é injustiçado por sofrimento, abandono, perdas materiais, pobreza, etc., tenha os danos e injustiças infligidas a ele reparados de forma grandiosa, e que os responsáveis pela dor sejam punidos severamente. Tanto castigo quanto recompensa são desproporcionais às virtudes e desvirtudes das personagens em grande parte dos casos, e é daí que a satisfação narrativa é obtida: ela se orienta por nosso desejo passional de como as coisas deveriam acontecer em nosso mundo, onde nosso juízo sentimental não exerce poder algum.

Ao contrário do protagonista dos contos de fadas, os super-heróis, como definidos por Loeb e Morris, são seres possuidores de uma moral que é, de fato, elevada, uma vez que “buscam a justiça, defendendo os oprimidos, ajudando os indefesos e vencendo o mal com a força do bem” (2005, p. 24). Seus atos heroicos raramente são questionáveis, e quando cometem erros, há um limite que nunca é cruzado, de forma a manter sua moralidade intacta.

Nesse sentido, poderia parecer que Jolles e sua concepção de moral ingênua não se assemelham exatamente à moralidade nos quadrinhos de super-heróis, mais próximas do conceito filosófico de ética. Contudo, uma conexão pode ser observada pelo modo como a justiça e o controle do crime acontecem na superaventura:

Nos quadrinhos, a derrota do vilão toma o lugar da confissão do suspeito ou a leitura do veredito como o momento de catarse, fornecendo tanto a resolução quanto um senso de justiça, super-heróis frequentemente parabenizando a si mesmos ou sendo parabenizados logo após pela obtenção de “resultados”. Nos quadrinhos, portanto, é a batalha final entre o super-herói e o supervilão, o embate de Batman e Coringa no terraço, o confronto entre Superman e Luthor no subsolo, que fornece algum senso de conclusão narrativa [...]. A justiça é, assim, intervencionista, e instituições legais enfraquecidas e, até certo ponto, ignoradas; prisões não podem conter o Luthor; psicólogos não podem curar o Coringa; Gordon se apoia no Batman (por isso o Bat-

sinal). O super-herói se torna o único repositório confiável de justiça. (BAINBRIDGE, 2009, p. 67, tradução nossa)¹¹³

Em outros termos, é possível dizer que uma espécie de moral ingênua se faz presente, pois a derrota do vilão (predominantemente no formato de dominação física) é o que dá a satisfação narrativa. Mesmo que se baseiem numa sociedade organizada em sistemas intrincados de lei, sua derrota é o momento de catarse, não a confissão do crime, a prisão pela polícia ou o julgamento. Instituições legais dão lugar à justiça intervencionista dos super-heróis, o que causaria a desconfiança do leitor se não fosse a integridade de valores que atribui ao super-herói.¹¹⁴ Em essência, é na batalha e derrota do vilão que a satisfação de cunho emocional do leitor de quadrinhos se concretiza, não tão diferente do que acontece na reparação de danos ao herói e punição intensiva do malfeitor dos contos de fadas.

Cabe aqui apontar uma mudança relevante na perspectiva pela qual a história é contada, que tem implicações significativas para uma investigação sob o viés do maravilhoso. Segundo Vladimir Propp, há tipos limitados de personagem, que podem ser identificados pela esfera de ação que desempenham. O autor contabiliza sete personagens básicas: o antagonista, o doador, o auxiliar, a princesa, o mandante, o herói e o falso herói (PROPP, 2010).

Pela nomenclatura, é de se imaginar que o super-herói ocupe sempre o papel de herói na disposição de Propp. Mas pensando na função que desempenha, nem sempre é o caso. Pensemos no que nos disse Jolles sobre a condição deficitária na qual se encontra o protagonista do conto, que será suprida ao final da narrativa. No caso da superaventura, é quase sempre a população que é posta em risco pelas ações do malfeitor e, portanto, ela quem sofre perdas materiais, emocionais ou mesmo de vidas humanas, vindo o super-herói a seu socorro. Talvez

¹¹³ “In comic books the defeat of the villain replaces the confession of the suspect or the delivery of the verdict as the moment of catharsis, providing both resolution and a sense of justice, superheroes often congratulating themselves or being congratulated afterwards for getting “results.” In comic books, then, it is the final battle between superhero and supervillain, the rooftop struggle of Batman and the Joker, the underground confrontation between Superman and Luthor, which provides some sense of narrative closure [...]. Justice is therefore interventionist and legal institutions undermined and to some extent ignored; prisons cannot hold Luthor, psychologists cannot cure Joker, and Commissioner Gordon relies on Batman (hence the batsignal). The superhero becomes the only reliable repository of justice.”

¹¹⁴ Tal integridade moral é fator ignorado ou subjugado pelo psiquiatra Fredric Wertham. Poderíamos dizer que essa relação com a moral ingênua seria, para ele, uma característica extremamente maléfica da superaventura: “Eu gostaria de apontar a vocês uma outra revista em quadrinhos que achamos ser particularmente prejudicial ao desenvolvimento ético das crianças, a revista do Superman. Ela fez surgir nas crianças fantasias de alegria sadística ao ver outras pessoas sendo punidas vezes e mais vezes enquanto o seu eu permanecer imune. Chamamos isso de complexo de Superman.” Do original: “I would like to point out to you one other crime comic book which we have found to be particularly injurious to the ethical development of children and those are the Superman comic books. They arose in children phantasies of sadistic joy in seeing other people punished over and over again while you yourself remain immune. We have called it the Superman complex.” (WERTHAM, 1954, n.p.).

o super-herói, nesse caso, mescla funções de herói e auxiliar, pois os danos são menos infligidos a ele, praticamente invulnerável devido a seus poderes, do que ao povo que precisa de ajuda e ocupa, de certa forma, o papel de “princesa” a ser salva. Ao colocar o protagonismo no que poderia ser um auxiliar dos contos de fadas, a superaventura consequentemente repousa os holofotes sobre a proatividade individual usada em favor do bem coletivo, e nos sacrifícios realizados pelo altruísmo. Assim, o maravilhoso, no âmbito da forma, opera de formas específicas que servem à essência da superaventura, apenas reorganizando a perspectiva pela qual a história é contada.

Digressões à parte, é certo que tanto vilões quanto super-heróis extrapolam a esfera dos cidadãos comuns, estes pela justiça intervencionista maior que a humana e aqueles sendo indignos do tratamento comum dado aos que infringem à lei. Ambos são praticamente entidades que personificam o bem virtuoso e o mal a ser punido. E por essa característica de oposição tão clara de valores, temos a última característica aqui abordada, mas de vital importância para os super-heróis e os contos de fadas: o maniqueísmo. Em outras palavras, “Não se conhece o meio termo, apenas os extremos: só há o feio (bruxa) e o bonito (princesa), o rico (rei) e o pobre (lenhador), o amor e o ódio, o bom e o mau” (VOLOBUEF, 1993, p. 102).

Passou-se a época em que super-heróis e seus supervilões eram o epítome da pureza de valores, cada vez mais sendo valorizada a complexidade de tais personagens. É o caso não apenas da ascensão dos anti-heróis, como Jessica Jones na Marvel e Exterminador na DC Comics, mas também do questionamento dos super-heróis mais íntegros. A série *Heroes in crisis*, anteriormente mencionada, é um grande exemplo. No próprio histórico da Mulher-Maravilha, isso ocorre quando foi julgada pelo mundo todo, durante a primeira fase de Greg Rucka, ao cometer um assassinato para salvar o Superman do controle mental de Maxwell Lord.¹¹⁵ Umberto Eco possivelmente justificaria essas mudanças como uma influência do romance:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance. (ECO, 1979, p. 251)

¹¹⁵ Isso ocorre na revista *Wonder Woman*, v. 2, #219.

Nem por isso os quadrinhos deixam de demarcar a polarização quase maniqueísta no universo narrativo, que ainda parece ser o padrão das histórias. Além do contraste ético, o maniqueísmo se observa até nas cores vestidas por cada um dos dois lados, que seguem clichês facilmente identificáveis (Fig. 31). Perry Nodelman (1988) observou as cores relacionadas às esferas do bem e do mal em livros ilustrados ocidentais, afirmando que cores primárias geralmente se associam aos mocinhos e secundárias, em especial o roxo, o preto e o verde, são comuns aos vilões. O mesmo acontece nos quadrinhos, bastando uma página para evidenciar tal contraste. Notemos, na Figura 32, que enquanto o vilão de *Ano um*, Ares, traja um manto roxo e seus olhos brilham esverdeados nas sombras, a Mulher-Maravilha tem o uniforme com as três cores primárias, estando em destaque na imagem o amarelo dourado de seu laço mágico, cor também comum ao objeto mágico do herói dos contos (PROPP, 2010).

Figura 32 – Capa de *Wonder Woman* #12 (2016)



Fonte: RUCKA, G. et al. *Wonder Woman: Year One*. vol. 2. Burbank: DC Comics, 2017. [n. p.]

É claro que faltam a este trabalho, principalmente pelas limitações de espaço, as divergências, por vezes gritantes, do conto de fadas em relação aos super-heróis. Ao contrário da vagueza espacial nos contos, as histórias em quadrinhos geralmente se situam em cenários muito reconhecíveis, como Nova York e São Francisco, ou cidades fictícias como Gotham e

Metrópolis, que aglutinam em si as características mais icônicas de grandes centros urbanos, tais quais o crime descontrolado e a evolução tecnológica. Da mesma forma, a imprecisão histórica do conto, que em parte justifica sua atemporalidade no apelo a leitores de diversos séculos e a imortalidade dos valores humanos, dá lugar à obsessão do quadrinho estadunidense com o hoje em sua forma mais urgente, acompanhando e, por vezes, liderando as mudanças sociais como poucas mídias conseguem. Há, ainda, a preferência pelo desenvolvimento da personagem. O super-herói tem nome público e identidade secreta, corpo dotado de superpoderes e fraquezas fatais, é questionado e se questiona, sua filosofia posta à prova pela aprovação pública (ou falta dela). Se distancia do protagonista do conto, da imaterialidade de seu corpo e da superficialidade de seus pensamentos (VOLOBUEF, 1993).

De toda forma, o foco proposto foi o de apontar intersecções que aproximam os dois gêneros como primos não tão distantes na família do maravilhoso. Como esses laços, até então estabelecidos no plano conceitual, podem se concretizar em duas formas de arte distintas, a literatura e a história em quadrinhos, é o que veremos a seguir por meio das análises intertextuais em relação a contos maravilhosos mais populares.

4.2 Das princesas à super-heróina: análises intertextuais

A Mulher-Maravilha figura uma tradição de décadas de histórias, e não são poucas aquelas que ensejam comparações entre a protagonista, uma super-heroína, e personagens populares de contos de fadas. Em uma das narrativas, foi até mesmo confundida com a princesa Branca de Neve pela Rainha das Fábulas, vilã que incorpora o arquétipo de bruxa ou madrasta movida por ódio e inveja da donzela, tão característico dos contos. Na história, Diana cai em sono profundo após furar-se com um espinho (portanto retomando, também, “A bela adormecida”) e é acordada pelo beijo de um príncipe (WAID *et al.*, 2000), num claro jogo paródico do que constitui um conto de fadas para o senso comum.

Apenas uma análise mais detida pode indicar se essa tendência permaneceu operante ao longo do histórico de publicação da personagem. Portanto, para além de histórias em que isso ocorre de forma mais óbvia e levando ainda a intertextualidade com histórias maravilhosas como um critério de presença do maravilhoso (MARINHO, 2009), vejamos com quais contos e de que forma isso ocorre dentro do *corpus* selecionado.

Figura 33 – Diana como Branca de Neve em *JLA: The Queen of Fables*



Fonte: Comic Vine. Disponível em: comicvine.gamespot.com/jla-48-the-queen-of-fables-part-2-of-3-truth-is-st/4000-66953. Acesso em: 9 set. 2019.

4.2.1 A Pequena Sereia

Talvez não haja conto em memória recente que tenha influenciado a Mulher-Maravilha mais do que “A pequena sereia”, do dinamarquês Hans Christian Andersen (1805-1875). Mesmo Allan Heinberg, roteirista de quadrinhos e, mais recentemente, da recente adaptação fílmica *Mulher-Maravilha* que estreou em 2017, admite tal inspiração: “A história como a vejo é *A pequena sereia*, especificamente a versão da Disney [...] Trata-se de uma mulher que foi criada em uma vida muito protegida e resguardada, que é curiosa a respeito de como a vida é lá fora e que quer ter suas próprias experiências. Ela quer estar onde as pessoas estão”¹¹⁶ (HEINBERG, 2017, tradução nossa).

Apesar de Heinberg especificar que é a versão da Disney a responsável por suas ponderações, os elementos citados pelo roteirista remontam também às origens da Mulher-Maravilha nas HQs, que desde sua primeira aparição em 1941, como já vimos, é isolada do mundo dos homens até que a queda de um piloto de avião na ilha catalisa sua saída do local. Mais recentemente, a fase de Greg Rucka e Nicola Scott, responsáveis, respectivamente, pelo

¹¹⁶ “The story as I see it is *The Little Mermaid*, specifically Disney’s incarnation [...] This is a woman who has been raised in a very protective, sheltered life, she’s curious about what life is like outside and she wants to have her own experience. She wants to be where the people are.”

roteiro e arte de *Mulher-Maravilha: Ano um* (2016-2017), explora de forma ainda mais integral a ânsia de Diana em conhecer o mundo exterior à Themyscira, que dela exigiria sacrifícios tão grandiosos quanto os da pequena sereia ao ceder sua voz em troca de pernas. Acreditamos que indícios como esses são suficientes para afirmar com alguma segurança que, de forma consciente ou não, as pontes entre *Mulher-Maravilha* e “A pequena sereia” foram estabelecidas muito antes das palavras de Heinberg, em 2017, ou da adaptação da Disney, de 1989, virem a existir.

Uma leitura prévia revelou que algumas das funções universais do conto maravilhoso, como nomeadas por Propp, têm forte semelhança em sua manifestação nas histórias de “A pequena sereia” e *Ano um* (ver Apêndice A). Tal similaridade, juntamente com o fato de o surgimento do super-herói ter sido atrelado a outros gêneros, levou-nos à hipótese de que é possível que o conto esteja presente na HQ de forma classificável. Pela natureza mais ampla das referências, que retomam passagens específicas da história sem menção direta ao conto, acreditamos que ela se dê pelo mecanismo da hipertextualidade e da intertextualidade.

Como vimos, Genette define a hipertextualidade como uma forma de presença de um texto no outro que opera de forma vertical, sendo um hipertexto derivado de um hipotexto. Nesse caso em particular, a relação parece operar por meio da transformação. Não só a ordem das ações basicamente se repete entre as duas narrativas, o que algum leitor mais atento poderia justificar como mera semelhança da HQ com a estrutura do conto maravilhoso identificada por Propp, mas também o modo como essa estrutura se manifesta no plano de elementos mais superficiais da história. Consideraremos esses elementos semelhantes uma forma de alusão, forma menos explícita e menos literal da intertextualidade, que surge quando “um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele [o texto] e um outro, ao qual necessariamente uma de suas inflexões remete” (GENETTE, 2010, p. 14).

Poderia-se argumentar que hipertextualidade e intertextualidade são formas incompatíveis de relação entre vários textos, mas Genette já considera que tais fios se entrecruzam de formas complexas e pautadas pela simultaneidade. Inclusive, sobre essas duas formas específicas, alerta que entre elas existe uma relação particular: “o hipertexto se protege mais [da citação intertextual], mas não completamente, a não ser por meio de alusões textuais [...] ou paratextuais [...]; e, sobretudo, a hipertextualidade, como classe de obras, é em si mesma um arquitrato genérico, ou antes transgenérico [...]” (2010, p. 22). O último trecho fornece, também, mais um argumento que atesta a livre possibilidade de presença de um conto de fadas

em uma HQ de super-heróis, pois a hipertextualidade não se prende a arquiteturas textuais específicas.

