

## MULHER-MARAVILHA– GUERREIRA, MULHER, DEUSA– MARCADORES IDEOLÓGICOS NA CONSTRUÇÃO DA SUPER-HEROÍNA

ROSANA XAVIER<sup>1</sup>; NÁDIA DA CRUZ SENNA<sup>2</sup>;

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas - UFPel – [rosana.xavvier@gmail.com](mailto:rosana.xavvier@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas– [nadiadacruzenna@gmail.com](mailto:nadiadacruzenna@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A pesquisa sobre a Mulher-Maravilha foi realizada para a disciplina de História em Quadrinhos, no semestre 2023/2, centrada na construção da personagem, pelo viés do contexto social, econômico e ideológico, como marcadores das diferentes versões surgidas ao longo da sua trajetória. A investigação busca construir uma análise crítica que compreende o seu surgimento nos anos 40, do século passado, passando por fases que alteram completamente sua concepção inicial, para se dedicar as versões mais contemporâneas surgidas no século XXI, que enfatizam o perfil guerreira e/ou divindade mitológica.

Interessa apontar as séries que inauguram essas diferentes etapas na trajetória da personagem, situando contextos e ideologias que incidem sobre papéis, agência, poderes e alegorias. Algumas das representações e narrativas construídas mudam de tal forma, que acabam se desvinculando das ideias iniciais da criação da Mulher-Maravilha. A personagem varia entre o ícone feminista, para empoderar garotinhas, passando pela secretária da Liga da Justiça, na condição subalterna imposta no período da guerra, até alcançar a deusa guerreira que odeia homens, alienada da humanidade.

A abordagem metodológica segue procedimentos da linha de pesquisa em arte e cultura visual, de caráter interpretativo, aberta às implicações subjetivas, com intenção de refletir sobre as posições discursivas presentes nas produções visuais. A perspectiva é interdisciplinar compreendendo revisão histórica, estudos em arte, gênero e cultura, pois se reconhece as relações plurais que as produções visuais estabelecem e desencadeiam.

### 2. ATIVIDADES REALIZADAS

Foi realizado o levantamento da trajetória da personagem, reconhecendo as “eras” cronológicas que os estudiosos dos quadrinhos adotam para demarcar as produções: Era de Ouro, Era de Prata, Era Moderna e Atual. Como esse tipo de classificação não atende aos propósitos dessa pesquisa, interessada nos marcadores ideológicos (Período histórico em que foi criado, contexto sociocultural e econômico, audiência alvo, intenções narrativas e interpretações do criador) que alteram concepções e representações, foram estabelecidos dois marcadores: Militarização e Alterização<sup>1</sup> em Diana Prince. Com esse viés foi feita

---

<sup>1</sup> Alterização é aqui entendida como o processo cultural de produção de alteridades por meio da delimitação, rotulação e categorização das formas possíveis de ser outro, desde um determinado marco de referência sócio-histórico.

a coleta de dados e a seleção das produções para a pesquisa. O material foi organizado segundo o mapeamento cronológico que interessava destacar. Esse documento direcionou a leitura cuidadosa das HQs selecionadas e as etapas que se seguiram, de revisão histórica, interpretação e análise.

Para clareza, as fases da heroína foram divididas em três categorias em uma linha do tempo, fazendo recortes toda vez que a ideia da personagem é drasticamente modificada e fazendo uma investigação sobre o cenário socioeconômico e background do escritor para tentar justificar as mudanças.

Através da análise das produções selecionadas da Mulher-Maravilha podemos ver, que tanto visual quanto narrativamente, a personagem foi sendo alterada no seu âmagô, gerando distorções, que enfatizam estereótipos de gênero, subalternidade, desumanização, alienação, entre outros. Esse processo levou a criação de três categorias, indo, respectivamente, do mais próximo de sua concepção original até a caracterização mais distante dessa, como as mais recentes, que se dão no polo oposto.

