



CRISE DE IDENTIDADE: A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

NASCIMENTO JR, Francisco de Assis
Estudante de Doutorado do Programa de Pós Graduação em Educação da FEUSP
francisco.assis@usp.br

PIASSI, Luis Paulo
Professor da Escola de Arte, Comunicação e Humanidade da USP
lppiassi@usp.br

681

RESUMO

Como mídia de consumo acessível e de forte aceitação social, as Histórias em Quadrinhos veiculam conteúdos e valores ideológicos que não passam despercebidos pelo seu público-leitor. Neste caminho, apresentamos uma análise sobre as representações de gênero nas Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis a partir de um paralelo entre o homem como herói nas aventuras do personagem Capitão Átomo e da mulher nas narrativas da Mulher-Maravilha, ambos pertencentes à editora norte-americana DC Comics e publicadas no Brasil de forma regular. Nosso objetivo é identificar mudanças e permanências em relação à imagem e discurso criados sobre o feminino e a Ciência nos quadrinhos. Mostrada como heroína destemida e independente ou como uma mocinha sempre em perigo, a realidade vivida pelas mulheres nos contextos sociais em que as histórias em quadrinhos foram concebidas e a representação que se deseja fazer delas confirmam a perspectiva de que toda obra é fruto de uma época e um lugar.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Gênero. Super-Heróis

ABSTRACT

As an accessible and widespread media, Comic Books convey ideological values that do not pass unnoticed by their readership. In this way, this paper presents an analysis of gender representations in Super Heroes Comic Books, starting from a parallel between masculine as a hero in the adventures of the character Captain Atom and feminine in the narratives of Wonder Woman, both belonging to the DC Comics and published in Brazil on a regular basis. Our goal is to identify changes and continuities created about the female and its relationship with Science in these comics. Both showed as a plucky, always independent heroine or as a damsel in distress, the roles experienced by women in the social contexts in which these comics were designed and their representation confirm the assertive that all object of art constitutes the result of an era and a place.

Key-words: Comic Books. Gender Studies. Superheroes



INTRODUÇÃO

O leitor das Histórias em Quadrinhos (HQs) norte-americanas é o leitor de um universo narrativo marcado pela supremacia masculina, em que as mulheres são retratadas de forma preconceituosa e estereotipada. Há anos elas vêm sendo retratadas ora como mocinhas indefesas que precisam de heróis para salvá-las, ora como vilãs desprovidas de moral cujo objetivo é provocar o herói virtuoso.

Nos dois casos, sempre saem perdendo, seja pela dependência em relação ao homem, seja por suas roupas decotadas e a falta de pudor ao desfilar aquilo que os autores tencionam transformar a feminilidade. Mas mesmo precisando dos homens, as mulheres dos quadrinhos foram aos poucos ganhando sua autonomia, conquistando seu espaço. Dois exemplos são Diana Palmer, esposa do Fantasma, e Lois Lane, eterna namorada do Superman. Elas são mulheres decididas e arrojadas, que quando surgiram (entre as décadas de 30 e 40) apresentavam uma independência e determinação incomuns para a época.

Diana era uma voluntária da ONU, quase uma diplomata, que viajava o mundo tentando corrigir injustiças. Já Lois Lane era uma repórter que se metia em diversas encrencas para que os seus leitores pudessem saber a verdade (MOYA, 1977).

Apresentadas como heroínas sem superpoderes, sempre dispostas a encarar o perigo, mas sempre esperando serem salvas pelos *verdadeiros* heróis, as mulheres dos quadrinhos assumiram diversos modelos que se modificaram na medida em que as mulheres reais foram conquistando seu espaço na sociedade. De simples interesse romântico, ganharam superpoderes e títulos próprios, mas o poder maior, o de se igualar aos homens, este ainda não foi conquistado pelas mulheres nos Quadrinhos.

Exposto e definido nosso objeto de estudo, buscaremos identificar como as mulheres são retratadas, o que fazem, como são tratadas dentro das Histórias e quem são seus autores cujo discurso acreditamos reproduzir a ideologia cultural dominante, a patriarcal. De acordo com Elaine Showalter, crítica feminista norte-americana:

As muitas diferenças específicas que foram identificadas no discurso, na entonação e no uso da língua dos homens e mulheres não podem ser explicadas em termos de ‘duas linguagens diferentes sexualmente específicas separadas’, mas, em vez disso, precisam ser consideradas em termos de estilos, estratégias e contextos de desempenho linguístico. (...) A língua e o estilo nunca são crus e instintivos, mas sempre produto de inúmeros fatores, de gênero, tradição, memória. (...) Os buracos no discurso, os espaços vazios e as lacunas e os silêncios não são os espaços onde a consciência feminina se revela, mas as cortinas de um ‘cárcere da língua’. A literatura das mulheres



ainda é assombrada pelos fantasmas da linguagem reprimida (...).
(SHOWALTER, 1994, p. 23-55).

Além de observarmos a linguagem e suas diferenças de gênero, a diversidade de olhares presentes na representação das histórias em quadrinhos também evidencia diferentes aspectos da ideologia patriarcal que constrói uma representação do feminino de acordo com suas necessidades e desejos. Ao trabalhar uma linguagem mista (signos verbais e não-verbais) as Histórias em Quadrinhos, surgidas na imprensa norte-americana do final do século XIX, podem ser entendidas por todos os leitores do jornal: adultos e crianças, letrados e semiletrados pois:

" se você não entende o texto, pode muito bem ler as imagens e se reconhecer nos desenhos/ambiente. E, a partir daí, interpretar o conteúdo da história de acordo com o seu repertório/contexto socioeconômico" (MOYA, 1977).