O autor alerta ainda, citando os estudos de Riffaterre, para o caráter implícito ou até mesmo hipotético da alusão, que às vezes se observa pontualmente em detalhes do texto mais do que na macroestrutura da obra. O pressuposto encontra eco em Samouyault, que, a respeito da alusão, afirma:

Não plenamente visível, ela pode permitir uma convivência entre autor e o leitor que chega a identificá-la. A alusão depende mais do efeito de leitura que as outras práticas intertextuais: tanto pode não ser lida como pode também o ser onde não existe. A percepção da alusão é frequentemente subjetiva e seu desvendamento raramente necessário para a compreensão do texto. (SAMOYAUULT, 2008, p. 51)

Por esse motivo, a presença de “A pequena sereia” em *Ano um*, bem como a de outros contos, se dá de forma mais difusa do que a dos mitos vistos no capítulo anterior, em que, na maioria dos casos, a intertextualidade é declarada de forma mais explícita e nomeada.

Com essa premissa em mente, averiguaremos alguns pontos de intersecção entre o conto e os quadrinhos. A análise buscará verificar de que maneira duas representações artísticas diferentes podem dialogar entre si ao utilizarem recursos distintos na expressão de situações semelhantes. Esse exercício permite observar se existem, efetivamente, convergências entre “A pequena sereia” e os quadrinhos da Mulher-Maravilha.

Uma primeira convergência entre as obras se encontra no que Coelho (1987) definiu como motriz dos contos de fadas, a busca existencial do herói ou heroína, função a (carência: “falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo”) na divisão de Propp (2010, p. 35). A jovem sereia tem uma grande ânsia de viver como os humanos e, assim, possuir uma alma. Tal carência é demonstrada de forma quase hiperbólica na narrativa:

Nenhuma das sereias era mais **curiosa** que a caçula, e era também ela, tão **quieta e pensativa**, a que tinha de suportar a mais longa espera. **Em muitas noites ela se postava junto à janela aberta e fitava através das águas azul-escuras**, onde peixes espadanavam a água com suas nadadeiras e caudas. **Podia ver a lua e as estrelas, embora sua luz fosse muito pálida**. Através da água, pareciam muito maiores que aos nossos olhos. **Se uma nuvem escura passava acima dela, sabia que era ou uma baleia que nadava sobre a sua cabeça ou um navio cheio de passageiros. Aquelas pessoas nem sonhavam que sob eles havia uma linda pequena sereia, estendendo os braços brancos para a quilha do barco.** (ANDERSEN, 2010, p. 213-214, grifos nossos)

A carência da sereia se manifesta de forma saliente, não só sugerida pelo uso de adjetivos como *curiosa*, *quieta* e *pensativa*, mas, principalmente, pelo seu gestual tão simbólico

de estender os braços em direção ao que acreditava ser o barco, espécie de pedido de socorro calado. Também é muito difundida a associação simbólica da cor azul às sensações de tristeza ou solidão devido à sua relação na natureza com o vazio do ar e da água. Adentrar o azul representa a entrada em um novo mundo, um mundo de divagações (CHEVALIER *et al.*, 2006). O azul escuro do mar coincide, àquela hora, com o ápice do sofrimento da sereia, e empalidece a luz da lua e das estrelas, traços do mundo da superfície, do céu inalcançável e da noção de vida pós-morte pela ascensão divina. Em cenário tão obscuro, em que qualquer sombra, seja barco ou baleia, é alvo do clamor da jovem, ela se atém à esperança por meio de seu gesto silencioso.

De forma tão demarcada quanto a carência da sereia é retratada a vontade de Diana de conhecer o que há além do horizonte visto do topo de Themyscira. Os primeiros momentos de *Ano um* (Fig. 34) deixam claro que, assim como para a sereia, a comunidade em que vive, por mais encantadora que seja, não é o bastante para a amazona.

Apesar de se encontrar numa ilha, o que faz seu olhar esperançoso se dirigir ao horizonte, e não aos céus, o movimento das personagens (ambas princesas, é válido notar) é o mesmo. Nos quadrinhos, por sua natureza múltipla formada da união entre palavra, imagem e sequência, as informações a respeito de sua carência se manifestam por outros recursos.

Assim como no conto de Andersen, o azul é símbolo do estado de espírito da personagem. Em vez do azul escuro do mar, que na figura é quase cinzento, o objeto da página em que predomina o uso da cor é o manto de Diana. Para Chevalier *et al.* (2006), o azul é, entre muitos sentidos, distinto como a cor mais profunda, da imensidão, da divagação, da tranquilidade que se mescla à melancolia. A personalidade de Diana não poderia ser melhor descrita em tal cena, já que a amazona não se contenta com os limites que possui e viaja o horizonte metaforicamente em busca de algo além.

Em crianças, o azul e o branco denotam também a falta de maturidade. Enquanto princesa e a mais jovem do local, assim como a pequena sereia é em sua família, a inexperiência não impede Diana de desejar o “além” que desconhece, tão misterioso quanto o mundo dos humanos é para a sereia. Ambas são imaturas, portanto, no sentido de que estão dispostas a lançar-se ao desconhecido sem cogitar as consequências negativas, capricho típico da juventude.

Figura 34 – A carência de Diana



Fonte: RUCKA, G. et al. *Wonder Woman: Year One*. vol. 2. Burbank: DC Comics, 2017a, n. p.

Sabemos, assim, que ambas as personagens estão destinadas a, de fato, alcançar o mundo com o qual tanto sonham. Nos termos de Propp (2010), esse sonhar pode ser considerado uma motivação dentro das narrativas. A motivação serve como elemento essencial de ligação das partes do conto, pois justifica algumas ações das personagens, movimentando-o. No caso das motivações relacionadas à carência, como é o caso de nossas protagonistas,

A tomada de consciência daquilo que falta pode-se produzir do seguinte modo: o objeto que falta dá, involuntariamente, sinal de sua existência, mostrando-se por um instante, deixando atrás de si um rastro brilhante, ou aparece ao herói em alguma representação (narração, retrato). O herói (ou quem envia) perde seu equilíbrio mental, definha de saudade pela beleza que apenas entrevira uma vez, e a partir daí se desenvolve toda ação. [...] Quando se trata de uma princesa este elemento pode ter outros matizes. Podemos incluir nesta categoria os casos em que o herói vê, numa caua proibida, o retrato de uma jovem extraordinariamente bela e por ela se apaixona perdidamente etc. (PROPP, 2010, p. 74)

A sereia almeja um mundo que conhece à distância, por observação platônica que alimenta ao cultivar objetos de seu jardim: “não admitia nada além de flores rosa-avermelhadas que eram como o sol lá no alto, e uma bela estátua de mármore [...] de um bonito menino [...]” (ANDERSEN, 2010, p. 212). A amazona, por sua vez, deseja ampliar seus horizontes e explorar o mundo desconhecido, mesmo que ele não seja perfeito como o paraíso em que vive. E ambos os desejos se relacionam com a figura de uma espécie de príncipe, que motiva, de formas distintas, a partida da heroína.

Como mostra a canônica narrativa de Andersen, a motivação da sereia é também alimentada por sua paixão por um humano, explícita no trecho abaixo:

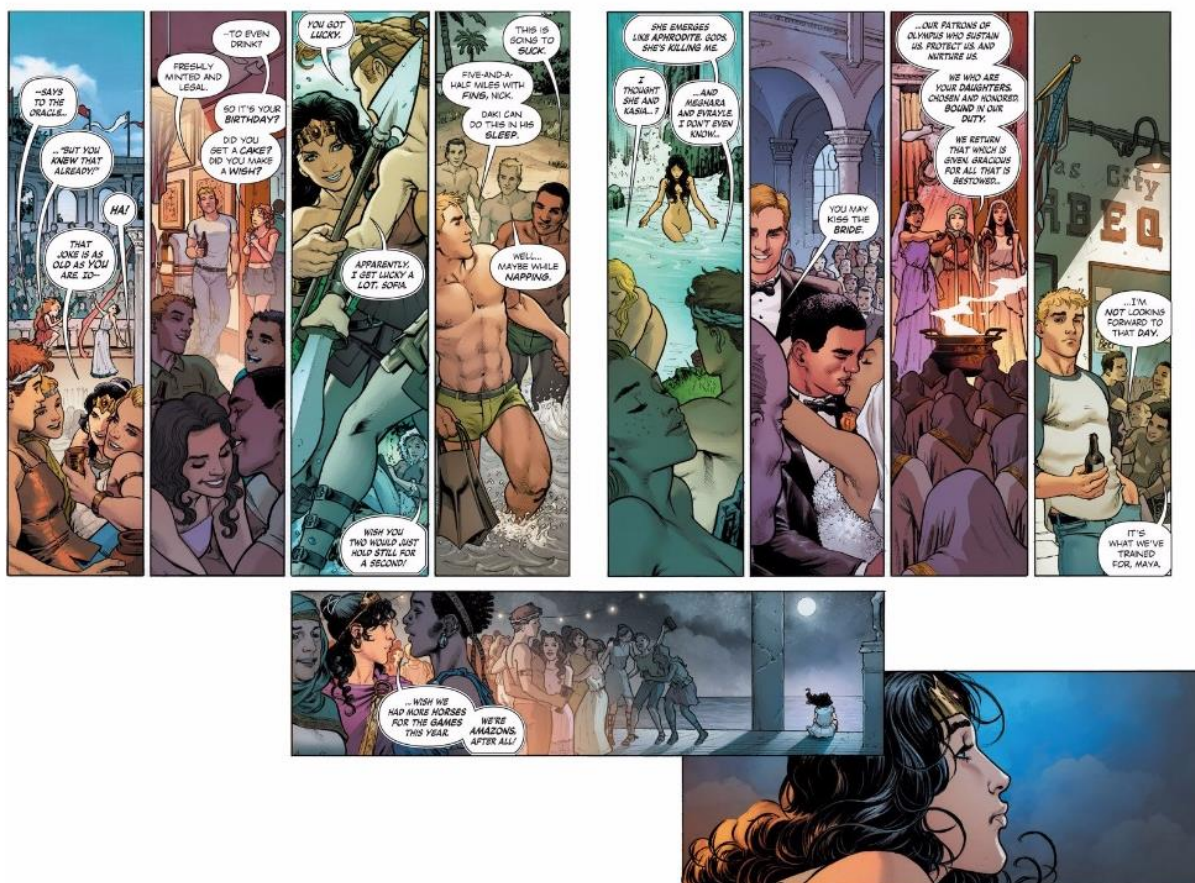
Por um instante houve alegria em seu coração, pois ela sabia que ninguém tinha uma voz mais bela que a sua em terra ou no mar. **Mas em seguida seus pensamentos se voltaram para o mundo acima dela. Não conseguia esquecer o belo príncipe e a grande dor de não ter a alma imortal que ele possuía.** Assim, saiu furtivamente do palácio do pai, e enquanto todos lá dentro cantavam e se divertiam, foi se sentar em seu jardimzinho, desolada. [...] De repente ouviu o som de uma buzina ecoando através da água, e pensou: **“Ah, lá vai ele, navegando lá em cima – ele que eu amo mais que a meu pai ou a minha mãe, ele que está sempre em meus pensamentos e em cujas mãos eu depositaria alegremente minha felicidade. [...]”** (ANDERSEN, 2010, p. 228-229, grifos nossos)

É ingênua a relação, no conto, que a sereia estabelece com o príncipe. Mesmo que também tenha relação com o fato de ser o único humano com quem teve contato, tendo lhe salvado do naufrágio, seu amor por ele, maior do que pela própria família, é construído sem interação verbal alguma, apenas admiração à distância e semelhança do príncipe com a estátua de seu jardim. Está próxima à paixão instantânea descrita por Propp na citação acima, característica comum de muitos contos que se tornou um clichê do gênero, parodiado incessantemente por obras contemporâneas. Talvez não seja coincidência o mesmo amor à primeira vista acontecer na primeira história publicada da Mulher-Maravilha, em *All-Star Comics* #8, de 1941. Steve Trevor, o piloto que cai com seu avião em Themyscira, é resgatado por Diana, que se apaixona por ele após salvá-lo e cuidar de seus ferimentos enquanto está desacordado.

Já em 2016, *Ano um* propõe uma nova perspectiva de contagem desse ponto da narrativa, mantendo seus elementos básicos (como a espécie de empatia da princesa pelo príncipe antes de qualquer diálogo) e utilizando recursos específicos das HQs para atualizar tal fórmula narrativa em direção a noções atualmente mais aceitáveis do ato de se apaixonar.

Investiguemos a imagem da Figura 35, que apresenta simultaneamente três facetas fundamentais dessa história da Mulher-Maravilha similares a momentos de “A pequena sereia”. São eles a relação com o “príncipe”, a caracterização da vida na ilha e o isolamento da princesa de sua família, acentuado durante uma festividade.

Figura 35 – Distanciamento da família e aproximação com o humano



Fonte: RUCKA, G. et al. *Wonder Woman: Year One*. vol. 2. Burbank: DC Comics, 2017, n. p.

No conjunto superior de quadros, vemos cenas intercaladas da vida de Diana e Steve muito antes de se conhecerem. Numa rápida categorização, é possível perceber que as duas primeiras cenas demonstram atividades de entretenimento, seguindo para momentos de treinamento para combate, ritos de amor e religião, e assim por diante. Tudo é feito em transições sutis entre um quadro e outro, fazendo parecer que, apesar da distância e de virem de mundos diferentes, a amazona e o soldado têm muito em comum. Isso os aproxima de forma profunda (ao contrário do que ocorre com a admiração da sereia pelo príncipe), e torna sua identificação inicial uma mera culminação da afinidade que já possuem sem saber.

Tal premissa é reforçada pelos dois quadros horizontais na parte inferior: o central, demonstrando a festividade das amazonas em preparação para seu torneio, e o posicionado no canto inferior direito da página. Se fosse traçada uma linha vertical no centro da figura, representando a divisão física da encadernação dos quadrinhos que divide a imagem em duas páginas, teríamos um cenário interessante. A parte superior, com oito quadros simétricos verticalmente, representaria o equilíbrio e estabilidade na relação entre Diana e Steve, e da amazona com a vida humana por consequência. Já na parte inferior, a divisão separaria o quadro horizontal central entre as amazonas se divertindo, coloridas em tons quentes, e Diana, à direita, em tons frios, isolada entre pilastras e iluminada apenas pelas cores cinzentas da lua enevoada. Ao contrário da parte superior da página, a inferior não é simétrica verticalmente, e o quadro com Diana sozinha não só demonstra a perturbação e falta de equilíbrio entre ela e suas irmãs como também seu afastamento físico de todas elas, concretizado pela dobra da encadernação do livro.

Vê-se, nessa página, uma evidência das diferenças mais básicas entre as formas pelas quais os quadrinhos e a literatura constroem sentido. As mesmas ideias que levam muitas páginas e seleção cautelosa de palavras no conto aparecem de forma simultânea, e nem por isso desordenada, na própria *mise en page*¹¹⁷ de *Ano um*. Da mesma forma, a diferença se replica na relação da sereia e da amazona com seus respectivos príncipes. Enquanto no conto há a clássica relação de amor à primeira vista, é possível ler a relação de Steve como sendo o “objeto” que falta dando sinal de sua existência para Diana. Este objeto seria o “mundo dos homens”, que ela tanto anseia em conhecer, e do qual Steve é um fragmento. O fascínio da princesa, a princípio, não é romântico, mas, sim, de curiosidade pela raça que vive além da ilha e o quão semelhante ela é das próprias amazonas: “...e ele sabia que os outros haviam morrido. Chorou por eles como qualquer uma de nós faria. Acredito que Steve os amava. [...] Isso não é tão diferente de nós, não é mesmo?” (RUCKA *et al.*, 2017a, n.p., tradução nossa).¹¹⁸

Outro momento em que a página fala por si em sua disposição de quadros, personagens e expressão, último caso que analisaremos aqui, é o da persuasão, que se aproxima da proibição (função γ) em termos proprianos. Neste trecho da narrativa, a mãe de Diana tenta convencê-la

¹¹⁷ “The layout of the entire page, the way the panels relate to each other and the way they are arranged, is called ‘mise en page’ in comics” (KUKKONEN, 2013, p. 19). Tradução nossa: “A configuração de toda a página, o modo como os quadros se relacionam uns com os outros e o modo que são organizados é chamado ‘mise en page’ nos quadrinhos”.