## **1. Original 1941**

A Mulher-Maravilha foi criada, em 1941, pelo psicólogo e professor William Moulton Marston, com a colaboração de suas duas companheiras – que foram a inspiração como mulheres emancipadas para o surgimento da heroína. O conceito inicial foi pautado na criação de uma personagem feminina que fosse protagonista no popular mundo dos super-heróis de quadrinhos (dominado por personagens masculinos nessa época) que pudesse servir de inspiração para garotinhas, mostrando que mulheres e meninas podiam ser poderosas e não precisavam ser apenas as donzelas indefesas das aventuras.

A heroína já possuía seus icônicos braceletes que rebatiam balas, o laço da verdade e o jato invisível, artefatos originais que ampliavam seu poder e força. A principal ideologia em sua concepção foi a liberdade e a luta contra os preconceitos “acorrentados” às mulheres. Daí a escolha pelos braceletes, originalmente eram algemas, que serviam como lembrete para que Diana nunca deixasse homens a subjugarem. Se os braceletes fossem soldados/juntados por um homem, minavam sua força, de igual modo, ser amarrada por seu próprio laço da verdade. Essas fraquezas ilustravam que a única forma de parar ou diminuir seu poder é deixando ele ser tomado, um aviso para se manter resistente.

De origem mitológica, Diana é uma princesa pertencente a uma civilização de mulheres amazonas, que veio ao nosso mundo para propagar a paz e defender os direitos das mulheres. Em alguns momentos da trajetória da personagem, esses valores acabam sendo eclipsados por visões machistas, que lhe impõem atuações de segundo escalão, inclusive, retiram seus superpoderes (produções de 1968 a 1972). O biotipo também muda, exagerando na esbeltez ou excesso de curvas que assinalam atributos femininos. Também o uniforme é redesenhado, a personagem surge de maiô (década de 70) e, finalmente, ganha um corpo mais atlético, próprio de uma campeã (década de 90).

## **2. A Guerreira dos anos 2000s: Hiketeia, New 52, Rebirth e Flashpoint**

A partir do início do século XXI, com a nova onda de “empoderamento feminino” e novas interpretações de personagens por diversos outros escritores e artistas, a Mulher-Maravilha sofreu alterações que favoreceram o perfil guerreira em detrimento da mulher emancipada, impondo uma transformação radical, que

torna a heroína bem mais brutal, física e moralmente. Essas novas alterações aproximam Diana da amazona, a personagem é mais pautada na guerreira mitológica, distanciada da versão humanizada original, que lhe permitia interagir e ter empatia com os problemas da humanidade, principalmente, na guerra dos sexos, quebrando regras de controle e realidades desiguais, normalizadas.

Mulher-Maravilha Hiketeia, quadrinho de 2002, gira em torno do conflito entre Batman – um vigilante que pune criminosos e é contra matar – e a heroína que está protegendo uma garota que matou um abusador de mulheres, criando um conflito moral entre as leis “dos homens” e a lei “das amazonas”.

Em “New 52” e “Rebirth”, a personagem é integrada à mitologia grega com mais força, sendo vinculada aos deuses do Panteão Olímpico, como semideusa, filha de Zeus e de Hipólita, Rainha das Amazonas.

Em “Wonder Woman #219”, a heroína friamente quebra o pescoço do vilão Max Lorde, em cena apresentada pela TV Nacional, para libertar Superman de seu controle. E, em “Flashpoint”, beirando a mais brutal de suas versões, Diana, como líder das Amazonas, em guerra contra Atlantida, decapita Mera, rainha do povo aquático em uma briga por um homem.