Dentro dessa perspectiva, os Quadrinhos constituem um espaço de representação social e dos cenários aos enredos, seus constituintes podem ser vistos como apropriações imaginativas de conceitos, valores e elementos capazes de refletir a realidade social do período histórico de sua produção. Nesse campo fértil para a criação, certos conceitos sociais e valores morais acabam sendo perpetuados numa relação paternalista entre produtor e consumidor. Assim, de um lado temos o consumidor que prefere transitar por estruturas conhecidas a ter de se deparar com 'novidades' que coloquem em xeque antigos posicionamentos com os quais está habituado; e, de outro, o produtor da indústria cultural capaz de estabelecer regras/normas de homogeneização para ter uma maior aceitação do produto em diferentes mercados. A relação de cumplicidade entre essas duas pontas da cultura de massas fica mais evidente quando o assunto é a representação do feminino nos quadrinhos que alia idealizações ou caricaturas do que roteiristas e desenhistas, em sua maioria homens, imaginam sobre o feminino.

Dos cenários aos enredos, passando pelos personagens, tudo nas histórias em quadrinhos pode ser visto como uma apropriação imaginativa de conceitos, valores e elementos que foram, são ou podem vir a ser aceitos como reais. (BARCELLOS, 2013)

Neste caminho, buscamos identificar como se representam as relações sociais de gênero em todas as suas dimensões, seguindo a definição explicada pela professora Joan Scott:



(...) Quando falo de gênero, quero referir-me ao discurso da diferença dos sexos. Ele não se refere apenas às ideias, mas também às instituições, às estruturas, às práticas quotidianas, como também aos rituais e a tudo que constitui as relações sociais. O discurso é um instrumento de ordenação do mundo, e mesmo não sendo anterior à organização social, ele é inseparável desta. Portanto, o gênero é a organização social da diferença sexual. Ele não reflete a realidade biológica primeira, mas ele constrói o sentido dessa realidade. (SCOTT, 1995, p.12)

Desde sua origem, as Histórias em Quadrinhos se adaptaram e integraram ao contexto histórico no qual foram produzidas. Seus personagens e enredos podem ser entendidos como expressões dos anseios, valores e preconceitos de seus criadores, eles mesmos produtos de sua época, pois, nos quadrinhos, estão as representações do real ou daquilo que o autor deseja mostrar como realidade.

“Protegidos pela tinta e pelo papel, os personagens das histórias em quadrinhos materializam representações que são constantemente retomadas, reatualizadas e normatizadas sob a forma de um simples exercício de leitura; do jogo lúdico entre palavra e imagem, que aparentemente desvinculado do mundo real, retoma, recria e fundamenta modelos e saberes.” (OLIVEIRA, 2007, P. 23).

Iniciaremos nossa discussão com uma leitura crítica da série de Histórias em Quadrinhos do personagem masculino Capitão Átomo, publicado pela editora norte-americana DC Comics entre 1984 e 1987, em um ciclo de histórias fortemente ligado à Guerra Fria por um viés político-militar, cuja leitura traz a tona uma relação entre a política externa imperialista praticada pelos Estados Unidos durante o período histórico conhecido como “Era Reagan” e seu culto ao desenvolvimento armamentista, responsável por apresentar a Ciência como ferramenta no caminho para a supremacia no cenário político mundial.

Aventuras Científicas para meninos

Nossa escolha se justifica também pelo grande sucesso do título na época, responsável pela inserção do personagem em títulos de grande sucesso daquela editora, como "Liga da Justiça" e suas decorrentes adaptações para outras mídias, como os desenhos animados. As Histórias em Quadrinhos do Capitão Átomo eram inseridas em uma ambientação própria, que tratavam de forma explícita muitas questões presentes de forma implícita no cotidiano de um leitor em idade de formação escolar. Embora parte da cronologia do “Universo DC”, seus roteiros seguem uma linha narrativa que aponta para o domínio da Ciência como responsável



por colocar em perigo a população de seu país e de outros, evidenciando um poder que necessariamente deve ser subordinado as Forças Armadas.

Nosso interesse se baseia no fato de que desde a primeira publicação de sua versão original, destinada ao público masculino, a temática gênero-ciência-sociedade é profunda no objeto de estudo: da aquisição de suas habilidades sobre humanas à decisão de seu uso em prol da sociedade americana. Uma análise multicultural das aventuras do Capitão Átomo publicadas na década de 1980 deve abordar a figuração dos elementos relativos à Ciência e sua forma de apresentação ao leitor, em um estudo que vá além da constatação de sua ideologia militarista e imperialista, mas não pertence ao escopo deste trabalho qualquer tipo de discussão ou análise sobre possibilidades conceituais relacionadas às habilidades fantásticas do personagem, que representam o contrafactual necessário à sua composição como personagem de Ficção Científica (Nascimento Jr e Piassi, 2013).

Em seu lugar, voltaremos nossa atenção à expressão artística dos elementos pertencentes à cultura técnico-científica nas Histórias em Quadrinhos do Capitão Átomo e suas representações de gênero, intrinsecamente ligadas e cuja análise pode permitir explorar o potencial didático de sua leitura em uma sala de aula de Ciências: um dos alicerces da chamada "Era de ouro" dos Quadrinhos, iniciada em 1928 com a publicação da primeira tirinha de Tarzan dos Macacos era a ideia de que o desenvolvimento da Ciência seria acompanhado pelo desenvolvimento moral e físico da humanidade: o pai de Superman, Jor El, era o principal cientista de seu planeta natal, Krypton, e foi quem procurou avisar seu governo sobre o fim iminente, sendo ignorado.