¹¹⁸ “...he knew, mother, he knew the others had died. He wept for them as we would one of our own. I think he loved them. [...] That is not so unlike us, is it?”.

a não participar do torneio para escolher a melhor dentre todas as amazonas, que receberá a missão de devolver o soldado Steve Trevor ao chamado “mundo dos homens”. Uma cena de persuasão semelhante também está presente em “A pequena sereia”, porém na figura de outro membro da família, a avó:

“Por que não podemos ter uma alma imortal?” a Pequena Sereia perguntou, pesarosa. **“Eu daria de boa vontade todos os trezentos anos que tenho para viver se pudesse me tornar um ser humano por um só dia** e partilhar daquele mundo celestial.”

“Você não deveria se apoquentar com isso”, disse a avó. **“Somos muito mais felizes e vivemos melhor aqui do que os seres humanos lá em cima. [...] Sua cauda de peixe, que achamos tão bonita, parece repulsiva à gente da terra.**

A Pequena Sereia deu um suspiro e olhou pesarosamente para sua cauda de peixe.

“Devemos ficar satisfeitos com o que temos”, disse a velha senhora. “Vamos dançar e nos alegrar pelos trezentos anos que temos para viver - é bastante tempo, não é? Depois da morte, poderemos descansar e pôr o sono em dia.” (ANDERSEN, 2010, p. 226-228, grifos nossos)

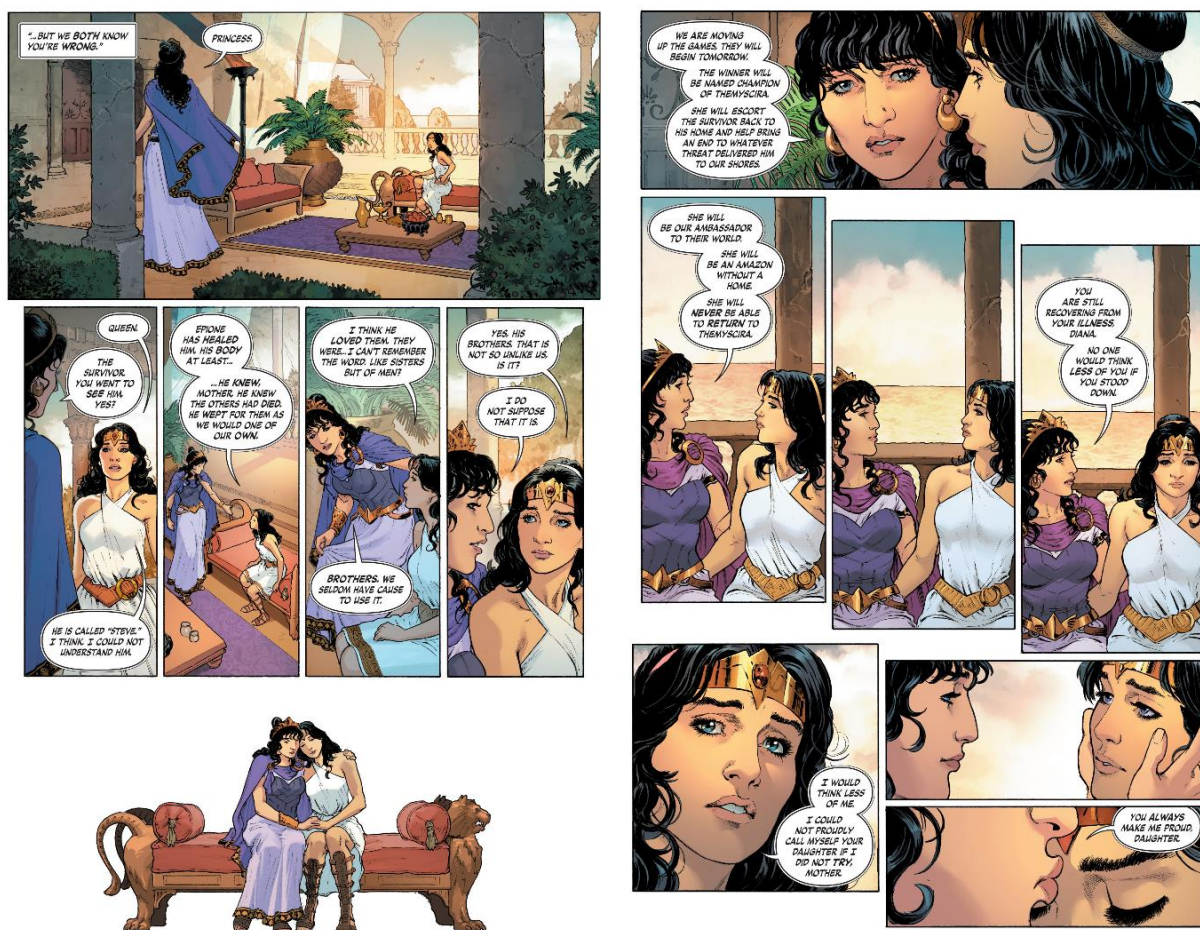
O diálogo salienta a imaturidade da jovem em relação à sua avó, que profere uma espécie de lição de moral, tão comum ao conto de fadas. Apesar de não haver uma ordem expressa, a hierarquia entre as duas, e o fato de a voz da razão repousar na mais velha, se torna evidente, reforçando o teor moral desse gênero literário. Como sabemos, a sereia não obedece aos conselhos e persiste em seu desejo. Sendo o desvio do final feliz e a inserção das dores e violências do mundo moderno uma característica fundamental dos contos de Hans Christian Andersen (GONGORA; MARTHA, 2009), não é de se surpreender que as atitudes da sereia tenham como desfecho inúmeras dores metafóricas e literais, bem como a frustração amorosa e, ao final, a sua morte.

Em *Mulher-Maravilha*, em contrapartida, há uma prioridade pela sutileza na persuasão familiar. Não há falas incisivas em tom de ordem para que a princesa desista do torneio: A campeã será nossa embaixadora no mundo do patriarcado... e também será uma amazona sem lar... pois nunca será capaz de retornar à ilha. [...] Você ainda está se recuperando da sua enfermidade, Diana. Ninguém pensaria menos de você caso não participasse” (RUCKA *et al.*, 2017a, n.p., tradução nossa),¹¹⁹ diz Hipólita a Diana. Essa escolha pela não obviedade dá lugar a um jogo de não ditos que, não obstante, abala a relação entre mãe e filha, representada, além dos diálogos e das expressões faciais reveladoras, na estrutura das páginas seguintes:

¹¹⁹ “[The winner] will be our ambassador to their world. She will be an amazon without a home. She will never be able to return to Themyscira. [...] You are still recovering from your illness, Diana. No one would think less of you if you stood down.”

Vemos que a primeira página, como o caso analisado na Figura 36, é simétrica em sua composição de quadros tanto vertical quanto horizontalmente. Essa característica mais uma vez dá a sensação de estabilidade das relações, pois apesar da expressão consternada de Diana, preocupada com o soldado sobrevivente, a calma de Hipólita enquanto figura materna a ampara. Contudo, na página seguinte, a simetria é rompida. Isso se relaciona diretamente com a fala de Hipólita, pois a rainha, conhecendo sua filha, sabe desde aquele momento da decisão que ela irá tomar e que suas habilidades a farão ganhar o torneio. Os três quadros centrais, como a esperança de Hipólita, decrescem gradativamente, e o quadro central da página retrata o afastamento físico e o silêncio entre as duas logo antes de Diana romper com o olhar de sua mãe. Como na página, algo na ligação entre as duas é rompido.

Figura 36 – A persuasão de Hippolyta



Fonte: RUCKA, G. et al. *Wonder Woman: Year One*. vol. 2. Burbank: DC Comics, 2017, n. p.

Também é significativo o posicionamento de mãe e filha ao longo das duas páginas. Karin Kukkonen (2013) mostra que ele está diretamente relacionado ao poder que cada

personagem exerce na situação em questão. Apesar de o diálogo ter mais sutileza do que no conto, a hierarquia ainda é representada visualmente no posicionamento de Hipólita sempre do lado esquerdo da página e, Diana, do lado direito: por influência da ordem de leitura ocidental da esquerda para a direita, sempre vemos Hipólita antes de Diana. O único quadro em que esse molde não é seguido, também o único em que Diana aparece sozinha, é aquele em que ela dá o veredito à mãe de que, apesar de desencorajada, ela participará do torneio: se não participasse, diz, “[...] eu pensaria [menos de mim], mãe. Não poderia me dizer sua filha com orgulho se não tentasse, minha rainha.”¹²⁰

É um momento decisivo na HQ que a distingue do conto. Diana não faz nada às escuras, ao contrário da sereia, que procura a bruxa do mar e sela o pacto para obter as pernas na calada da noite. Essa distinção, é claro, diz respeito ao caráter elevado do super-herói, que, pela precisão de seu compasso moral, não tem nada a esconder. De qualquer forma, a transgressão da proibição, de forma mais ou menos explícita, é função importante da trajetória do herói dos contos identificada por Propp. É tendo a coragem de contestar a vontade alheia que as duas personagens tomam o passo decisivo na busca de sua realização existencial.

As três situações analisadas permitem observar que há semelhanças inegáveis entre o texto de Rucka e Scott em *Mulher-Maravilha: Ano um* e “A pequena sereia” de Andersen. Em alguns casos, elas aparecem de forma mais próxima, como na carência da protagonista em sair do ambiente familiar restrito e explorar um mundo humano desconhecido, que encapsula a empolgação que falta no lar. Ela se repete, ainda, no alerta por uma figura maternal (a mãe de Diana e a avó da sereia) de que tal busca resultará em consequências negativas, tentando dissuadir de forma muito semelhante as heroínas ao enaltecerem os benefícios que já possuem em ser quem são, amazona ou sereia.

A manifestação tão semelhante de elementos-chave da morfologia de Propp em ambas as obras permite afirmar com alguma segurança que existe uma relação hipertextual entre os textos reforçada pelas alusões, tendo a HQ adquirido algumas características do conto. Mesmo as discrepâncias encontradas no modo pelo qual a interação romântica é construída, menos imediata em *Mulher-Maravilha*, pode ser um indício da hipertextualidade, já que, como dito anteriormente, ela se dá também pelas transformações entre obras, especialmente aquelas inseridas em diferentes contextos.

¹²⁰ “I would think less of me. I could not proudly call myself your daughter if I did not try, mother.” (RUCKA *et al.*, 2017, n.p).

4.2.2 A Bela e a Fera

A personagem Mulher-Maravilha tem se encontrado, como mostrado até então, numa mistura única entre o tradicional e o contemporâneo. O mesmo pode ser dito de sua relação intertextual com o conto “A bela e a fera”, e à função da mulher redentora revisitada de uma forma diferente da do conto.

Essa história da jovem que passa a morar com uma criatura bestial para salvar o pai possui uma versão inicial que parece não ter sido coletada da oralidade como é o caso da maioria dos contos. Sua primeira publicação, em 1740, é atribuída a uma autora em específico, Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve. A versão se inspirava na tradição francesa de apreciação dos contos por adultos em encontros realizados nos famosos salões franceses, atividade já estabelecida na época. Além de seguir o estilo barroco, ela teria uma extensão considerável de centenas de páginas.

Dezessete anos depois, em 1757, o conto seria simplificado por Madame de Beaumont (Jeanne-Marie Leprince de Beaumont), que daria um enfoque pedagógico em sua versão ao priorizar no novo texto a importância da virtude, das boas maneiras e do bom comportamento, em especial para jovens meninas. Esse tratamento justificava-se pelo contexto do Iluminismo e o desejo de acostumar novamente as jovens à ideia do casamento arranjado, mesmo que tivessem que abnegar sua individualidade e se submeter a um “monstro” como marido (TATAR, 1999). Seria essa versão a mais difundida na tradição literária.

Mesmo com sua origem à parte dos grandes coletores ou autores mais reconhecidos, “A bela e a fera” adentrou no cânone dos contos de fadas de forma exemplar. Em parte, pela sua inserção no prestigiado grupo de contos adaptados na forma de filme animado. *Beauty and the Beast* (1991) é uma das obras mais aclamadas do estúdio, tendo feito parte da chamada renascença da Disney na década de 1990. Foi, ainda, o primeiro longa-metragem animado da história a ser indicado ao oscar de melhor filme, categoria principal da premiação. Mas, talvez, o que mais importe a nós seja a posição ímpar dessa história como o que Mendes (2000) chama de “degeneração” do mito de Eros e Psiquê, que é mais uma amarra que garante a conexão entre o mítico, o maravilhoso e o super-heroico ao longo da história.

Poderia-se perguntar por que não analisar os quadrinhos, então, em relação ao mito. Apesar de o papel de Psiquê ao cumprir sua série de tarefas ser paradigmático no que se refere ao heroísmo feminino nessas histórias, o que possivelmente a aproxima da Mulher-Maravilha,

essa comparação se torna menos produtiva quando comparamos alguns pontos-chave da história, como ficará claro adiante. Uma delas é o fato de a jornada de Psiquê levá-la a “[...] renunciar a virtude feminina por excelência conhecida como compaixão — que tanto vem à tona nas variantes europeias de ‘A Bela e a Fera’” (TATAR, 1999, p. 26, tradução nossa).¹²¹ A compaixão, essa característica tão cara às personagens de Bela e Diana, pode ser mais um indício da aproximação entre as duas esferas pelo modo similar pelo qual opera em ambas as narrativas.

Para Maria Tatar (1999), a história de “A bela e a fera” tem alguns diferenciais significativos em relação a outros contos. Um dos mais notáveis é o fato de apresentar dois percursos de desenvolvimento, e não apenas um. As trajetórias são a da donzela e a do monstro, figuras alegoricamente antitéticas cujos caminhos se entrecruzam e, pela interação romântica das personagens, uma transformação é provocada, resultando na união pelo casamento.

Esse movimento acontece, também, na fase mais recente de Greg Rucka nos roteiros da revista *Mulher-Maravilha*. Barbara Ann Minerva, arqueóloga e, posteriormente, amiga de Diana, em dado momento da narrativa é amaldiçoada e levada a se transformar num monstro híbrido entre mulher e leopardo — aquele mesmo monstro que comparamos ao lobo mau quando discutimos “Chapeuzinho Vermelho”. Tal é a preocupação em demonstrar esse percurso da vilã que ela ganha uma edição em *Wonder Woman #8: Interlude*, de 2016, com um *flashback* da sua infância e início de vida adulta antes de conhecer Diana, contextualizando e justificando melhor suas escolhas posteriores.

A transformação, que, neste caso, é inicialmente de mulher em fera, se dá pela ambição, temática comum, também, aos contos: Barbara sempre foi fascinada com o mundo dos mitos gregos e, quando descobre, pela chegada da Mulher-Maravilha a San Diego, que eles de fato existem, não mede esforços para entrar em contato com o divino e tomar parte desse grande poder, busca que, é claro, traz grandes consequências.

O motivo da curiosidade feminina retorna aqui, mas, nesse caso, se assemelha mais à arrogância do ser humano em querer conhecer o divino – conceito que poderia ser associado ao conceito de *hybris* ou *hubris*, “Nome que designa, em grego, toda espécie de desmedida, de exagero ou de excesso no comportamento de uma pessoa: orgulho, insolência, arrebatamento etc. Bastante empregado na filosofia moral, esse termo se opõe a medida, equilíbrio”

¹²¹ “[...] to renounce that quintessential feminine virtue known as compassion—the very hail that comes to the fore in European variants of ‘Beauty and the Beast’.”

(JAPIASSÚ; MARCONDES, 2008, n.p.). Ele está mais subentendido do que explícito no texto de Rucka, mas o diálogo com versões anteriores, inclusive a de Pérez, permitem supor que Barbara ultrapassa o limite em sua vontade de tomar parte do mundo divino:

Veronica Cale: Acabei de passar duas horas com ela. A doutora Minerva não tem desejo algum de se tornar um deus.