### 3. Deuses entre nós (literalmente): Injustice

A mais infame iteração da heroína e a representação mais odiada (até hoje) por apresentar uma caracterização completamente errônea da personagem, se dá em “Injustice: Deuses Entre Nós”. Nessa história a Mulher-Maravilha é apresentada de forma completamente desconectada da humanidade, literalmente, não-humana, a versão traz uma Diana mais deusa do que em qualquer outra. A personagem surge como uma deusa brutal entre os homens. Enojada com os defeitos da humanidade e a contínua destruição, Diana e Superman, instauram uma ditadura sobre humana no mundo, para imponham suas regras, matam criminosos, soldados da oposição, a Caçadora, que era uma líder da resistência, entre outros. Nessa versão, ela é retratada como alguém que nunca se conectou com a humanidade, declarando que aguardava pelo momento que Kal-El veria a razão e que ele deveria controlar a humanidade, por conta de sua superioridade. A versão Injustice é, *de longe*, a mais violenta e distanciada da concepção original da personagem.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A trajetória da personagem e os quadrinhos selecionados para a pesquisa mostram que o contexto social e histórico, assim como, os marcos ideológicos daqueles que estão escrevendo e concebendo as linhas que regem um personagem determinam como esse vai agir e que valores ele vai propagar.

Mesmo personagens concebidas como protagonistas, como a Mulher Maravilha, podem sofrer alterações que vão na contramão da idealização original. Pensada como um marco feminista, na visão de seu idealizador, a personagem foi apresentada como uma simples secretária da Liga da Justiça, não se envolvendo diretamente nos combates, em algumas das histórias que tratavam da segunda guerra mundial, ainda na década de 40. Esse tipo de narrativa assume valores propagados pelo patriarcado, retirando poderes e habilidades, investindo em um perfil sedutor e modesto.

Já em “Injustice” e “Hiketeia”, a princesa amazona assume um papel muito mais alienado da humanidade. Em sua visão, os problemas de gênero da sociedade humana são primitivos e tolos, e só podem ser resolvidos de forma violenta e brutal, como se essa fosse a única língua, que os homens conseguem entender. É possível especular que o embasamento para essas versões advém do pensamento feminista radical, que teve seu início nos Estados Unidos na década de 60, que propõe um reordenamento radical da sociedade em que a supremacia masculina é eliminada em todos os contextos sociais e econômicos.

Apresentar a Mulher Maravilha como uma guerreira sanguinária, ao mesmo tempo, em que se tenta manter seus valores originais, como nas versões para “New 52” e “Rebirth”, reforça a concepção de divindade dessa super-heroína. É como uma descendente das Amazonas que Diana fala à nossa humanidade, apela para que sejamos resistência e lutemos contra o sistema que insiste em nos oprimir. É como Embaixadora Honorária para Mulheres e Meninas pelas Nações Unidas, que a Mulher-Maravilha assume a missão de dar visibilidade ao 5º Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em prol da igualdade de gênero para as mulheres e meninas até 2030.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Read Comic Online. **Wonder Woman The Golden Age**. DC Comics, All star magazine. Novembro, 28, 2017. Acessado em 06 de Outubro 2024. Online. Disponível em:

<<https://readcomiconline.li/Comic/Wonder-Woman-The-Golden-Age>>

Formiga Elétrica. Mulher Maravilha DC. **Quando a Mulher-Maravilha era secretária na Sociedade da Justiça!** Acesso em 06 de Outubro de 2024. Online. Disponível em:

<<https://formigaeletrica.com.br/quadrinhos/artigos-hq/mulher-maravilha-dc/>>

Read Comic Online. **Wonder Woman (2011)**. DC Comics. Novembro 2011. Acessado em 06 de Outubro de 2024. Online. Disponível em:

<<https://readcomiconline.li/Comic/Wonder-Woman-2011>>

Read Comic Online. **Wonder Woman Hiketeia**. DC Comics. 2002. Acessado em 06 de Outubro de 2024. Online. Disponível em:

<<https://readcomiconline.li/Comic/Wonder-Woman-The-Hiketeia>>

Read Comic Online. **Injustice: Gods Among Us**. DC Comics. Janeiro - Setembro de 2013. Acessado em 06 de Outubro de 2024. Online. Disponível em:

<<https://readcomiconline.li/Comic/Injustice-Gods-Among-Us-I>>

Read Comic Online. Flashpoint: The World of Flashpoint Featuring Wonder Woman. DC Comics. 2012. Acessado em 06 de Outubro de 2024. Online. Disponível em:

<<https://readcomiconline.li/Comic/Flashpoint-The-World-of-Flashpoint-Featuring-Wonder-Woman>>