Nos Quadrinhos, embora a Ciência se mostre capaz de solucionar quase todos os problemas, ela ainda precisa ser ouvida para que possa ser capaz de cumprir seu papel. A mãe de Kal-El, Lara, nem mesmo articula uma fala de despedida ao filho na versão do Quadrinho original.

O Personagem

Em 1944 uma divisão da Charlton Publications denominada T.W.O. Charles Company foi fundada em Derby, Connecticut, com o objetivo de explorar esse novo filão comercial. Em 1946 a companhia passou a se chamar definitivamente Charlton Comics, nome que manteria até



sua falência em 1985. Foi em 1952 que a editora passou a publicar seu título esporádico *Space Adventures* (também chamado *Science Fiction Space Adventures* e *Space Adventures Presents Rocky Jones*, dependendo da aventura publicada naquela edição), que apresentava histórias com temas variados como Western, terror e guerra, produzidas por artistas independentes. Em março de 1960 o número 33 de *Space Adventures* trazia uma história de 9 páginas escrita por Joe Gill e desenhada por aquele que se tornaria o co-criador do Homem-Aranha, Steve Ditko. Essa história introduziu ao público um herói em sintonia com a corrida espacial, o Capitão Átomo, que estrelou as páginas da publicação até o número 42.

Em dezembro de 1965, o personagem passou a ser publicado em seu título próprio, que duraria até dezembro de 1967. Após a falência da Charlton no início da década de 1980, o Capitão Átomo teve seus direitos de publicação adquiridos pela editora norte-americana DC Comics, onde ainda é publicado de forma regular. Desde sua primeira publicação, a relação ciência-sociedade ocupa lugar de destaque nas aventuras do Capitão Átomo, maior do que as propriedades científicas envolvidas entre o personagem e sua relação com a teoria atômica. Ao contrário da *Viagem entre os átomos* de Brick Bradford na década de 1930, as aventuras do Capitão Átomo legitimam culturalmente as intervenções militares norte-americanas típicas do período Reagan no Sudoeste Asiático, no Oriente Médio e na América Central. Trata-se de um cenário cultural que Kellner (2001, p. 104) define como:

“A era Reagan foi de intervenção militar agressiva no terceiro mundo, com a invasão de Granada, a guerra da Nicarágua conduzida e financiada pelos Estados Unidos, o bombardeio da Líbia e muitas outras guerras secretas e ações encobertas por todo o Globo. Hollywood alimentava essa mentalidade militarista e punha à disposição representações culturais que mobilizavam apoio a tal política de agressão”.

O autor se refere de forma direta à cultura do cinema de Hollywood e seus filmes de ação militarista que se tornaram célebres durante a década de 1980: a remasculinização ideológica como forma de restabelecimento do poder branco masculino norte-americano após a derrota no Vietnã e dos assaltos ao poder por parte dos movimentos feministas e dos direitos civis pode ser constatada como característica intrínseca dessa produção cultural: embora não tenham obtido a vitória na Guerra, os americanos tencionavam obtê-la na cultura com filmes como *Rambo*, *Comando para Matar* e a trilogia *Missing in Action*, para citar alguns.



Nos Quadrinhos, esse papel coube ao Capitão átomo e seus aliados, que representaram o americano heroico e virtuoso, que reage aos atos viciosos e maldosos perpetrados pelo “inimigo”, em uma metáfora a paranoia branca masculina norte-americana: os homens são vítimas de inimigos externos, de outras raças, do governo e da sociedade em geral (Kellner, 2001). O domínio do poder Quântico é uma tentativa de remasculinização que gera a oportunidade de louvar o comportamento masculino do personagem principal. Em sua análise cultural do período Reagan, Kellen (2001, p.82) continua:

“As representações dos textos da cultura popular constituem a imagem política por meio da qual os indivíduos veem o mundo e interpretam os processos, os eventos e as personalidades políticas. A política da representação, portanto, examina as imagens e as figuras ideológicas, assim como os discursos que transcodificam as posições políticas dominantes e concorrentes numa sociedade”.

Para o autor, numa cultura da imagem, a visão de mundo do indivíduo, o senso de identidade e sexo, são substituídos a partir das representações nos meios de comunicação em massa, sob um contexto ideológico:

“A ideologia pressupõe que “eu” sou a norma, que todos são como eu, que qualquer coisa diferente ou outra não é normal. Para a ideologia, porém, o “eu”, a posição da qual a ideologia fala, é (geralmente) a do branco masculino, ocidental, de classe média ou superior; são posições que veem raças, classes, grupos e sexos diferentes aos seus como secundários, derivativos, inferiores e subservientes” (Kellen, 2001, p. 83).

O Quadrinho Hollywoodiano, como o cinema Hollywoodiano e o então presidente Hollywoodiano não representa, portanto uma forma de entretenimento inocente, mas uma ferramenta a serviço de forças socioeconômicas.

A História no Gibi

Os Quadrinhos contam como na década de 1960, o capitão da força aérea norte-americana Nathanael Adams foi injustamente condenado por crimes cometidos durante a guerra do Vietnã e em uma tentativa de obter o perdão presidencial e provar sua inocência, se oferece como voluntário para uma experiência secreta. Envolto por uma liga metálica alienígena, ele presencia a explosão de uma bomba atômica, sendo desintegrando. Vinte anos depois, ressurgue fundido ao metal alienígena e dotado de superpoderes oriundos de um “campo quântico”, que passa a utilizar. A palavra "quantum" e seus derivativos aparecem mais vezes no



gibi do que qualquer outra que se possa imaginar.