Deimos (deus do pânico): A melhor amiga dela é a Mulher-Maravilha, é claro que ela tem, todos os mortais têm. Todos vocês cobiçam poder. Francamente, isso faz de vocês muito parecidos conosco. Não se preocupe com Minerva. Ela vai tomar a decisão errada quando o momento chegar. (RUCKA *et al*, 2017b, n.p., tradução nossa)¹²²

Figura 37 – Barbara Ann explica para Diana seu fascínio pelo divino



Diana: Você não está me *ouvir*.

Barbara Ann: É claro que estou te ouvindo. Mas você está me pedindo algo que eu não posso fazer, Diana. Seria como pedir para o seu novo amigo Flash não correr. Você mudou o mundo. Você mostrou pra mim — mostrou para todos nós — que muito do que acreditamos está errado. Se seus patronos são reais, se eu deuses dos mitos gregos são reais, quantos outros também não? Eu não consigo ignorar isso, não mais do que você conseguiria aceitar viver uma mentira.

¹²² "Veronica Cale: I just spent two hours with her. Doctor Minerva has no desire to become a god.

Deimos: Her best friend is Wonder Woman, of course she does, all mortals do. You all covet power. Makes you a lot like us, frankly. Don't worry about Minerva. She'll make the wrong decision when the time comes."

Fonte: *Wonder Woman* #18, mar. 2018. Note-se que o “erro” na fala de Diana é, na verdade, uma conjugação verbal equivocada, uma vez que a personagem ainda está aprendendo a língua inglesa nesse período. (RUCKA *et al.*, 2017b, n. p., tradução nossa)

Nesse caso, o que distingue Diana de Barbara Ann no que se refere a essa temática da curiosidade é que apenas uma delas, a antagonista, deseja conhecer o divino para engrandecimento próprio, e não como parte de uma missão altruísta ou nobre. É essa linha tênue que a faz partir para a vilania. O egocentrismo é mais explícito na fase de Pérez, na qual a arqueóloga não mede esforços para conseguir atingir esse poder (Fig. 38).

Há, ainda, um adicional: ao participar do ritual apoteótico e se transformar em Mulher-Leopardo, Barbara Ann não teria sido amaldiçoada com a fome incessante por carne humana caso o ritual não pedisse por uma donzela virgem. Esse elemento já estava presente na fase de Pérez, porém tantos foram os feitos cruéis anteriores ao ritual que a vilania de Barbara Ann já estava cimentada. Rucka busca, pelo contrário, trazer uma figura trágica, amiga genuína e bem-intencionada antes de se tornar um monstro por algo que a torna “impura” aos olhos do deus com o qual faz o pacto, Urzkartaga, parte da mitologia fictícia da DC Comics.

Figura 38 – Os motivos egoístas de Barbara Ann na fase de Pérez



“E ele [o laço da verdade] tem que de ser meu! Vá, velho... prepare a poção! Eu preciso de seu poder incomparável para obter o laço! Se a tal Mulher-Maravilha se recusar a vendê-lo para mim, serei forçada a tomá-lo à força! De uma forma ou de outra, o laço será meu!”. Fonte da imagem: *Wonder Woman* #7, ago. 1987. Tradução: PÉREZ *et al.*, 2008, p. 172.

Esse dado é interessante por algumas razões. Primeiro, por explorar a transformação tradicional do príncipe do conto de fadas em monstro, que na maioria dos casos não tem motivo aparente. Notemos que é uma adição da Disney o fato de o príncipe e de sua corte serem amaldiçoados pelo seu egoísmo ao não dar abrigo à velha senhora que bate à porta do castelo. No conto de Madame de Beaumont, só é mencionado o fato de a feiticeira ser má, sem que conste transgressão alguma por parte do príncipe. Associamos essa característica à perda inicial prevista pela ideia de moral ingênua de Jolles, segundo a qual alguma personagem sofre uma injustiça que é recompensada ao final:

“Uma fada má condenou-me a viver sob essa forma até que uma bela moça consentisse em me desposar. Proibiu-me também de deixar minha inteligência aparecer. Você foi a única pessoa no mundo boa o bastante para se deixar tocar pela bondade do meu caráter.” (BEAUMONT, 2010, p. 117)

Essa escolha em *Mulher-Maravilha* também tem, seguindo a tendência geral da revista, um caráter de revisionismo, pois é posto em pauta o aspecto da personagem como uma vítima dos valores patriarcais. Não são poucas as semelhanças com o mito de Medusa, que foi igualmente punida após Poseidon roubá-la a virgindade em um de seus templos. Além disso, após o momento em que Barbara Ann se torna a Mulher-Leopardo, as relações donzela-monstro se baseiam no vínculo entre as personagens não pelo casamento, mas pela amizade.

É possível enxergar nisso uma atualização dos valores de amor redentor que o conto “A bela e a fera” apresenta, no qual o que quebra a maldição é o amor romântico entre homem e mulher:

A Fera abriu os olhos e disse a Bela: “Você esqueceu sua promessa. A dor de perdê-la me fez decidir morrer de fome. Mas morro contente, pois tive o prazer de revê-la mais uma vez.”

“Não, meu caro, não vai morrer”, respondeu Bela. **“Vai viver para se tornar meu esposo. Desde já lhe concedo minha mão, e juro que pertencerei somente a você. Ai de mim, acreditava que era só amizade, mas a dor que sinto demonstra que não poderia viver sem a sua presença.”**

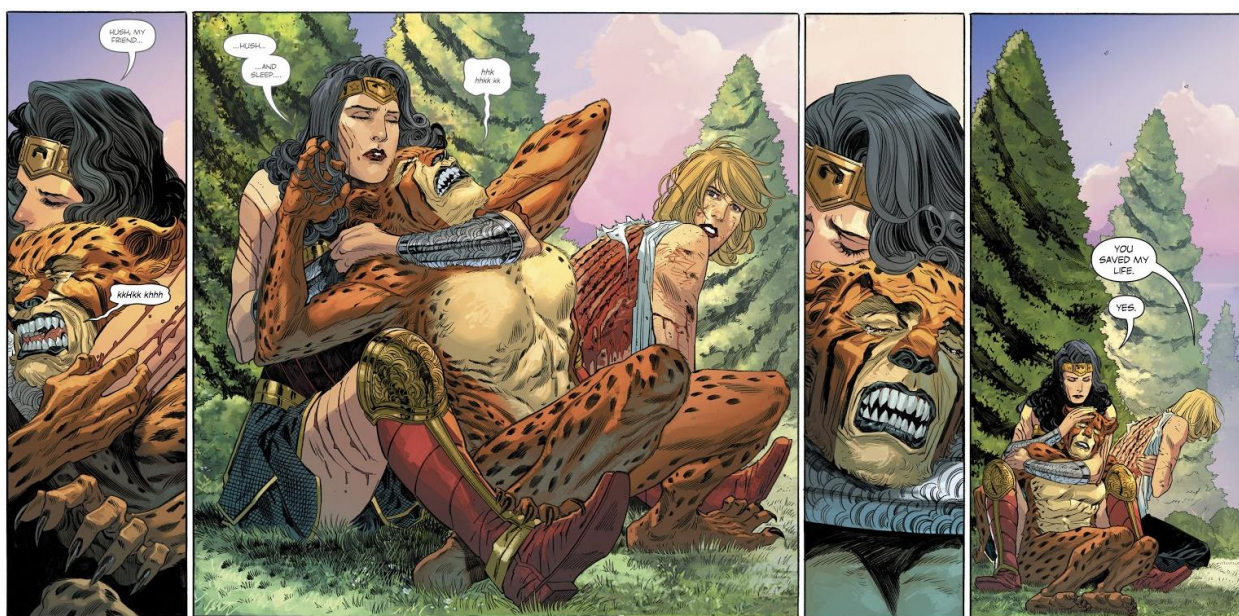
Mal pronunciara essas palavras, [...] a Fera desaparecera e tudo que a Bela viu a seus pés foi um príncipe mais belo que o amor, que a agradeceu por ter desfeito seu encantamento.” (BEAUMONT, 2010, p. 116-117)

A salvação da fera, como visto no trecho, é selada nos votos do casamento. Esse desenvolvimento é comum, como vimos, no contexto de condicionamento da mulher ao casamento arranjado, quase totalmente superado na sociedade ocidental para a qual as HQs estadunidenses são produzidas. Na fase de Rucka, ainda que mantenha a noção de compaixão,

valor central na definição da Mulher-Maravilha como super-heroína, é priorizada a noção de amor por meio da amizade entre mulheres.

Na Figura 39, vemos um exemplo claro de como esses valores são postos em prática. A Mulher-Leopardo, como o nome sugere, possui as características do animal: agilidade, força e, como parte da maldição, a fome por carne humana. Age como um felino selvagem, atacando pessoas e expondo, também, sua sede de vingança pela maldição que sofreu, nessa versão mostrada como uma injustiça. Derrotá-la fisicamente é algo que mesmo Diana tem dificuldades em fazer, e a única solução é utilizar da compaixão e do amor pela amiga, representado pelo abraço que ignora os arranhões e a violência.

Figura 39 – O amor fraternal de Diana acalma a Mulher-Leopardo



“Acalme-se, minha amiga... Acalme-se... e durma...”. Fonte: RUCKA *et al.*, 2017b, n. p., tradução nossa.

Considerando a trajetória de Barbara Ann à luz da moral ingênua de Jolles, que recompensa os desprivilegiados, há, também, uma quebra. No mundo mais complexo dos super-heróis, as atitudes de Diana em sua busca incessante por salvar a Mulher-Leopardo não trazem grandes benefícios. É, pelo contrário, uma história trágica sem final feliz, já que a maldição não é quebrada, e a fera apenas acalmada temporariamente. Opõe-se ao conto de Beaumont, que destaca, no fim da narrativa, a recompensa de Bela por seu comportamento exemplar: o casamento com o príncipe.

Não obstante, as relações de “A bela e a fera” e Mulher-Maravilha são latentes. Parecem operar, mais uma vez, por uma relação de derivação transtextual, assim como em “A pequena sereia”. A influência parece tão empenhada em relação ao conto, mostrando o motivo da redenção de uma fera pelo amor da donzela, quanto à ressignificação dos valores sociais matrimoniais que essa tradição simboliza. De qualquer forma, se Diana persiste em sua tentativa de salvar a Mulher-Leopardo mesmo sabendo que a missão é cíclica e fadada ao fracasso, os valores mais profundos do conto persistem: “A versão da Madame de Beaumont de ‘A bela e a fera’ não apenas endossa a importância da obediência e do autossacrifício, mas também usa do conto para pregar o poder transformativo do amor, mais especificamente a importância de valorizar a essência acima da aparência” (TATAR, 1999, p. 27, tradução nossa).¹²³

¹²³ “Madame de Beaumont’s version of ‘Beauty and the Beast’ not only endorses the importance of obedience and self-denial, but also uses the tale to preach the transformative power of love, more specifically the importance of valuing essences over appearances.”

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após um longo percurso histórico, que foi da Antiguidade às mais recentes superaventuras, chegamos à conclusão desta tentativa de lançar olhares, de forma panorâmica, a mitos, contos de fadas e quadrinhos de super-heróis, utilizando a revista *Mulher-Maravilha* como guia. Sendo nosso fio condutor o maravilhoso, no sentido amplo e ontológico proposto por Carolina Marinho, foi possível realizar uma viagem com paradas diversas em pontos que, mesmo não parecendo à primeira vista, têm muitas ligações subjacentes que os conectam de maneiras inusitadas.

Já de início, ficou evidenciado que a superaventura nasce intertextual por excelência, e provavelmente assim o será enquanto o gênero existir. Influenciado por outros gêneros e outras publicações, o surgimento do super-herói como espécie distinta de personagem não seria possível sem a remodelação de tipos pré-existentes e bem difundidos, fossem aqueles da tradição erudita, na forma das inspirações clássicas com quem os super-heróis compartilham relação tão íntima, fossem os da cultura de massa em suas tendências extravagantes, baratas e amplamente consumidas, como as da *pulp fiction*. Mesmo depois de ganhar milhões de leitores mensais e, de certa forma, se cristalizar como gênero, a superaventura em quadrinhos não perdeu sua capacidade de tirar inspiração de lugares diferentes, da ficção científica ao horror e a fantasia. Demonstram, assim, que, mesmo dentro de um gênero específico no hipergênero histórias em quadrinhos, ainda é possível haver uma imensa diversidade temática e formal.

É também pelas noções de continuidade e multiplicidade, por sua temporalidade onírica e formatos de publicação e adaptação que esse gênero sempre fornece a si mesmo continuações, expansões, oposições, homenagens, plágios, paródias etc. como forma de automanutenção. Para utilizar o termo de Genette, operam um ato palimpséstico. Talvez Samoyault consideraria a tradição das HQs — que, na maioria dos casos, tem décadas e mais décadas de extensão — como uma seção particular e de proporções imensas na grande biblioteca de textos que a humanidade já produziu.

O percurso da *Mulher-Maravilha* atesta esse potencial de eterno diálogo interno e externo, uma vez que temáticas e personagens estabelecidas há quase 80 anos dentro da revista estão sendo reutilizados e transformados de maneiras mais ou menos complexas até os dias atuais, sempre de forma a revisitar histórias canônicas. No caso específico dos volumes escolhidos como *corpus*, a mitologia greco-romana, bem como a hebraico-cristã, numa relação

menos explícita, participaram dessa empreitada. Vimos que Diana é filha do Olimpo e das amazonas, mas também compartilha parentesco com Eva e Pandora, a pequena sereia, Bela, Psiquê, Superman... e a lista continua.

A intertextualidade com o maravilhoso aparece nesses quadrinhos, assim, de forma abundante e com propósitos diversos. Talvez um deles esteja relacionado à tentativa de amplificar o apelo dessas histórias pela retomada de narrativas consagradas pela tradição cultural. Essa tentativa de universalização por meio de contos de fadas e mitos, histórias já aceitas e canonizadas no imaginário ocidental, pode estar estritamente ligada ao caráter subversivo da personagem e dos ideais dos quais desde o princípio foi porta-voz. As mensagens de empoderamento feminino, subversivas à época e ainda hoje, talvez sejam mais palatáveis ao público em geral quando veiculadas pela consagrada mitologia greco-romana, sinônimo de erudição e alto prestígio cultural, enaltecendo o valor da obra na qual se faz presente. O mesmo vale para o diálogo com os contos de fadas, que associa a super-heroína a modelos de mulheres inocentes, amorosas e “inofensivas”. Logo, quando ocorre o conteúdo subversivo, o lado familiar dessas histórias pode servir como uma âncora que tranquiliza o leitor reticente em um porto já conhecido e seguro.

Em contrapartida, é certo, como apontamos por meio dos estudos de Samoyault, que há um efeito que também vai na contramão, atualizando os valores expressos por essas histórias canônicas, em muitos casos já ultrapassados. Esse paradigma, que talvez possa ser enquadrado como revisionismo feminista, estava desde as intenções de Marston ao criar a personagem antes da metade do século XIX. Se trabalhamos com algumas discussões nesse sentido, ainda há lacunas que podem ser preenchidas quanto ao viés revisionista em *Mulher-Maravilha*, bem como as visões sexistas camufladas de revisionismo, sem dúvidas um de seus aspectos mais instigantes. Fato é que, ao atualizar o arcabouço literário, artístico e cultural da humanidade por meio de novas interpretações do passado, o próprio passado acaba sendo alterado, já que o ponto de vista do qual partimos do presente influencia em muito o modo como a história é lida.

O leitor deve ter percebido que a abordagem da intertextualidade neste estudo não foi rígida ou muito preocupada com classificações estritas, mas, sim, em demonstrar possibilidades para outros quadrinhos de super-heróis, que tanto podem se beneficiar de olhares que priorizem tal abordagem. Utilizamos aqui o viés do maravilhoso, já que a intertextualidade é uma das características mais evidentes de sua manifestação. Contudo, outras perspectivas podem se valer de uma abordagem intertextual, tão versátil em seus propósitos e possíveis resultados.