A explicação encontrada pelo cientista militar Dr. Megala é de que Nathanael realizou um salto quântico, ressurgindo 20 anos no futuro durante a década de 1980. Em meio a aparente epidemia de Super-Heróis nos EUA, a Força Aérea decide trocar seu nome para Cameron Scott e infiltrá-lo como espião em meio à comunidade de superseres, apresentando uma farsa em que o nobre Capitão vinha combatendo o crime em segredo há anos, mas só agora havia encontrado coragem para se assumir publicamente como super-herói. A História também apresenta figuras positivas da família, da relação pai-filho e da continuidade de gerações - temas familiares conservadores numa época que sucede à forte contestação desses valores nos anos 1960 e 1970.

Neste ponto cabe evidenciar a identificação do Capitão Átomo com a Ciência, com o quadrinho representando o personagem como Superarma da Força Aérea norte-americana: além de voar sem a necessidade de um jato, o ex-piloto é capaz de superar o poder dos jatos inimigos e vencê-los em enredos que costuram a oposição cultural entre a pouca instrução científica do protagonista e a facilidade com que domina fenômenos da natureza, entretendo o leitor com os prazeres do gênero ação-aventura. O personagem define a masculinidade em termos de guerreiro com características de grande força, uso eficaz de seu poderio e como não poderia deixar de ser, heroísmo militar como expressão mais elevada da vida social. São cenas que celebram o papel vital das forças armadas e do heroísmo militar, onde o inimigo “não tem rosto”, mas é perigoso e deve ser destruído. Nosso desejo, ao final desta discussão é mostrar como a Ciência apresentada aos alunos em idade escolar pela cultura de massas está distante de sua identidade como fruto da atividade humana, o que por si já invoca um caráter de ambiguidade ao trazer para este debate as preocupações alimentadas pela sociedade em relação ao progresso técnico-científico, revivendo-as. É nesse caminho que o pedagogo francês George Snyders colabora, considerando importante que tais preocupações sejam abordadas na escola:

Certamente uma imensa ansiedade, a interrogação infinitamente inquieta sobre o balanço benefícios-perigos que o progresso científico faz os homens sentirem, o símbolo universal sendo hoje as bombas atômicas; por outro lado a história das ciências é também ela uma história dolorosa, feita de oposições e de contradições, de modo algum uma subida regular na felicidade simples de avançar continuamente: tantas teorias que acreditávamos sólidas e que não resistiram. E também os limites, todos os males que não sabemos ainda cuidar. (SNYDERS, 1988, p.98)

É interessante que Snyders cite a bomba atômica em seu discurso, uma vez que as



publicações do Capitão Átomo trazem impressa a marca de uma cultura pela supremacia militar norte-americana pelo domínio dessa tecnologia. Embora se tratasse de um tema recorrente na década de 1960 com implicações culturais que se ramificam até os dias de hoje, trata-se de um tema que ainda não é abordado em aulas de Ciências, como observa o professor Luis Paulo Piassi:

Como as questões sociais não estão desvinculadas dos aspectos técnico-científicos é necessário que o professor em formação científica tenha que participar desse debate, que é naturalmente interdisciplinar. A ficção científica, mais do que se fixar no aspecto das leis naturais envolvidas na bomba atômica ou de qualquer outro tema, suscita um debate entre as implicações sociais das possíveis descobertas, invenções e fenômenos concebíveis. Põe em questão a tecnologia, que é fundamental a vida, que está visceralmente ligada à ciência. O uso da ficção científica é um meio de tratar de questões sociais e tecnológicas sem ensinar tecnologia, sem converter o ensino de ciências em um curso de tecnologia, mas enfocando-o como uma reflexão sobre o presente para um pensar-agir no futuro. (Piassi, 2007, p. 143)

É justamente por podermos colocar a História em Quadrinhos de Ficção científica em análise, assumindo o distanciamento para desenvolver a reflexão crítica necessária que podemos identificar o conteúdo ideológico das posições assumidas pela narrativa, sejam elas de cunho conservador ou progressista. Caso a leitura da obra fique apenas no nível superficial, seu conteúdo se estabelece no nível inconsciente, podendo passar por verdade. Caso esse debate seja ignorado em sala de aula, será este o conceito que prevalecerá ao aluno e é exatamente contra isso que alerta Snyders:

Queremos tecer em torno de nós uma atmosfera de absurdo, de incoerência; um imenso "non-sense" dos acontecimentos. Uma imensa confusão dos esforços. Impotência, fatalismo, prostração. Se até agora o conjunto dos homens não obteve nada de válido, se cada geração deve retomar tudo do zero e até bem abaixo de zero, que esperança razoável pode se manter? As ideologias propriamente reacionárias vão sustentar que se deve que se pode retroceder no caminho e reencontrar o velho tempo bom. (SNYDERS, 1988, p. 16)

A crítica do pedagogo ao discurso ideológico reacionário que tende a se conservar está de acordo com as posições que encontramos na leitura dos Quadrinhos do Capitão Átomo. Trata-se de levar para a sala de aula uma discussão que não se restrinja à dicotomia entre ciência e tecnologia quando vistas negativamente em contraste ao caminho de evolução humana decorrente do avanço da ciência, mas de enxergar nas narrativas as representações de conflitos sociais decorrentes destes avanços, de forma a compreender a Ciência como possuidora de



valores políticos e ideológicos: o herói capaz de controlar a Ciência sem a necessidade de qualquer instrumento é homem, branco, possuidor de patente das Forças Armadas e indômito, nunca tendo estudado para adquirir a condição de controle que a Ciência exige condição exercida pela afirmação de sua masculinidade pelo uso dos signos discriminados.