Também há espaço para explorar em maior profundidade a questão deixada por Marinho quando questiona se há um maravilhoso narrativo nos quadrinhos de super-heróis, apresentada na introdução. É possível dizer que há, sim, no caso da Mulher-Maravilha; que essa qualidade é demonstrada para além do fato de sua história de origem atender às funções proppianas, estando mais evidentemente na intertextualidade com histórias maravilhosas — os mitos e os contos. Comprovar essa raiz maravilhosa é um trabalho que evidentemente ainda pode ser fortalecido, buscando outros contos de fadas que se façam presentes nesses quadrinhos ou no sem-número de outras histórias que ela possui, ou lidando mais avidamente com as questões hipertextuais, de descendência textual, nas quais por vezes esbarramos. É também necessária a investigação de outros títulos de super-heróis, seja nas HQs ou em outras mídias, possibilitando discussões mais amplas que revigorem ou refutem a continuidade da evolução do maravilhoso por esse gênero tão eclético, intertextual e contemporâneo que encontramos na superaventura.

Se a conexão entre o maravilhoso e o super-heroico ainda carece de grandiosos esforços, o que fica deste estudo é mais uma evidência de que as histórias em quadrinhos estão em constante diálogo com outros gêneros e consigo mesmas. Nesse rico e populoso universo dos super-heróis, parece caber especialmente à Mulher-Maravilha a tarefa de buscar inspiração no passado para erigir a melhor versão possível do presente. Missão da qual, seja como pesquisadores, leitores ou fãs, todos nós podemos compartilhar.

REFERÊNCIAS

ALDRED, B. G. Graphic novels. In: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*. Westport: Greenwood Press, 2008. v. 1-3.

ANDERSEN, H. C. A pequena sereia. In: MACHADO, A. M. *Contos de fadas: de Perrault, Grimm, Andersen & outros*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. Traduzido do original de 1837. p. 209-246.

APOLÔNIO DE RODES. As argonáuticas: cantos I e II. Trad. Fernando Rodrigues Junior. In: RODRIGUES JUNIOR, F. *Aristos argonauton: o heroísmo nas Argonáuticas de Apolônio de Rodes*. 2010. 271 f. Tese (Doutorado em Letras) – Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. p. 161-262.

ATCHISON, C. *From gods to superheroes: an interpretative reading of comic books and religious pluralism*. 2012. Dissertation (Master of Arts) – Department of Religious Studies, Queen's University, Kingston.

ATKINSON, P. The time of heroes: narrative, progress, and eternity in *Miracleman*. In: NDALIANIS, A (ed.). *The contemporary comic book superhero*. New York: Routledge, 2009. p. 44-63.

BAHORIC, K.; SWAGGERTY, E. Fanfiction: exploring in- and out-of-school literacy practices. *Colorado Reading Journal*, Centennial, v. 26, p. 25-31, summer 2015.

BAINBRIDGE, J. 'Worlds within worlds': the role of superheroes in the Marvel and DC Universes. In: NDALIANIS, A (ed.). *The contemporary comic book superhero*. New York: Routledge, 2009. p. 64-85.

BEAUMONT, J. L. A bela e a fera. In: MACHADO, A. M. *Contos de fadas: de Perrault, Grimm, Andersen & outros*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. p. 97-118. Traduzido do original de 1757.

BÍBLIA Sagrada. Gênesis. In: *Bíblia Sagrada*. 59. ed. São Paulo: Ave-Maria, 2005.

BROOKER, W. Batman: one life, many faces. In: CARTMELL, D.; WHELEHAN, I. (ed.). *Adaptation: from text to screen, screen to text*. London: Routledge, 2006. p. 185-198.

BUNN, G. C. The lie detector, wonder woman and liberty: the life and work of William Moulton Marston. *History of the Human Sciences*, London, v. 10, n. 91, 1997, p. 91-119.

CALL ME by your name. Direção: Luca Guadagnino. Roteiro: James Ivory, André Aciman. Produção de Luca Guadagnino, James Ivory, Peter Spears, Marco Morabito, Émilie Georges, Howard Rosenman e Rodrigo Teixeira. New York: Sony Picture Classics, 2017. 1 bobina cinematográfica (132min), son., color., 35mm.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CHEVALIER, J. *et al. Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Trad. Vera da Costa e Silva *et al.* 20. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.

COELHO, N. N. *O conto de fadas*. São Paulo: Ática, 1987.

COOGAN, P. *Superhero: the secret origin of a genre*. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

CURTIS, N. Wonder Woman's symbolic death: on kinship and the politics of origins. *Journal of Graphic Novels and Comics*, Abingdon, v. 8, n. 4, 2017, p. 207-320.

DAROWSKI, J. J. Introduction. In: DAROWSKI, J. J. (ed.). *The ages of Wonder Woman: essays on the amazon princess in changing times*. Jefferson, North Carolina; London: McFarland & Company, Inc., 2014. *E-book*, não paginado.

ECO, U. O mito do Superman. In: ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1979. p. 239-279.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ELIADE, M. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FAJARDO, G. A. G. O mito das amazonas. *Hispanista*, Niterói, v. 15, n. 60, 2015, não paginado.

FINN, M. R. William Marston's Feminist Agenda. In: DAROWSKI, J. J. (ed.). *The ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*. Jefferson, North Carolina; London: McFarland & Company, Inc., 2014. *E-book*, não paginado.

GENETTE, G. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Trad. Sônia Queiroz *et al.* Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GOMES, J. P. F. *Mulher-Maravilha pelas lentes do maravilhoso: uma análise propiana de Year One*. 2018. Monografia impressa (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São José do Rio Preto, 2018. Trabalho final da disciplina Vertentes e Expressões de Literatura Estrangeira: o conto maravilhoso nas literaturas de língua italiana, inglesa, francesa e espanhola.

GONGORA, A. P. S; MARTHA, A. A. P. Temas e imagens polêmicas nos contos de Hans Christian Andersen. In: COLÓQUIO DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS, 3., 2007, Maringá. *Anais [...]* Maringá, 2009. p. 118-128.

GRIFFIN, J. K. A brief glossary of comic book terminology. *Serials Review*, Greenwich, v. 24, n. 1, p. 71-76, primavera 1998.

GRIMAL, P. *Dicionário de mitologia grega e romana*. Trad. Victor Jabouille. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

GRIMM, J.; GRIMM, W. Chapeuzinho vermelho. In: MACHADO, A. M. *Contos de fadas: de Perrault, Grimm, Andersen & outros*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. p. 145-152. Traduzido de versão publicada em 1857.

HAMMONTREE, D. R. Backlash and bracelets: the patriarch's world, 1986-1992. In: DAROWSKI, J. J. (ed.). *The ages of Wonder Woman: essays on the amazon princess in changing times*. Jefferson, North Carolina; London: McFarland & Company, Inc., 2014. *E-book*, não paginado.

HEER, J.; WORCESTER, K. (ed.). *Arguing comics: literary masters on a popular medium*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004.

HEER, J.; WORCESTER, K. Introduction. In: HEER, J.; WORCESTER, K. (ed.). *A comics studies reader*. University Press of Mississippi: Jackson, 2009. p. xi-xv.

HEINBERG, A. Wonder Woman writer explains how The Little Mermaid influenced new film. [Entrevista cedida a] Nicole Sperling. *Entertainment Weekly*, Des Moines, maio 2017. Disponível em: <https://ew.com/movies/2017/05/19/wonder-woman-writer-little-mermaid-influence/>. Acesso em 13 fev. 2019.

HESÍODO. *Os trabalhos e os dias*: primeira parte. Trad. Mary de Camargo Neves Lafer. São Paulo: Iluminuras, 2006.

HESÍODO. *Teogonia*: a origem dos deuses. Trad. Jaa Torrano. 7. ed. São Paulo: Iluminuras, 2007.

JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. *Dicionário básico de filosofia*. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

JENKINS, H. 'Just men in tights': rewriting silver age comics in an era of multiplicity. In: NDALIANIS, A (ed.). *The contemporary comic book superhero*. New York: Routledge, 2009. p. 16-43.

JENKINS, H. Introduction: Should We Discipline the Reading of Comics?. In: SMITH, M. J.; DUNCAN, R. (ed.). *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. New York: Routledge, 2012.

JESUS, E. Z. O possível entrelaçar do eterno mito feminino: Eva e Lilith em Pandora. *Anagrama*, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 1-14, dez. 2009.

JOLLES, A. O conto. In: JOLLES, A. *Formas simples*. São Paulo: Cultrix, 1976. p. 181-204.

KOVACS, G.; MARSHALL, C. W. (ed.). *Classics and comics*. Oxford: Oxford University Press, 2011.

KUKKONEN, K. *Studying comics and graphic novels*. Malden: Wiley-Blackwell, 2013.

LATHAM, Andrew S. *Comic books vs. greek mythology: the ultimate crossover for the classical scholar*. 2012. Dissertation (Master of Arts in English) – Department of Literature and Languages, University of Texas, Tyler.

LOEB, J.; MORRIS, T. Heróis e super-heróis. In: IRWIN, W. (coord.). *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2005. p. 23-31.

MARINHO, C. *Poéticas do maravilhoso no cinema e na literatura*. Belo Horizonte: PUC Minas; Autêntica, 2009.

MARINHO, C. *Contribuições para uma poética do maravilhoso: um estudo comparativo entre a narratividade literária e cinematográfica*. 2006. Tese (Doutorado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-21082007-151253/pt-br.php>. Acesso em: 17 fev. 2019.

MARSTON, W. M. Why 100,000,000 Americans read comics: the creator of wonder woman makes the case for superheroes—especially female ones. *The American Scholar*, Washigton, 8 June 2017. First published in 1943. Disponível em: <https://theamericanscholar.org/wonder-woman/#.XadeVUZKjDd>. Acesso em: 13 jul. 2019.

MARSTON, W. M. *et al. Wonder Woman: the golden age omnibus*. Burbank: DC Comics, 2017. v. 1.

MARTINS, M. C. Histórias que nossas mães não nos contaram: o revisionismo feminista dos contos de fadas. *Em Tese*, s. l., v. 10, p. 157-163, dez. 2006.

MCCLLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENDES, M. B. T. *Em busca dos contos perdidos*. São Paulo: Ed. da UNESP; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2000.

MERINO, A. Intertextuality: superrealist intertextualities in Max's Bardín. Trad. Elizabeth Polli. In: SMITH, M. J.; DUNCAN, R. (ed.). *Critical approaches to comics: theories and methods*. New York: Routledge, 2012.

MESKIN, A. Defining comics?. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Madison, v. 65, n. 4, p. 369-379, outono 2007.

MIEDER, W. Cartoons and comics. In: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. v. 1-3.

NDALIANIS, A. Comic book superheroes: an introduction. In: NDALIANIS, A (ed.). *The contemporary comic book superhero*. New York: Routledge, 2009. p. 3-15.

NODELMAN, P. *Words about pictures: the narrative art of children's picture books*. Athens: University of Georgia Press, 1988.

ORMROD, J. Wonder Woman 1987–1990: the goddess, the Iron Maiden and the sacralisation of consumerism. *Journal of Graphic Novels and Comics*, Abingdon, v. 9, n. 6, p. 1-15, 2018.

PÉREZ, G. et al. *Biblioteca DC: Mulher-Maravilha – Deuses e Mortais*. Barueri: Panini Comics, 2008. Reúne as histórias publicadas em *Wonder Woman* #1 (fev. 1987) a #7 (ago. 1987).

PÉREZ, G. The wonder of it all. *Wonder Woman*, New York, v. 2, n. 1., Feb. 1987. Não paginado.

PÉREZ, G. et al. *Lendas do universo DC: Mulher-Maravilha*. Barueri: Panini Comics, 2017. v. 2. Reúne as histórias publicadas em *Wonder Woman* #8 (set. 1987) a #14 (mar. 1988).

PERRAULT, C. Chapeuzinho vermelho. In: MACHADO, A. M. *Contos de fadas: de Perrault, Grimm, Andersen & outros*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. p. 77-82. Traduzido do original de 1697.

PETERSEN, R. S. *Comics, manga, and graphic novels: a history of graphic narratives*. Santa Barbara: Praeger, 2011.

PHIPPS, W. E. Eve and Pandora contrasted. *Theology Today*, Thousand Oaks, v. 45, n. 34, p. 34-48, 1988.

PITKETHLY, C. Recruiting an amazon: the collision of old world ideology and new world identity in Wonder Woman. In: NDALIANIS, A. (ed.). *The contemporary comic book superhero*. New York: Routledge, 2009.

PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Trad. Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

RAMOS, P. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero?. *Estudos Linguísticos*, São Paulo, v. 38, n. 3, p. 355-367, set./dez. 2009.

REBLIN, I. A. *A superaventura: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica*. 2012. Tese (Doutorado em Teologia) – Escola Superior de Teologia, São Leopoldo, 2012.

REYNOLDS, R. *Super heroes: a modern mythology*. London: Batsford, 1992.

ROBINSON, L. *Wonder women: feminisms and superheroes*. London: Routledge, 2004.

- RUCKA, G. Truth, justice, and the amazonian way: an interview with Greg Rucka. [Entrevista cedida a] Vera J. Camden e Valentino L. Zullo. *Journal of Graphic Novels and Comics*, Abingdon, v. 9, n. 6, 2018, p. 621-633.
- RUCKA, G. *et al.* *Wonder Woman: Rebirth*. Burbank: DC Comics, 2016. v. 1.
- RUCKA, G. *et al.* *Wonder Woman: Year one*. Burbank: DC Comics, 2017a. v. 2.
- RUCKA, G. *et al.* *Wonder Woman: Godwatch*. Burbank: DC Comics, 2017b. v. 4.
- RUCKA, G. *et al.* *Wonder Woman: Perfect*, n. 25, jun. 2017c, DC Comics.
- SAMOYAULT, T. *A intertextualidade*. Trad. Sandra Nitri. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.
- SAUNDERS, B. *Do the gods wear capes?: spirituality, fantasy, and superheroes*. New York; London: Continuum Books, 2011.
- SILVA, A. M. Da mitologia aos quadrinhos: as amazonas no imaginário do ocidente. In: GAMA-KHALIL, M. M.; BORGES, L. A. (org.). *No território de Mirabilia: estudos sobre o maravilhoso na ficção*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018. p. 260-268.
- SIMONE, G. *et al.* A Star in the heavens: scene 2. *Wonder Woman*, v. 3, n. 25, não paginado, dec. 2008.
- SOUTH, J. B. Barbara Gordon e o perfeccionismo moral. In: IRWIN, W. (coord.). *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2005. p. 95-105.
- TATAR, M. (ed.). *The classic fairy tales: texts, criticism*. London; New York: WW Norton & Company, 1999.
- TILLEY, C. L. Seducing the innocent: Fredric Wertham and the falsifications that helped condemn comics. *Information & Culture*, Austin, v. 47, n. 4, p. 383-413, 2012.
- TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- VANDERSTAAY, S. Young-adult literature: a writer strikes the genre. *The English Journal*, Urbana, v. 81, n. 4, p. 48-52, 1992.
- VERGILIUS MARO, P. *Eneida*. Trad. Carlos Alberto Nunes. Brasília: Editora da UnB; São Paulo: A Montanha, 1983.
- VOLOBUEF, K. Um estudo do conto de fadas. *Revista de Letras*, São Paulo, v.3, 1993. p. 99-115.

VOLOBUEF, K. Os irmãos Grimm e as raízes míticas dos contos de fadas. In: VOLOBUEF, K.; ALVAREZ, R. G. H.; WIMMER, N.. (org.). *Dimensões do fantástico, mítico e maravilhoso*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. p. 47-61.

WAID, M. A verdade a respeito do Super-Homem: e de nós também. In: IRWIN, W. (coord.). *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2005. p. 15-21.

WAID, M. *et al.* The Origin of Wonder Woman. 52, Burbank, v. 1, n. 12, Sep. 2006.

WAID, M. *et al.* Truth is Justice. *Justice League of America*, Burbank, v. 5, n. 48, Dec. 2000.

WALKER, A. Ancient greek lullabies: magic or mundane?. In: 147th SOCIETY FOR CLASSICAL STUDIES ANNUAL MEETING. San Francisco, 2016, não paginado. Disponível em: https://www.academia.edu/19598736/Ancient_Greek_Lullabies_Magic_or_Mundane. Acesso em: 12 jul. 2019.