A Mitologia para Meninas

A partir daqui voltaremos nossa análise para a Mulher Maravilha, incluindo o histórico da personagem, mostrando seu surgimento, características e as representações nela encontradas. Trata-se de uma personagem de ação, uma heroína cuja aparição causou uma grande euforia na década de 1940 e se tornou um grande ícone da representação feminina nos Quadrinhos no ocidente. A personagem estreou em sua própria revista em quadrinhos no verão de 1942, e seu criador escreveu todas as histórias até sua morte, em 1947.

A Mulher Maravilha incorporou a visão que Marston tinha das mulheres: inteligentes, honestas e gentis. Ela possuía grande força de persuasão. Como amazona, tinha habilidade em combates corpo-a-corpo. Ao contrário dos outros super-heróis, a sua missão não era só acabar com o crime, mas também reformar os criminosos e torná-los cidadãos de bem. (COUSTAN, 2008)

A cultura é uma construção social que dá sentido à realidade de um determinado povo, historicamente datado e localizado. É a tradução da realidade através de formas simbólicas, que dá sentido às palavras, às coisas e às ações, onde é impossível separar o texto (e, portanto, mais ainda das “ideias” do texto) das formas impressas ou manuscritas que lhe servem de suporte. Criada em 1941 por William Moulton Marston, a Mulher Maravilha é a primeira super-heroína das Histórias em Quadrinhos. Vista como fantasia masculina e adotada mais tarde como um ícone pelas feministas, ela sempre foi apresentada como uma mulher marcial e feroz. Originalmente um psicólogo, Marston foi contratado como consultor pela All-American Comics, empresa irmã da editora DC Comics, depois de ter escrito um artigo para a revista Family Circle elogiando os Quadrinhos como mídia de entretenimento. Ele tinha em mente gerar uma versão feminina do Superman - criado há dois anos e um sucesso estrondoso de vendas e desde o início, a Mulher-Maravilha foi moldada de maneira a influenciar um público masculino com a noção de que as mulheres podem ser tão poderosas quanto os homens, pelo uso de seus próprios dons.



Sua origem é baseada na mitologia grega e sua ligação com a deusa Ártemis é facilmente percebida pelo ideal arquetípico da mulher corajosa, que vive em estado selvagem. Não por coincidência, o seu verdadeiro nome (e sua "identidade secreta") é Diana, o nome romano de Ártemis. Ela também é uma princesa amazona, filha da rainha Hipólita. Seu criador usou do que pode ser classificada como *inspiração livre* do mito: em sua primeira história, chegamos a saber que, embora tenham sido derrotadas pela primeira vez por Hércules, mais tarde, a deusa Afrodite ajudou as Amazonas a obter sua vingança. Após derrotar seu opressor, elas fugiram para a "Ilha Paraíso" onde foram presenteadas com a imortalidade, força sobre-humana e inteligência. Elas são informadas pela deusa para manter seus braceletes como um lembrete de seu passado como escravas. Da mesma forma, se elas se deixarem ser algemadas pelos homens, perdem todo seu poder, tornando-se indefesas novamente.

Diana nasceu na Ilha Paraíso, sem pai. Tendo a Rainha Hipólita desejado uma filha, Afrodite ordena que esculpissem um bebê no barro, na qual insufla a vida. Diana cresceu como a única criança em uma sociedade de imortais e sua história começa com o bater de um avião na Ilha Paraíso. Diana salva o piloto Steve Trevor da morte e se apaixona enquanto cuida dele. A rainha lança então um campeonato para selecionar sua mais corajosa guerreira, que será encarregada de ajudar Steve Trevor no mundo dos homens. Ela proíbe sua filha de participar, mas Diana faz uso de um disfarce e ganha os jogos, derrotando as outras amazonas. O prêmio - o nome e uniforme da Mulher-Maravilha - é dado a ela.

William Moulton Marston foi, como dissemos, um psicólogo que, entre outras coisas, foi membro da equipe de cientistas que desenvolveu o primeiro polígrafo - provavelmente não por coincidência, Diana está armada com o Laço da Verdade que obriga alguém que seja preso por ele a dizer somente a verdade. Ele também era um feminista pioneiro, um entusiasta de práticas sadomasoquistas que viveu um relacionamento polígamo com duas esposas simultâneas, sob o mesmo teto. Alguns estudos dizem que ele sugeriu ao cartunista HG Peter que usasse como modelo para a Mulher Maravilha sua esposa mais nova, Olive Byrne. Como observamos, a trajetória editorial da Mulher-Maravilha está de acordo com o que a professora Joan Scott diz sobre a História das Mulheres:

"(...) porque a história das mulheres, enquanto grupo considerado diferente, é uma parte da história da dominação masculina. Porque são os homens que construíram as regras, que organizaram a sociedade etc.. Por outro lado, entretanto, penso que isto conduz a evitar ideias mais complexas como as da subjetividade na história, e também à possibilidade, para as



mulheres, de se organizarem contra as regras e as ideias que as aprisionaram na esfera privada do século XIX em uma história à parte. Sim, poderíamos começar falando disso, da dominação masculina, mas há também uma história a ser escrita. Uma história que toma a noção de dominação, de poder desigual, que continua a analisar a atividade das mulheres entre elas, as ideias políticas das mulheres... É verdade que a estrutura social constrói as relações homens/mulheres e a ideia da mulher, mas, ao mesmo tempo, considero que a subjetividade e a criação do sujeito são algo mais complexo do que a dominação" (SCOTT, 1995, p.14)

Esta argumentação está presente na dicotomia entre "masculino/guerra " versus " feminino/amor", muito presente nas histórias escritas por Marston e cujas implicações das teorias defendidas por Scott poderão ser observadas após seu falecimento.

Quando selecionada pela rainha Hipólita para o cargo de Mulher Maravilha, Diana se transforma tanto em uma guerreira como uma mensageira do amor. É relevante observar que essas histórias foram escritas durante os anos 1940 e a Segunda Guerra Mundial foi o evento mais relevante deste período histórico. Todas as histórias em quadrinhos publicadas nos Estados Unidos naquela época lidaram com a guerra na Europa e muitos heróis foram retratados lutando contra os soldados nazistas, quando não contra o próprio Hitler - que apareceu em Wonder Woman #2, por sinal. Mas, por ser a mulher que luta por trás das linhas inimigas, a Mulher Maravilha tornou-se rapidamente uma referência para as mulheres exercerem um papel ativo na economia e administração do país, enquanto os homens estavam lutando no exterior. Ela era "um símbolo feminista patriótico como Rosie a rebitadora".

O que torna a situação da Mulher-Maravilha tão exclusiva é que, ao contrário do Capitão Átomo ou qualquer outro super-herói masculino, ela deveria lutar por (e com) amor. Afrodite não é só sua padroeira, mas uma convidada freqüentar suas histórias. A Mulher Maravilha sempre tenta o diálogo com seus inimigos antes de lutar e, em alguns casos - como Fausto, o nazista, ela ainda é capaz de convencê-los a mudar de lado e defenderem a América, um país que (segundo ela) tratava melhor suas mulheres. A amizade entre as mulheres é sempre representada de forma positiva em suas histórias e as Amazonas são retratadas como uma sociedade harmoniosa de paz, no lugar da raça bárbara beligerante descrita pelos mitos gregos. Os Nazistas, por outro lado, eram sanguinários, peões desviantes sexuais de Ares, retratados como loucos, desprovidos de moral e ostentando nomes e características estereotipadas. Eles também foram retratados como sexualmente reprimidos e futuros estupradores,



cumprimentando a visão de carne exposta da Mulher Maravilha com ou indignação moral ou exagerada luxúria, e não passando no teste de reagir à aparência de Diana de uma forma bem ajustada.

As armas da mulher-Maravilha são todas defensivas: ela tem seus braceletes capazes de bloquear balas e seu laço mágico, que controla a mente de qualquer pessoa envolta por ele e lhe obriga à sinceridade. Durante seus primeiros anos, a Mulher Maravilha obrigou muitos vilões com a pretensão de ensinar-lhes uma "submissão amorosa". A dominância das mulheres sobre os homens era um motivo recorrente, portanto, é preciso manter em mente que seu criador, Marston, foi um fetichista bastante controverso. Portanto, quando se toma a Mulher Maravilha como arquétipo de Artemis, nos deparamos com algumas incongruências sendo a mais impressionante, talvez, seu envolvimento com o sexo oposto: Diana passa seu tempo inteiro ajudando Steve Trevor, mesmo que seja ao estilo "Superman e Lois Lane". Em sua identidade secreta, era inicialmente uma enfermeira - para cuidar de seus ferimentos do acidente de avião - e, posteriormente, sua secretária no exército

A deusa Ártemis era conhecida por ser uma das deusas virgens - juntamente com Athena e Hestia - portanto, nunca se poderia apaixonar por qualquer homem. A Mulher Maravilha não só se apaixona em sua primeira história, pelo o primeiro homem que vê, mas também tem o "amor" como sua principal arma. Ainda assim, poderíamos dizer que o que marca a Mulher Maravilha como ícone de independência e força é exatamente sua conexão com Artemis - e todo seu fundo mitológico. Enquanto Superman (assim como muitos dos heróis daquela época) foi uma releitura do salvador messiânico da tradição judaico-cristã, "um homem enviado de céus por seu pai a usar seus poderes especiais para o bem da humanidade", a Mulher-Maravilha era uma deusa pagã, uma imortal nascida do barro (portanto, também desprovida do pecado original). Mas, se a Mulher Maravilha pode ser vista como um arquétipo meia Afrodite - meia Artemis durante seus primeiros anos, durante os anos 50 ela percorre todo o caminho de guerreira amazona a donzela inocente: Marston faleceu em 1947 e Os anos 50 da era McCarthy tornaram as revistas de super-heróis tão simples e bobas quanto possível e a publicação de *Seduction of the Innocent* pelo crítico social e psicólogo Dr. Frederic Wertham fez pensar que os quadrinhos poderiam ser corruptores de crianças, começando uma caça às bruxas sobre cada menor sinal de depravação em seu conteúdo e o "bom Dr. Wertham" considerava a Mulher-Maravilha possuidora de um "ideal indesejável para as meninas, sendo



exatamente o oposto do que as meninas deveriam ser." Ele também considerou que o relacionamento de Diana com suas irmãs Amazonas apresentava conotações lésbicas evidentes, então elas tinham que desaparecer.

Os anos 1960 foram pródigos de fortes figuras femininas na ficção e neste cenário, a Mulher Maravilha teve um novo rumo através de um novo escritor, Dennis O'Neil, que mudou drasticamente as Histórias, tornando a Mulher-Maravilha mais uma heroína de ação em vez de uma super-heroína, tornando Diana uma mulher mortal que contava agora com o domínio das artes marciais para combater o crime. Segundo o autor, sua pretensão era transformá-la em uma pessoa normal, um passo mais viável pra que pudesse ser vista como um símbolo feminista.