WERTHAM, F. Excerpt from seduction of the innocent. In: HEER, J.; WORCESTER, K. (ed.). *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 53-57.

WERTHAM, F. *Testimony of Dr. Frederic Wertham, psychiatrist, director, Lafargue Clinic, New York, N. Y.* New York: Lafargue Clinic, 1954. Disponível em: <http://www.thecomicbooks.com/wertham.html>. Acesso em: 3 jun. 2019.

WILLIAMS, S. *et al.* Bullets and bracelets. *Sensation comics featuring Wonder Woman*, v. 2, n. 7, 2014, não paginado.

WOLK, D. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge (MA): Da Capo Press, 2007.

APÊNDICE A – Análise Proppiana de *Mulher-Maravilha: Ano um*

Tradicionalmente, talvez o método mais difundido para atestar a presença estrutural do maravilhoso em uma narrativa seja pela análise morfológica do *corpus* selecionado de acordo com as funções-modelo de conto de magia distinguidas por Vladimir Propp. Sua obra *Morfologia do conto maravilhoso* (1928) foi, afinal, uma das que iniciaram os estudos da narratologia. Apesar de o caminho traçado ao longo do estudo priorizar a intertextualidade como critério do maravilhoso em *Mulher-Maravilha*, já que consideramos este o viés pelo qual ele se faz mais presente, não é de se descartar totalmente a análise proppiana, um parâmetro que também foi utilizado por Marinho e que ainda é inédito no caso de *Ano um*. Trazemos essa análise, portanto, de forma orbital, de forma a atender também o leitor que se interesse em uma forma mais canônica e estruturalista de análise.

O método do folclorista russo permite um esmiuçamento das características do maravilhoso em diferentes formas narrativas, uma vez que propõe “uma descrição do conto maravilhoso segundo as partes que os constituem, e as relações destas partes entre si e com o conjunto” (2010, p. 20). Essas partes essenciais seriam as funções, isto é, o número limitado de ações possíveis de acontecer dentro do conto que movimentam o enredo. Não por acaso, Carolina Marinho (2009) também utiliza essas funções na análise como critério de categorização: é delas que vem a característica ambígua do conto maravilhoso de repetibilidade e diversidade, pois um conjunto pequeno de funções possíveis pode ser executado por incontáveis personagens em diferentes contextos. Em suma,

Do ponto de vista morfológico podemos chamar de conto de magia a todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W⁰) ou outras funções utilizadas como desenlace. [...] A este desenvolvimento damos o nome de Sequência. A cada novo dano ou prejuízo, a cada nova carência, origina-se uma nova sequência. Um conto pode compreender várias sequências e quando se analisa um texto deve-se determinar, em primeiro lugar, de quantas sequências esse texto se compõe. Uma sequência pode vir imediatamente após a outra, mas também podem aparecer entrelaçadas, como se se detivessem para permitir que outra sequência se intercale. Isolar uma sequência nem sempre é fácil, mas sempre é possível fazê-lo e com absoluta precisão. (PROPP, 2010, p. 90-91)

Apesar de amplamente difundido para as mais variadas narrativas, lembremos que a perspectiva morfológica de Propp foi inicialmente elaborada a partir de contos originários da tradição cultural russa. Por essa razão, prevê-se em seu modelo narrativas surgidas

espontaneamente no seio do próprio folclore. Contos criados “artificialmente”, utilizando o termo do próprio autor, não necessariamente seguem as mesmas regras. Tal peculiaridade é perceptível em especial no que se refere à ordem pela qual as funções se apresentam na narrativa, passíveis de maior criatividade organizacional em contos artísticos.

Mulher-Maravilha: Ano um, volume escolhido para análise neste trecho já que tem sido o foco das análises dos contos (com exceção do item imediatamente anterior), se enquadra nessa gênese artística. Em outras palavras, é produto de mentes criadoras identificáveis, e seu surgimento é longe de espontâneo, como deixa claro o contexto de produção previamente mencionado, caracterizado por decisões editoriais que visam o apelo das histórias ao maior número de leitores possível. Contudo, a aplicabilidade do modelo de Propp, que não raramente assimila desde mitos antigos até obras do cinema contemporâneo, como mostram inúmeras pesquisas já realizadas, permitem supor que “os novos contos não passam de combinações ou transformações de contos antigos” (PROPP, 2010, p. 111).

Segundo o autor, é possível, se com prudência e sabendo que o narrador singular deve ser estudado à parte, fazer uso de suas conclusões para estudos das artes populares. Os elementos identificados por Propp apresentam indícios de exercerem papel de raiz no processo de criação literária, já que são bem determinados os espaços em que o autor cria mais ou menos livremente e aqueles nos quais jamais inventa. Em outras palavras, a criatividade na combinação de funções dos contos criados ainda está sujeita a algumas regras. Por um lado, pela constante retomada e transformação de modelos narrativos já existentes. Por outro, porque há funções que sempre são consecutivas e inseparáveis, fenômeno que, segundo Propp, só pode ser justificado antropologicamente. Tais características justificam o fato de as funções proppianas alcançarem textos muito além da pequena esfera de contos folclóricos russos, dizendo respeito ao modo pelo qual o humano tende a estruturar suas narrativas.

Feitas as devidas considerações, cremos que uma forma possível de notar a presença do maravilhoso em uma dada narrativa é averiguar se as funções de Propp estão nela presentes da forma distinguida pelo autor, tarefa à qual nos dedicaremos a seguir, assim como Marinho fez com o filme *Matrix I*. Por motivos didáticos, iniciaremos a análise de forma retroativa, apresentando o quadro resultante da identificação das funções para então seguirmos com a análise dedicada a cada uma das partes. Assim, o esquema pode servir de prévia e, também, guia para as explicações que o sucedem.

Quadro 1 – Análise de *Mulher-Maravilha: Ano um* de acordo com as funções de Propp

I	$\alpha \underline{a}^6 \gamma^1 \eta^2 \theta^2$	}	$\underline{C}^1 (\underline{D}^1 \underline{E}^1 \underline{F}^1) \uparrow \underline{G}^1 \underline{H}^1 \underline{J}^1 \text{neg} \dots \dots \dots \underline{H}^1 \underline{J}^1 \varepsilon^2 \zeta^2 \dots \dots \dots \underline{M} \underline{N} \underline{K}^1 \underline{W}^3$
II	$\underline{A}^{14} \underline{B}^4 \gamma^1$		
III			
IV			
			$\underline{A}^{15} \underline{F}^1 \underline{K}^2$
			$\underline{A}^8 \underline{H}^1 \underline{J}^1 \chi \underline{H}^1 \underline{J}^1 \underline{U} \underline{K}^2$

Guia para leitura dos símbolos em ordem de aparecimento nas sequências, explicados nos termos de Propp: α = carência inicial; $\underline{a}^6$ = outras formas de carência; γ^1 = proibição; η^2 = o malfeitor utiliza-se de meios mágicos; θ^2 = o herói se submete mecanicamente à ação mágica; $\underline{A}^{14}$ = assassinio; $\underline{B}^4$ = anúncio do dano sob diversas formas; γ^1 = proibição; $\underline{C}^1$ = início da reação; $\underline{D}^1$ = primeira função do doador, submeter o herói à prova; $\underline{E}^1$ = reação do herói, êxito na prova; $\underline{F}^1$ = o objeto mágico é transmitido; $\uparrow$ = partida do herói; $\underline{G}^1$ = viagem ao destino por meio do voo; $\underline{H}^1$ = luta com o malfeitor em campo aberto; $\underline{J}^1 \text{neg}$ = vitória em combate não obtida; $\underline{A}^{15}$ = dano por aprisionamento; $\underline{F}^1$ = objeto mágico é transmitido pelo doador; $\underline{K}^2$ = reparação do dano com vários auxiliares ao mesmo tempo; $\underline{H}^1$ = luta com o malfeitor em campo aberto; $\underline{J}^1$ = vitória em combate; ε^2 = o herói interroga sobre o malfeitor; ζ^2 = o herói recebe informações sobre o malfeitor; $\underline{A}^8$ = exigência de entrega ou extorsão/rapto; $\underline{H}^1$ = combate com o malfeitor em campo aberto; $\underline{J}^1$ = vitória em combate; χ = dano prévio e pacto fraudulento; $\underline{H}^1$ = combate com o malfeitor em campo aberto; $\underline{J}^1$ = vitória em combate; $\underline{U}$ = castigo do agressor; $\underline{K}^2$ = reparação do dano com vários auxiliares ao mesmo tempo; $\underline{M}$ = tarefa difícil; $\underline{N}$ = realização da tarefa; $\underline{K}^1$ = reparação do dano ou carência com sucesso imediato por meio da força ou astúcia; $\underline{W}^3$ = recompensa fornecida ao herói de formas alternativas ao casamento.

a) Sequência I

São pelas imagens dos primeiros quadros (Fig. 40), muito mais do que pelo texto verbal, que temos o estabelecimento da situação inicial (α) de *Ano um*. Neles são apresentados traços introdutórios a respeito do bem-estar em Themyscira enquanto as amazonas têm uma lição de astronomia em um observatório no topo da ilha. Não por acaso, um diálogo entre Diana e Kasia, outra amazona, toma lugar à encosta da montanha no caminho de volta ao centro da comunidade, cena que permite uma visão panorâmica daquele local que, a partir dali, demonstra-se idílico. A arquitetura clássica quase intocada pela degradação do tempo e as vestimentas das personagens sugerem o caráter de sociedade antiga, mas perfeitamente funcional, da ilha. Também já é perceptível que o grande número de aprendizes observando os céus é exclusivamente feminino, característica canônica tanto em relação à história da super-heroína, que desde a criação é fruto de uma sociedade matriarcal, quanto da própria literatura, considerando que as amazonas têm raízes históricas e literárias datadas da Antiguidade.

Poder-se-ia argumentar que a função carência (a), introduzida logo nos primeiros balões de fala, deveria vir anteriormente à situação inicial (α) supracitada, ou mesmo ser inexistente, considerando que não há elementos verbais tradicionais atestando sua presença de forma clara como o “Era uma vez três irmãos...” ou qualquer variação típica do conto. Porém é necessário

atentar para o modo como a arte sequencial constrói sentido, nesse caso utilizando a técnica visual de *establishing shot*¹²⁴ para situar o leitor no cenário da história. Consideramos isso, e a apresentação da protagonista, elementos significativos o bastante para categorizar a situação inicial como já presente e relevante para a análise, ainda que outras partes comuns à situação inicial, como apresentação da família e situação da heroína sejam situadas mais à frente.

Figura 40 – Visão panorâmica de Themyscira



“Eu nunca vi o que há além de nossas praias. Você realmente se pergunta por que meus olhos se dirigem ao horizonte e não aos céus?”. Citação completa na página seguinte. Fonte: RUCKA *et al.*, 2017, tradução nossa.

Como dito anteriormente, Diana exprime pela primeira vez sua carência nos primeiros balões de fala, após ser repreendida durante a lição de astronomia por sua insistência em utilizar o telescópio para observar o horizonte, e não os céus, como fazem as outras amazonas:

Eu consigo ver a beleza dos céus, eu consigo ver a poesia em seu movimento. Mas tudo que fazemos é testemunhar. Todas vocês se lembram de antes, Kasia. Vocês podem se recordar do mundo que deixaram, mesmo que essas memórias tragam dor. Eu nunca vi o que há além de nossas praias. Você realmente se pergunta por que meus olhos se dirigem ao horizonte e não aos céus? (RUCKA *et al.*, 2017, tradução nossa).¹²⁵

A carência, portanto, está relacionada à curiosidade da protagonista em conhecer o que supostamente não deveria, uma característica tradicional de personagens femininas em

¹²⁴ Do cinema, plano aberto que permite a visualização do contexto geral onde planos mais fechados tomarão lugar (CHATMAN, 1980). Derivou uso em outras mídias visuais, como a história em quadrinhos e o livro ilustrado.

¹²⁵ “I can see the beauty of the heavens, I can see the poetry in their motion. But all we do is bear witness. All of your remember before, Kasia. You can recall the world you left, even if the memories of it bring you pain. I've never seen what lies beyond our shores. Do you really wonder why my eyes go to the horizon instead of the skies?”

narrativas míticas ressignificada em *Mulher-Maravilha*. Por isso sua classificação como α^6 , função geral para outras formas de carência que não se encaixam nas listadas por Propp.

Vemos, também, que a carência de Diana acontece de forma subversiva em relação aos próprios contos maravilhosos, uma vez que ela não é atraída por belezas extraordinárias, objetos maravilhosos ou outros bens longínquos que servem de fonte comum de desejo para o herói ou heroína dos contos (PROPP, 2010). Na verdade, ao contrário de existir por causa de relatos fascinantes, a ânsia por conhecimento da princesa de Themyscira sobrevive apesar dos terríveis relatos de outras amazonas que viveram na pele a violência do mundo exterior.

Uma característica fundamental da heroína é, portanto, cimentada em sua fala: o desencontro de ideias no que se refere às aspirações das amazonas enquanto sociedade. Diana não se contenta com a vida limitada, ainda que paradisíaca, em Themyscira, um dos primeiros sinais que anunciam sua futura partida. É essa espécie de rebeldia que levará Kasia a trazer a primeira proibição (γ^1) da narrativa. Percebamos que a proibição tem tom menos assertivo, pendendo para o formato de pedido ou conselho, que também se encaixa nessa função:

Kasia: [...] Eu preferiria esquecer o que eu me lembro, minha amiga. Minha vida como uma mulher assassinada pelas mãos do homem que se ofendeu com minha recusa a ele? Não, obrigada. Esse é o mundo lá fora, Diana... e eu duvido que algo tenha mudado. Os deuses nos deram vida eterna e éons de paz. Eles pedem pouco de nós em troca.

Diana: Eu sei.

Kasia: Você também sabe o que dizem sobre aquelas que partem de Themyscira. Você sacrificaria seu lugar no paraíso e tudo o que vem com ele. Você abandonaria suas irmãs para sempre. E isso partiria meu coração. (RUCKA *et al.*, 2017, tradução nossa).¹²⁶

Intercala-se neste momento da narrativa, entre a proibição γ^1 e a próxima função que veremos mais a seguir, um momento que pode ser considerado uma expansão da situação inicial α . Logo após o diálogo com Kasia, Diana encontra com sua mãe, Hipólita, a rainha de Themyscira, com quem sai para treinar as habilidades no manejo de arco e flecha sob a supervisão da general Philippus. A cena é importante para a análise porque estabelece mais duas características usuais dessa etapa contextual dos contos: primeiramente, o bem-estar familiar, sendo a relação entre mãe e filha saudável e prazerosa. “Não estou tão disposta a ir

¹²⁶ “Kasia: [...] I’d sooner forget what I remember, my friend. My life as a woman slain at the hands of the man who took offense at my refusal of him? No, thank you. That is the world beyond, Diana... and I doubt very little has changed. The gods have given us eternal life and aeons of peace. They ask little of us in return.

Diana: I know.

Kasia: You also know what is said of those who would leave Themyscira. You sacrifice your place in paradise and everything that comes with it. You would leave your sisters forever. And that would break my heart.”

atirar com a rainha... mas me faria muito feliz ir atirar com minha mãe” (RUCKA *et al.*, 2017),¹²⁷ diz Diana como resposta ao convite para o exercício. O momento traz, além disso, outras qualidades da futura heroína além das mostradas anteriormente, visíveis no modo impaciente pelo qual a princesa ouve as críticas da general à sua técnica e em sua resposta audaz, atirando duas flechas ao mesmo tempo.

Após uma série de momentos rápidos que mostram mais do cotidiano agitado local, vemos Diana montando seu cavalo numa colina pouco antes de testemunharmos a função η^2 , na qual a heroína tem seu primeiro contato com o malfeitor, que age por meios mágicos para ludibriá-la. Mais uma vez, como já visto anteriormente, a convenção narrativa da curiosidade feminina entra em cena: ao se deparar com o malfeitor transfigurado na forma de uma árvore desconhecida, Diana, ignorando seu aspecto retorcido e desprovido de vida, destoando do restante da ilha, imediatamente desce do cavalo e se aproxima com a intenção de tocá-la. Antes de completar o ato, uma serpente surge de dentro do tronco oco e a morde, causando uma ferida e posterior desmaio. Sua reação mecânica ao truque do malfeitor constitui a função θ^2 , cumplicidade.

Julgamos que tais momentos não constituem um dano pelas mãos do malfeitor, uma vez que a recaída da heroína é imediatamente reparada pelo socorro de suas irmãs e a cura divina pelos deuses, a quem logo em seguida a vemos agradecendo pela recuperação. A presença do divino no quadrinho e o porquê de ele não interromper com o fluxo do maravilhoso se tornando uma narrativa mítica serão pontos discutidos em breve. Por enquanto, o que no interessa é uma breve interação entre Diana e Castalia, amazona responsável pela esfera religiosa da sociedade de Themyscira, mais próxima do contato com os deuses:

Eu tenho cuidado de nossa adoração já faz milhares de anos. Nossos deuses se comunicam através do mundo à nossa volta. Raramente — talvez nunca — em sua própria voz. Portanto, nós devemos interpretar suas mensagens. Sua... enfermidade foi uma mensagem, assim como é sua recuperação [...]. Nossos deuses nos deram muitas coisas. Quando chamadas, cada uma de nós deve estar disposta a dar de volta a eles. Essa hora está chegando. (RUCKA *et al.*, 2017, tradução nossa).¹²⁸

¹²⁷ “I’m not much in the mood for shooting with the queen... but it would make me very happy to go shooting with my mother.”

¹²⁸ “I have tended to our worship for thousands of years now. Our gods speak through the world around us. Rarely--if ever--in their own voice. Thus, we must interpret their messages. Your... illness was a message, as is your recovery [...] Our gods have given us many things. When called, each of us must be willing to give back to them. That time is coming.”

A fala de Castalia traz mais um dos elementos comuns à situação inicial α : a profecia quanto ao futuro da heroína. Apesar de geralmente se situar no início dos contos, a predição não só se manifesta como mais uma evidência da liberdade organizacional de narrativas artísticas, como também, nesse caso, antecede o dano que inicia a sequência II.

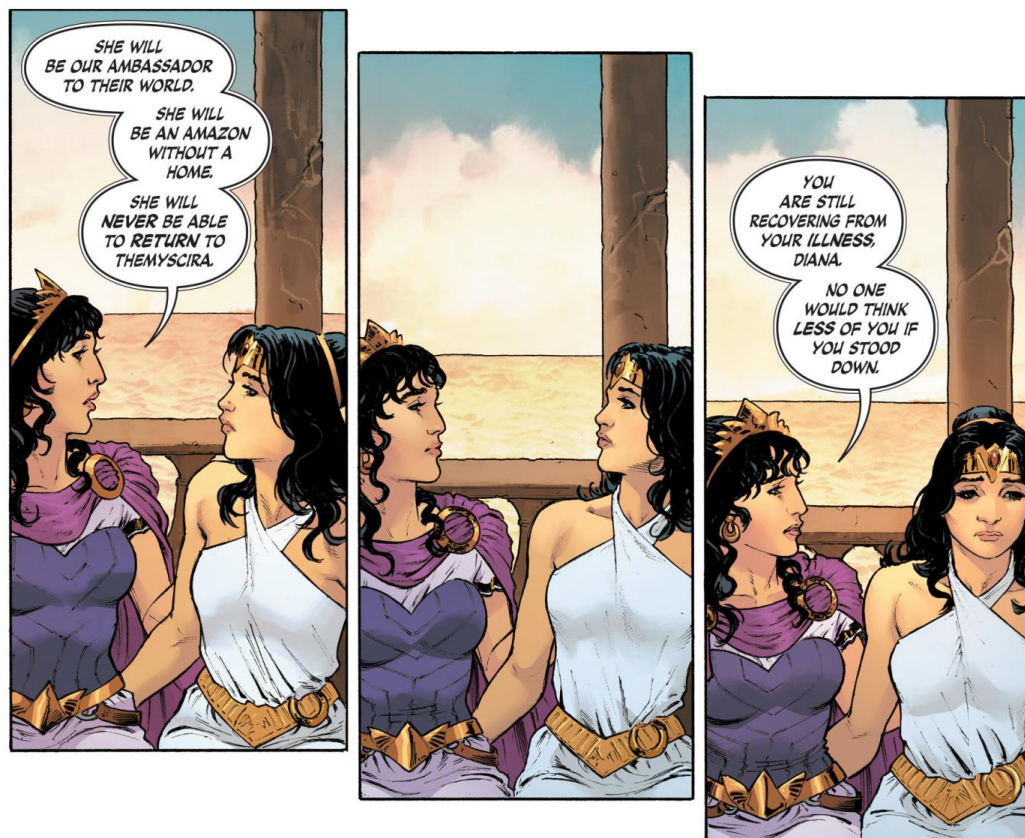
Findam aqui as ações da sequência I, primeira das quatro que ocorrerão até o final do conto. Porém já são evidentes algumas divergências em relação ao modelo proppiano no que se refere à ordem das funções. A mais significativa é que a carência ($\underline{a}^6$) antecede a parte preparatória, designada no esquema pelas letras do alfabeto grego. Apesar de o autor prever que apenas algumas funções aparecem, via de regra, associadas umas às outras, e de esse fato não compromissar a presença do maravilhoso no *corpus*, consideramos esse um afastamento digno de nota, já que os autores constroem toda a ação após apresentarem a carência da super-heroína. Sabemos desde o início que ela está fadada a deixar a ilha, e esse conhecimento torna mesmo os elementos contextuais mais simples, como a relação com a mãe, adquirirem uma nova camada interpretativa.

b) Sequência II

O que provoca a pausa da sequência I é a chegada do primeiro dano da narrativa na forma da função $\underline{A}^{14}$, assassinato, iniciando uma nova sequência. Ela se apresenta com a queda do avião de soldados em Themyscira, no qual todos morrem, exceto um, Steve Trevor. Recordemos que, para Propp, o essencial é a ação, não importando tanto as personagens que a exercem. Portanto, mesmo desconhecidos das amazonas, os soldados poderiam ser vistos, num sentido amplo, como equivalentes aos “membros da família” que geralmente são vítimas nos contos. O texto permite essa leitura uma vez que a heroína reconhece a similaridade entre as amazonas e os soldados e vê todos como irmãos e irmãs, da mesma forma que a rainha, ao analisar a situação, decreta que ambos têm um inimigo em comum a ser derrotado.

O anúncio do dano ($\underline{B}^4$) ocorre após o resgate dos soldados e reunião do conselho de Themyscira, que decreta a queda do avião como um sinal dos deuses. É decidido que uma amazona deve ser escolhida por meio de um torneio, a se realizar no dia seguinte, como emissária ao mundo exterior, devolvendo o sobrevivente e dando um fim ao mal que ameaça a ambos os mundos. Hipólita dá a notícia à filha pessoalmente (Fig. 42), quase pedindo para que ela não participe (γ^1).

Figura 41 – O pedido velado da mãe



“Ela será nossa embaixadora no mundo deles [dos homens]. Ela será uma amazona sem lar. Ela nunca mais conseguirá retornar a Themyscira. Você ainda está se recuperando de sua enfermidade, Diana. Ninguém te julgaria inferior se não participasse”. Fonte: RUCKA *et al.*, 2017a, tradução nossa.

A proibição de Hipólita, ainda que esteja em uma sequência diferente causada por outro dano, está relacionada com a proibição de Kasia na sequência I, pois ambas visam afastar a heroína de situações ou pensamentos que a levam à possibilidade de sair da ilha. Acreditamos que essa escolha tenha como intenção principal demarcar duplamente a dimensão do ato de Diana, que ao abandonar a família e o paraíso por um mundo que não conhece, cumpre grande sacrifício, gesto inerente ao super-herói (LOEB; MORRIS, 2005).

c) União das sequências I e II

Como resposta à proibição velada de Hipólita e também de Kasia, temos na decisão de Diana em agir ($\underline{C}^1$), participando do torneio e possivelmente deixando a ilha, uma transgressão

(δ^1) das ordens por parte de Diana. Este pode ser identificado como um caso de dupla significação morfológica, pelo qual uma única ação engloba duas funções simultaneamente (PROPP, 2010). É também o ponto no qual as duas primeiras sequências, que tinham, respectivamente, uma carência ($\underline{a}^6$) e um dano ($\underline{A}^{14}$) como motivações, acabam por convergir num só caminho.

Retomamos Propp (2010, p. 61-62) antes de nos determos nas próximas funções:

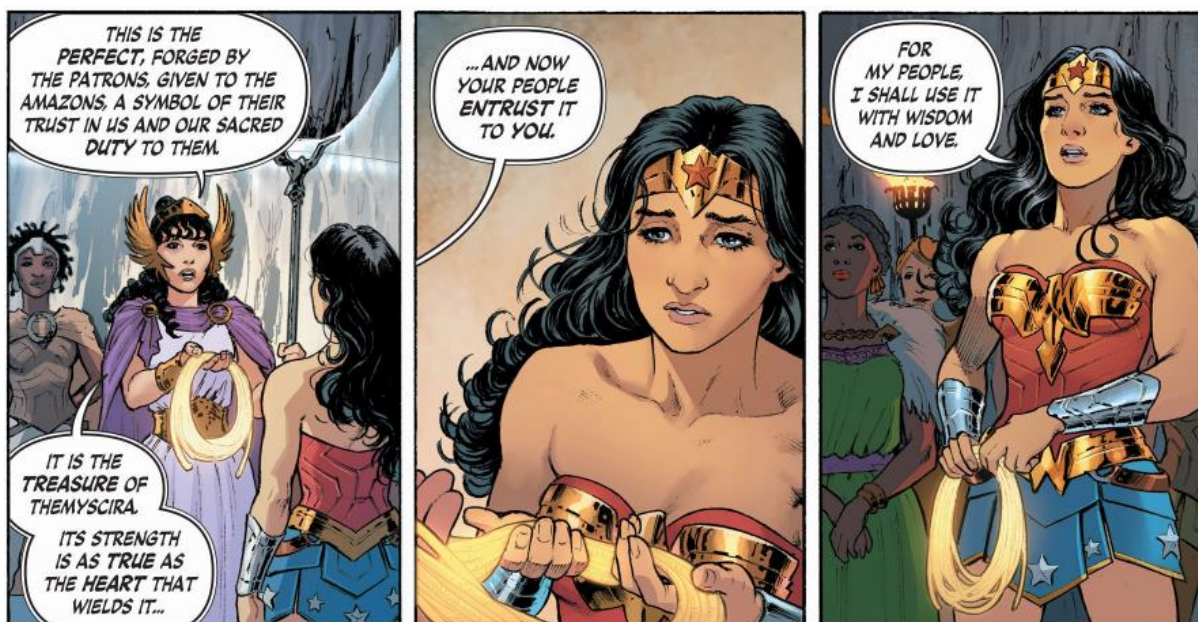
Vimos que um número bem grande de funções agrupou-se em pares (proibição - transgressão; interrogatório - informação; combate - vitória; perseguição - salvamento etc.). Outras funções podem ser reunidas em grupos. Assim, o dano, o envio, a reação, a partida do lar (A B C $\uparrow$) constituem o nó da intriga. A prova à qual o doador submete o herói, sua reação e sua recompensa (D E F) constituem também um certo conjunto.

Apesar de a criatividade na organização das funções em *Ano um* refletir-se na estrutura de forma evidente, como visto no posicionamento da carência mencionado há pouco, algumas das funções mais importantes aparecem de forma quase intocada. O grupo $\underline{A}^{14} \underline{B}^4 \gamma^1 \underline{C}^1$ apresenta semelhança considerável com (A B C $\uparrow$), apenas protelando a partida da heroína e intercalando uma proibição. Essa última alteração é justificada, já que $\underline{C}^1$ tem dupla significação morfológica enquanto decisão da heroína e transgressão, o que permite à parêntese proibição - transgressão ($\gamma^1 \delta^1$) também se realizar. Porém é na sequência ($\underline{D}^1 \underline{E}^1 \underline{F}^1$) que a permanência se observa em sua forma mais pura, não por acaso em numa das partes mais características do conto de fadas: a doação do objeto mágico.

A prova proposta pelo doador ($\underline{D}^1$) é o próprio torneio das amazonas: “Hoje nossos jogos decidem não somente a melhor de nós, mas aquela que será nosso presente ao mundo dos homens. Ela será nossa embaixadora. Ela falará com nossa voz. Não apenas como defensora das amazonas... mas como protetora de todos que habitam além de nossas fronteiras” (RUCKA *et al.*, 2017, tradução nossa)¹²⁹. Enquanto Hipólita profere o discurso que abre os jogos, vemos uma nova armadura sendo forjada e o laço dourado, presente dos deuses às amazonas, sendo retirado do altar. Após o fim da prova, na qual a heroína obtém êxito ($\underline{E}^1$), ela recebe tanto as novas vestimentas quanto o laço, cena que evoca com transparência a transmissão do objeto mágico diretamente às mãos do herói ($\underline{F}^1$).

¹²⁹ “Today, our games decide not solely the best of us, but she who will be our gift to the world of men. She will be our ambassador. She will speak with our voice. Not just as the defender of the amazons...but as protector of all who dwell beyond our shores.”

Figura 42 - Transmissão do objeto mágico à heroína



Hipólita: Este é o perfeito, forjado pelos patronos, entregue às amazonas, um símbolo de sua confiança em nós e nosso dever sagrado para com eles. É o tesouro de Themyscira. Sua força é tão verdadeira quando o coração que o carrega em mãos — e agora seu povo o confia a você.

Diana: Pelo meu povo, eu o usarei com sabedoria e amor. Fonte: RUCKA *et al.*, 2017a, n.p., tradução nossa.

A entrega do meio mágico é sucedida pela partida da heroína (↑) utilizando o avião consertado — e tornado invisível pela tecnologia das amazonas, uma referência ao cânone da Mulher-Maravilha —, que viaja pelos ares (G¹) até alcançar destino em Coronado, Califórnia. Como dito anteriormente, o momento da partida havia sido adiado na sequência de funções, não estando no grupo A B C, enquanto a doação do objeto mágico acontece antecipadamente. Ocorre que essa anomalia foi observada também nos contos folclóricos e não prejudica sua integridade. Ressaltamos o tipo de objeto entregue e o parentesco familiar do doador, que são observáveis também na HQ:

Algumas funções podem trocar de lugar. [...] Entre as funções destacadas, a transmissão do objeto mágico pode acontecer antes de que o herói saia de casa. Geralmente, trata-se de bordões, **cordas**, bastões etc., **entregues pelo pai**. **Esta transmissão [...] não determina, porém, a possibilidade ou a impossibilidade de um encontro com o doador típico.** [...] Todos estes desvios não modificam nossa conclusão sobre o modelo único e o parentesco morfológico dos contos maravilhosos. Trata-se, mais precisamente, de oscilações, e não de novos sistemas de composição, de novos eixos. (PROPP, 2010, p. 107, grifo nosso)

Os momentos seguintes da narrativa se referem ao encontro da heroína com as primeiras adversidades após a saída de casa. Na base naval para onde ela e Steve, o soldado sobrevivente,

são levados, Diana é confrontada por meia dúzia de policiais que pretendem deixá-la sob custódia. Um rápido conflito (H¹ - batalha a céu aberto) ocorre quando um deles a toca sem permissão, ao que ela reage derrubando-o ao chão. Os outros policiais a ameaçam com suas armas e a amazona acaba aceitando (J¹ neg - herói derrotado na batalha), com o intermédio de Steve, ser conduzida a uma cela.