Essa fase durou entre os anos de 1968-1973, e foi de grande sucesso entre os leitores. Poderíamos dizer que embora tenha roubado todo o contato com a mitologia, esta versão foi a mais próxima da Artemis arquetípica: ela era uma mulher forte, marcial, habil no uso de armas, mas ainda feminina em suas motivações e em sua roupa. Infelizmente, ela não agradou as feministas e em 1986, quando todo o universo editorial da DC Comics passou pela reformulação responsável pela inserção do Capitão Atômico em sua cronologia, entre outros, a Mulher Maravilha foi remodelada por George Pérez, desde sua origem: em Wonder Woman #1, em Janeiro de 1987, o mundo conheceu Diana, mais uma vez, pela primeira vez.

Esta "nova" Mulher Maravilha não tinha identidade secreta, era uma embaixadora, uma figura pública com uma ocupação em tempo integral. Os últimos anos trouxeram um novo rosto para a guerreira Amazona com outros escritores e artistas. Durante os anos 90 a DC Comics se tornou famosa por causar crises pessoais em seus personagens principais: Superman foi morto, Batman foi mutilado e a Mulher-Maravilha foi deposta de seu cargo e substituída por outra amazona, curiosamente chamada Artemis. Muito rapidamente Diana foi transformada em uma pin-up com seios gigantescos, cintura ultrafina e pernas duas vezes o tamanho de seu tronco.

A Mulher Maravilha, no entanto, foi refeita novamente. Na verdade, neste momento todo o universo DC está passando por este processo editorial com novas equipes criativas escolhidas para remodelar os velhos heróis para a próxima geração de leitores. Para a Mulher Maravilha o escritor Brian Azzarello foi contratado e sua abordagem para a Mulher Maravilha



parece estar levando o título novamente de encontro a suas raízes originais.

Conclusões

Os quadrinhos são um meio de comunicação de massa que vem se expandido cada vez mais, seja em sua forma impressa, seja em sua forma digital, alcançando um número cada vez maior de consumidores. Como qualquer mídia eles podem ser bem ou mal usados, por isto é necessário que se tenha um certo contato com este tipo de fonte como uma forma de entender o que ele pode representar para o universo juvenil e mesmo para o adulto. Saber quem são os heróis e as heroínas de nossas crianças e jovens é tentar entender que valores, que (pré)conceitos, que modelos padronizados estão sendo circulando em nossa sociedade.

Ao demonstrar potencial para chocar os leitores, inovando técnicas narrativas e abrindo espaço para personagens e temas secundários tornarem-se protagonistas, e não o fazendo, os quadrinhos revelam sua face de produto industrial. E, como produto de cultura de massa submetido às leis econômicas que regulam a fabricação, a saída e o consumo, as histórias em quadrinhos devem agradar ao freguês e não lhes trazer problemas. Ao optar pela manutenção de uma estrutura paternalista de comunicação dos valores, onde é dado ao consumidor, com pequenas doses de variação, aquilo que ele tem condições de reconhecer como parte do seu repertório, os quadrinhos desprezam a possibilidade de romper com o *establishment*.

Buscamos aqui focar nossa análise em relação discursos e figuras que constroem a problemática sexual e racial das Histórias em Quadrinhos, mostrando como a representação das mulheres é parte fundamental do universo desta mídia de consumo, onde o domínio da Ciência é um elemento-chave do texto: nas personagens femininas, não há a figura da Ciência sem que concedida e controlada por um homem.

A temática gênero-ciência-sociedade constitui parte importante das publicações em Histórias em Quadrinhos. Porém, essa relação não está presente nas salas de aula por não encontrar espaço no âmbito escolar de um curso tradicional. Considerando que as Histórias em Quadrinhos de Ficção Científica representam as expectativas que a sociedade responsável por sua criação possui em relação a Ciência, é importante que o leitor seja levado a identificar pontos de vista positivos e negativos sobre sua leitura, que apresenta uma postura de entusiasmo e de otimismo em relação ao desenvolvimento científico e tecnológico, sem nenhuma preocupação quanto as consequências éticas ligadas ao seu domínio enquanto rotula e estereotipa as relações de gênero.



Nas aventuras dos personagens masculinos, como observado nas histórias do Capitão Átomo, a Ciência representa apenas um caminho para que seu país prevaleça com líder no cenário político mundial, seu domínio é desconectado do estudo (não é preciso ser cientista para manusear a Ciência) para o homem branco saudável (o único cientista do núcleo dos personagens principais é tetraplégico) educado pelas Forças Armadas.

Como personagem, a Mulher-Maravilha extrapola os limites dos quadrinhos e representa um ícone de cultura popular, conhecida e facilmente identificada por pessoas que nunca leram uma Revista em Quadrinhos, o que reforça sua importância cultural e seu poder de estabelecer representações do feminino, positivas ou não: a facilidade de propagação de informação atualmente permite que mais pessoas venham a questionar a imagem e a representação das heroínas e personagens femininas na cultura de massas e a Mulher-Maravilha, devido a sua importância e constante presença em histórias de outros heróis, torna-se um exemplo claro da diferença de representação entre personagens femininas e masculinas, principalmente no quesito Ciência.

A pretensão feminista da Mulher-Maravilha pode ser questionada, principalmente por conta de sua imagem. Cada roteirista e artista tem sua interpretação pessoal da personagem, cada uma delas com momentos de afirmação feminina e de propagação de valores do patriarcado. De acordo com a evolução dos movimentos feministas e dos direitos alcançados por eles, as histórias se adequam e passam a retratar a personagem de maneira mais condizente com cada época: as primeiras histórias, da década de 40, eram progressistas se levado em conta seu contexto histórico, mas analisadas pelo pensamento atual, mostram que o pensamento entendido como feminista e sua relação com a figura do feminino avançou muito desde então.

A Mulher-Maravilha é relevante porque é mulher. Se fosse homem, seria apenas mais um personagem no meio de tantos outros, mas como personagem feminina se destaca e é este seu diferencial: super-heróis são construídos de forma a representar arquétipos específicos de personalidade - Superman e o bom moço, Batman o anti-herói, Flash o jovem inconsequente. A Mulher-Maravilha poderia ser a figura mitológica, a que inspira, mas acaba sendo considerada sempre como a *mulher*. De certa forma, o fato de ser mulher é ao mesmo tempo um ponto de relevância e limitação, sendo um dos motivos pelos quais a personagem parece menos importante que seus companheiros *homens*.

Não há nenhum personagem masculino mentorado pela Mulher-Maravilha. As teorias feministas permitem entender a princesa das amazonas como uma personagem um pouco paradoxal que pode, ao mesmo tempo, um modelo positivo de feminino e reforçar estereótipos



e ideias do patriarcado. De acordo com o feminismo Radical, por exemplo, ela é apenas um objeto submetido ao olhar masculino e sua única função é reforçar a ideia de que mulheres são naturalmente cheias de compaixão e amor. Já a corrente pós-feminista estabelece que, como toda mulher, ela tem direito de usar as roupas que quiser para expor, ou não, seu próprio corpo, porque ele é propriedade dela e, portanto, caberia só a ela decidir se vai usá-lo como arma de sedução ou de destruição em massa.

Assim, é possível concluir que as visões múltiplas, e muitas vezes paradoxais, derivam da pluralidade de pontos de análise. Da mesma maneira que são diversos os feminismos, são muitas as versões da mesma personagem. Cada época tem uma Diana, uma Mulher-Maravilha e uma Diana Prince diferentes, porque a personagem está em constante evolução, e por isso, versões mais antigas podem parecer tão retrogradadas, mesmo que em sua época fossem progressivas e ousadas. Acima de tudo, no entanto, a princesa das amazonas sempre foi uma personagem inspiradora, tanto dentro do cânone como fora dele. Se nos anos de 1950 e 1960 os quadrinhos faziam circular um modelo feminino padronizado, eles também nos mostram representações masculinas idealizadas, eles refletem os valores sociais de seus autores e mesmo as tendências políticas de toda uma sociedade –mesmo os quadrinhos eram submetidos a censura e obrigados a seguir um rígido código de ética. Uma menina pode se identificar com a Mulher Maravilha por várias razões: por ela ser mais forte que os homens, por ela ser mais inteligente ou por ela ser mais bonita. Uma personagem de papel pode vir a ser o modelo, um mito, que irá guiar as ações de uma criança, que se tornará um adulto e que irá reproduzir de alguma forma estes valores.

Bibliografia

- BEAUVOIR, Simone de. O segundo sexo: fatos e mitos. v. 1. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 3a ed, 2010.
- BARCELLOS, Janice Primo O feminino nas histórias em quadrinhos. Parte I: A mulher pelos olhos dos homens. Disponível em http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm, acesso em 18/12/2013
- COUSTAN, Dave. Os segredos proibidos da Mulher Maravilha. Disponível em <http://lazer.hsw.uol.com.br/mulher-maravilha.htm>, capturado em 24/12/2013
- CHARTIE, Roger. Historia Cultural entre Praticas e representações. Lisboa: Diefel, 1990.
- EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ERIC, Hobsbawm. A Era dos Extremos. 2001.



- HAJDU, David. *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York: Farrar, Straus&Giroux, 2008.
- MOYA, Álvaro de, Oliveira, Reinaldo de. História (dos Quadrinhos) no Brasil. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!.* - São Paulo: Perspectiva, 1977 p 197-236.
- MULVEY, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford UP, 1999: 833-44.
- KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia - Estudos Culturais: Identidade Política Entre o Moderno e o Pós-moderno*. EDUSC, Brasil, 2001
- MARANGONI, Angelo. *Angelo Agostini - A Imprensa Ilustrada da Corte à Capital Federal, 1864-1910*. Editora Devir Livraria, São Paulo, Brasil. 2011
- MCAVENNIE, Michael; Dona, Hanna. "1960s: DC Comics year by year. A visual Chronicle". Editora Dorling Kindersley, 99 pp. 2010
- NASCIMENTO JR, F.A. e PIASSI, L.P. *Quarteto Fantástico: Histórias em Quadrinhos, Ficção Científica e Satisfação Cultural no Ensino de Física*. Tese (Mestrado em Ensino de Física). Instituto de Física da Universidade de São Paulo, 2013.
- OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao Quadrado - as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)*. – Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007
- PIASSI, L.P. *Contatos: A ficção científica no ensino de ciências em um contexto sociocultural*. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2007.
- RUBIN, Gayle. *The Traffic in Women: Notes on the "Political Economy of Sex"*. In: REITER, Rayna. *Toward an Anthropology of Women*. New York: Monthly Review Press, 1975.
- SCOTT, Joan. *Genero: uma categoria útil de análise histórica*. *Educação & Realidade*, v. 20, n. 2, 1995
- _____. *Prefácio. a Gender and Politics of History*. *Cadernos Pagu* (3) 1994.
- SHOWALTER, Elaine. *A crítica feminista no território selvagem*. In: BUARQUE DE HOLLANDA, Heloísa. (org.) *Tendências e impasses: O feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p.23-57.
- SNYDERS, Georges. *A alegria na escola*. São Paulo, Manole, 1988.