Uma leitura possível é a de que a heroína começa, aqui, a sofrer as ações da transgressão aos conselhos recebidos. Numa leitura de Propp, Marinho diz que:

as proibições são frequentes nos contos maravilhosos e, quando infringidas, provocam as desgraças. São comuns para este autor essas interdições estarem ligadas ao fato de não sair de casa, e as reclusões para ele têm relação com um temor mais profundo do que uma simples preocupação. [...] Geralmente, no final do conto, essa desgraça se transforma em ventura [...]. Os heróis, destemidos e corajosos, vão atingir seus objetivos e sua libertação na medida em que transgridem e enfrentam os perigos e as consequências advindas da desobediência das normas estabelecidas. (MARINHO, 2009, p. 131-132)

Diana transgrediu as recomendações da mãe e da amiga e, como resultado, seus primeiros momentos no mundo fora de casa, ainda que passageiros, foram marcados pela hostilidade e o aprisionamento, um novo dano (A¹⁵) que inicia uma nova sequência.

d) Sequência III

A sequência III ocorre de forma episódica, já que o novo dano precisa ser sanado, por meio da obtenção da liberdade, para que a heroína prossiga em sua jornada representada pela sequência principal. Diana é, nesse momento, não tão diferente do herói do conto de fadas tradicional, que não tem a habilidade necessária para sair de uma situação difícil por si só. É aí que entram em cena os doadores (Fig. 43): os deuses do Olimpo, patronos das amazonas, em formato animal, que vinham aparecendo ao longo de toda a história como observadores sem que fosse revelada com certeza sua verdadeira identidade.

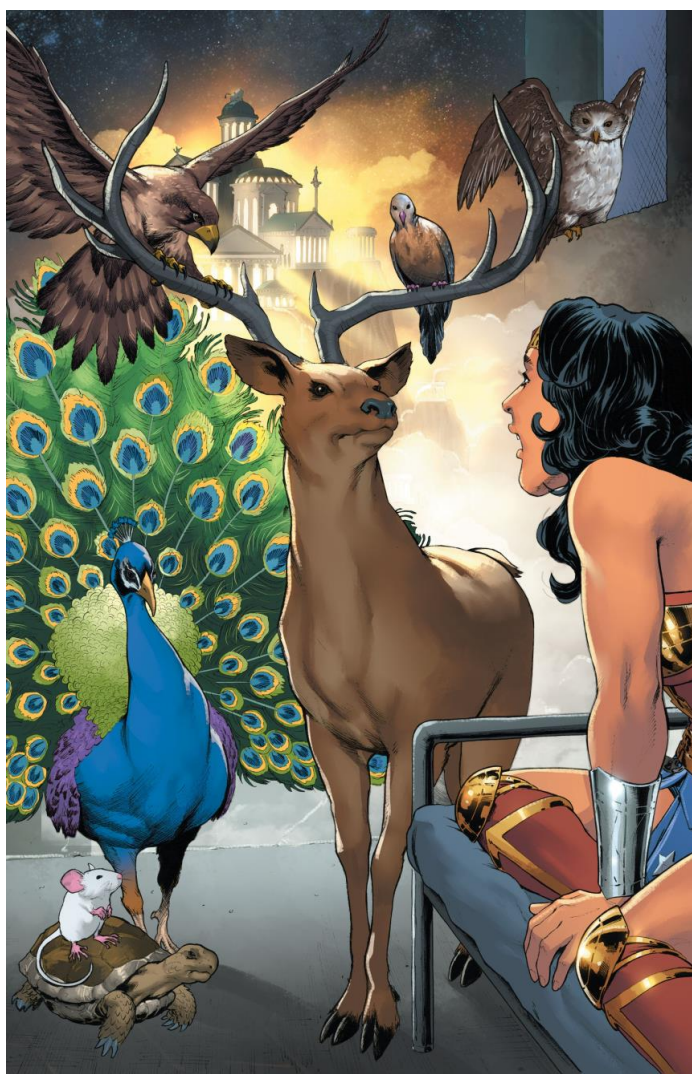
Sobre essa camuflagem, podemos retomar Mircea Eliade para argumentar que tem especial importância para *Ano um*, já que a narrativa se enquadra entre mito e conto:

Ora, nem sempre é verdade que o conto indica uma “dessacralização” do mundo mítico. Seria mais correto falar em uma camuflagem dos motivos e dos personagens míticos; e, em lugar de “dessacralização”, seria preferível dizer “degradação do sagrado” [...] se os Deuses não mais intervêm sob seus próprios nomes nos mitos, seus perfis ainda podem ser discernidos nas figuras dos protetores, dos adversários e

companheiros do herói. Eles estão camuflados — ou, se se prefere, “decaídos” — mas continuam a cumprir sua função.” (ELIADE, 1972, p. 173)

Há uma aplicação dupla para esse trecho ao caso estudado. Ao mesmo tempo em que os mitos aparecem nomeados — “[...] os patronos me visitaram ontem à noite! Atena de olhos glaucos, Hera, a orgulhosa, e Ártemis, a astuta...” (RUCKA *et al.*, 2017a, tradução nossa)¹³⁰, nas palavras exatas de Diana —, correspondendo à lógica interna da narrativa em que os deuses existem e são atuantes, a forma pelas quais se apresentam e, mais importante, o modo como desempenham suas ações aproxima-se mais às formas típicas do conto maravilhoso.

Figura 43 – Os doadores revelam-se para a heroína



Fonte: RUCKA *et al.*, 2017a, n.p.

¹³⁰ “[...] the patrons visited me last night! Gray-eyed Athena and proud Hera and cunning Artemis...”

Essa escolha por parte dos criadores é ainda mais significativa considerando que tais personagens são comumente representadas nos quadrinhos da Mulher-Maravilha de forma mais próxima à arte clássica, com vestes gregas tradicionais e traços humanos imponentes e idealizados, como na fase de Pérez. Exceto pelo monte Olimpo, lar dos deuses que se camufla como pano de fundo atrás dos animais, não há outras pistas visuais em sua aparição que digam respeito exclusivamente ao âmbito divino e revelem sua real identidade. Mesmo que os nomes verbalizados por Diana sejam de deuses, todos os elementos restantes se afastam da imagem que se espera ao evocá-los. Enxergamos nessa mudança uma tentativa de universalização da narrativa, que pode, novamente, ser explicada por Eliade:

Todo o problema, porém, consiste em determinar se o conto descreve um sistema de ritos pertencentes a um determinado estágio de cultura, ou se seu enredo iniciatório é "imaginário", no sentido de não estar ligado a um contexto histórico-cultural, exprimindo, ao contrário, um comportamento anti-histórico, arquetípico da psique. Em outros termos, **jamais encontraremos nos contos a reminiscência exata de um determinado estágio de cultura**: os estilos culturais e os ciclos históricos estão neles encaixados uns nos outros. Subsistem apenas as estruturas de um comportamento exemplar — isto é, que pode ser vivido em grande número de ciclos culturais e em muitos momentos históricos" (ELIADE, 1972, p. 169, grifo nosso)

Assim, ao reduzir a historicidade das personagens divinas, *Ano um* permite que elas se atrelem a um âmbito mais geral das temáticas iniciatórias (lutas contra o malfeitor, obstáculos aparentemente insuperáveis, tarefas impossíveis, etc.), comuns não só ao mito, como também ao conto, pelo seu fundo arquetípico compartilhado pelos indivíduos de toda e qualquer época histórica.

Convém também ressaltar que, apesar de não estar explicitada a função D (prova imposta pelo doador) neste segmento antes que a doação (E¹) dos poderes ocorra, podemos inferir que a prova foi imposta já no início da narrativa. Lembremos das palavras da amazona Castalia, responsável pela esfera religiosa da ilha, que classificou a picada da cobra, a recuperação de Diana, a queda do avião e todos os outros eventos que levaram à partida da heroína como sinal da ação dos deuses. Pela heroína ter atendido ao chamado apesar de uma dupla proibição, consideramos que ela cumpriu a prova de coragem máxima, recebendo agora seus merecidos poderes. É fazendo uso deles, bem como pelo intermédio de linguistas que possibilitam a comunicação entre Diana e os soldados, que a heroína se liberta de sua cela (K², reparação do dano com ajuda de vários auxiliares ao mesmo tempo).

e) Retorno à sequência principal

Reparado o dano do aprisionamento, e agora com a ajuda de Barbara Ann, professora universitária e única linguista capaz de compreender a língua amazônica com certa fluidez, Diana é levada para um passeio ao shopping para que possa ser aclimada à cultura e linguagem do novo mundo. É nesse momento que ocorrem as alusões ao conto “Chapeuzinho Vermelho”, analisado anteriormente.

As funções posteriores designam ações recorrentes para qualquer narrativa protagonizada por super-heróis: as batalhas. Os momentos de tranquilidade do passeio, como era de se esperar, são interrompidos por um ataque de homens armados (H^1 - combate em campo aberto), servindo para que Diana explore os poderes recebidos pelos doadores antes de sua saída da prisão e derrote os terroristas (J^1 - vitória sobre o agressor). Interrogando-os (ϵ^2) com o laço mágico recebido das mãos de sua mãe, que tem o poder de fazer as pessoas contarem a verdade, a amazônica recebe informações sobre o malfeitor (ζ^2): é o próprio deus grego da guerra, Ares, quem está impelindo nos homens o instinto assassino por meio de um gás tóxico que planeja espalhar pelo mundo inteiro. No momento em que os planos do vilão são descobertos e seu nome revelado, Ares surge com uma grande explosão, tomando Steve pelo pescoço e instaurando um novo dano.

f) Sequência IV

Em mais uma sequência de ação, descobrimos que Ares deseja saber o paradeiro de Themyscira, lar das amazonas, suas filhas, para prestar-lhes uma visita, e o breve rapto e extorsão de Steve (A^8) foi uma tentativa de roubar de sua mente a informação, utilizando meios mágicos além da violência. A investida é interrompida por Diana, que golpeia o deus (H^1) e, com sucesso, liberta o soldado (J^1).

A seguir temos, diferentemente dos momentos anteriores, uma cena incomum ao gênero da superaventura. Em vez de continuar investindo imoderadamente contra o malfeitor, Diana explica a Ares os efeitos que seu gás surtiria nos homens, tornando o mundo um campo de guerra. Então, ajoelha-se perante a ele e suplica para que tenha piedade.

Se a súplica tem teor de fundo religioso dentro do universo criado pela narrativa, não é tão diferente de variados contos com elementos cristãos mencionados por Propp em sua análise.

Mais pertinente para nós é notar que, mais uma vez, a representação do deus grego foge dos padrões. Em contraste com a figura da Mulher-Maravilha, que usa cores primárias e brilhantes, a armadura de Ares é composta de tons escuros de preto, azul e roxo, além dos olhos vermelhos brilhantes e serpentes atreladas aos chifres de seu elmo. Contrastando diretamente a princesa vinda de uma pacífica utopia com um vilão que encarna o que há de ruim na guerra, e considerando que ela busca uma alternativa para apaziguar os ânimos em vez de prosseguir com a agressão, a trama propõe um momento de força maniqueísta inegável.

Figura 44 – A heroína suplica pela clemência do inimigo



“... Afaste-se da fúria insana, ó patrono dos guerreiros. Mostre-nos vossa coragem pela misericórdia”. Fonte: RUCKA *et al.*, 2017a, n.p., tradução nossa.

Outra evidência contrastiva entre essa lógica do bem contra o mal é presente nos acontecimentos seguintes. Ares propõe como resposta à súplica de Diana um pacto fraudulento (χ), em que promete deixar os humanos em paz caso ela própria forneça a localização de Themyscira, o que a princesa prontamente aceita. Quando seus meios mágicos, por mais agressivos que sejam, também não conseguem extrair a informação de sua mente, Ares reage urrando: “Como... COMO VOCÊ PODE NÃO SABER?” (RUCKA *et al.*, 2017a, n.p.)¹³¹, enquanto uma onda de energia emana de si. A reação é exagerada, mesmo para a de um vilão,

¹³¹ “How... HOW CAN YOU NOT KNOW?”

quando a comparamos a outras, tão sutis, que predominam ao longo da história, o que reforça o tom maniqueísta da cena.

Após o surto, Ares tenta convencer Diana de que a guerra é inerente à humanidade, cultuada por líderes políticos e ensinada nas escolas aos pequenos. A amazona não aceita que o mundo já pertença ao ser maligno e decide lutar para tomá-lo de volta. Uma nova batalha toma lugar (H^1), agora com uma resolução definitiva (J^1): a desintegração do corpo de Ares pelo laço da verdade, reduzindo-se a dois cães, corvos e moscas (U - castigo do agressor).

A vitória não seria possível sem a ajuda dos deuses que, outra vez camuflados em sua forma animal, surgem para o auxílio de Diana. Não só participam ativamente do combate com o malfeitor, golpeando-o para suprir a fraqueza de Diana após os ataques de Ares, como fornecem a localização dos ataques de gás do grupo terrorista ao redor do globo. Por essa nova intervenção, os deuses se encaixam em um certo padrão de aparições de animais nos contos, que exercem tanto o papel de doadores quanto de auxiliares:

Os animais agradecidos devem ser estudados com particular atenção. Começam como doadores (pedem clemência ou ajuda), e logo se colocam à disposição do protagonista e se convertem em seus auxiliares. Às vezes ocorre que o animal liberto ou perdoado pelo herói desapareça simplesmente, sem sequer ensinar a fórmula para chamá-lo novamente; mas este animal reaparece no momento crítico na qualidade de auxiliar. **Ele recompensa o herói diretamente, através de sua ação.** (PROPP, 2010, p. 79, grifos do autor).

g) Fim da sequência principal

Com as localizações em mãos, a heroína e seu auxiliar, Steve, imediatamente partem voando (agora sem a necessidade de transporte, bastando o novo dom da heroína) para deter as bombas de gás no pouco tempo disponível. Em nossa leitura, categorizamos a ação, já novamente situada na sequência principal, como M - N (Tarefa difícil e respectiva realização no prazo fixado). Com a erradicação dos ataques terroristas provocados por Ares, finalmente o dano inicial A^{14} , a queda do avião em Themyscira e assassinato dos soldados, é reparado ($\underline{K}^1$), já que se erradica a ameaça comum a soldados e amazonas.

A página que encerra *Ano um* traz Diana e seu grupo comemorando num bar à beira da praia, momento equivalente ao final feliz tão querido ao conto de fadas (ELIADE, 1972). A recompensa final ($\underline{W}^3$ - outras formas de riqueza que não casamento ou dinheiro) vem na forma do reconhecimento de Diana enquanto super-heroína, tendo seu novo *status* oficializado pelas várias manchetes de jornais, trazidas por Steve, que a batizaram como “Mulher-Maravilha”.

Seria possível retomar a carência inicial a⁶, da curiosidade de Diana em saber o que existia além do horizonte da ilha, e argumentar que poucos foram os momentos em que ela pôde realmente conhecer esse mundo, resumidos aos minutos de paz no shopping. Esse pequeno desvio final não destoia, contudo, de vários outros contos maravilhosos:

Devemos observar, entretanto, que o conto infringe às vezes estas normas de dependência, por mais evidentes que possam ser. O dano e sua reparação (A - K) se encontram separados por uma longa história, durante a qual o narrador pode perder o fio da meada; assim, às vezes, chegamos a observar que o elemento K não corresponde absolutamente ao elemento A (ou a) inicial. O conto parece destoar (mudar de tonalidade, soar falso). Ivan parte à procura de um cavalo e volta com uma princesa. Este fenômeno corresponde a um dado importante no estudo das transformações: o narrador mudou o nó da intriga ou o desenlace, e através de tais comparações podemos deduzir certos processos de transformação e de substituição. (PROPP, 2010, p. 109-110)

Propp afirma ser esse destoar comum em contos em que algo na primeira metade não tem o desfecho costumeiro. Uma maldição não é quebrada, ou uma morte que precede a ressurreição. No caso estudado, podemos considerar como equivalente a impossibilidade de retorno da heroína, impedida de voltar à Themyscira, como foi alertado pela mãe e a amiga. Se esse retorno acontecesse e o final feliz dissesse respeito à reunião familiar, o mundo não ganharia sua super-heroína e o verdadeiro destino de Diana não seria cumprido. De certa forma, talvez o retorno não fosse um final feliz, e sua carência de conhecer o mundo novo ainda esteja para ser cumprida. Não nas sequências que aqui nos propusemos a estudar, mas, sim, gradualmente, nas muitas outras que virão a ser contadas em suas próximas aventuras como Mulher-Maravilha.