



UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

Credenciada por decreto presidencial de 07 de julho de 1997 - d.o.u n° 128, de 08 de julho de 1997 ,secção 1, página 14295

MARIANNA COSTA OLIVEIRA

**MULHER MARAVILHA: CORPO E FIGURINO NAS
REPRESENTAÇÕES VISUAIS DA PERSONAGEM NA SÉRIE DE
TELEVISÃO E NO FILME.**

**CURITIBA
2018**

MARIANNA COSTA OLIVEIRA

**MULHER MARAVILHA: CORPO E FIGURINO NAS
REPRESENTAÇÕES VISUAIS DA PERSONAGEM NA SÉRIE DE
TELEVISÃO E NO FILME.**

Dissertação apresentada ao Programa de
Mestrado em Comunicação e Linguagens da
Universidade Tuiuti do Paraná para obtenção
do Título de Mestre.

Professora: Dra. Sandra Fischer.

**CURITIBA
2018**

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

O48 Oliveira, Marianna Costa.

Mulher maravilha: corpo e figurino nas representações
visuais da personagem na série de televisão e no filme /
Marianna Costa Oliveira; orientadora Prof^a. Dr^a. Sandra Fischer.
79f

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná,
Curitiba, 2018.

1. Readaptações. 2. Mulher maravilha. 3. Cinema.
4. Quadrinhos. 5. Figurino. I. Dissertação (Mestrado –
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens/
Mestrado em Comunicação e Linguagens. II. Título.

CDD – 791.436



Wonder Woman 1975-2017¹

¹Artista Spider Wee. Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/X04zL>>

RESUMO

O presente trabalho buscou compreender como a presença e readaptações das heroínas nos quadrinhos foram e são representadas em outros meios de comunicação. Para isto optou-se pela figura da Mulher Maravilha, a qual foi criada por William Moulton Marston, um defensor do feminismo, em 1941, e que se tornou símbolo do surgimento de um novo estereótipo de mulher, principalmente em um universo que até então era dominado apenas por heróis masculinos. Sendo o uniforme e o corpo elementos que fazem parte da composição imagética da heroína, ambos foram escolhidos para a análise, a qual foi realizada através da comparação de imagens e informações disponibilizadas nas diversas mídias pesquisadas. Essa análise referiu-se a três momentos temporais distintos da personagem: o primeiro quando foi criada por Marston, em 1941, nas histórias em quadrinhos; o segundo quando criada a série Mulher Maravilha, em 1975-79, para a televisão; e o terceiro foi o filme Mulher Maravilha por Patty Jenkins, em 2017. Todos os episódios da série de televisão protagonizada por Linda Carter, assim como os filmes que envolveram a heroína, tendo como protagonista Gal Gadot, e todas as seis primeiras edições de cada arco, foram estudados. Para a discussão sobre os principais eventos responsáveis pelo surgimento dos quadrinhos optou-se pelos autores como Goidanich, Reblin, Viana e Lepore como base teórica. Para discutir sobre o cinema, sua evolução, adaptações e sua relação com os quadrinhos, optou-se pelos autores Guimarães, Parente, Deleuze, Jenkins. A fim de compreender a questão de como o corpo é moldado e modificado conforme a cultura dominante e construir uma relação com o figurino escolhido para o personagem, a base teórica utilizada foram Reblin, Fischer, Costa, Bustamente e Lipovetsky. Também foi apresentado todo o percurso histórico da personagem, desde a sua concepção até os dias atuais, sob a luz de Crawford, Lepore, Greenberger, Lyons, Levitz, Vergueiro e Straczynski. Realizou-se uma análise comparativa entre o corpo e o figurino da Mulher Maravilha, onde se avaliou todos os componentes do figurino da heroína, comparando-os entre suas versões de inspiração e entre as versões do cinema e da televisão. Discutiu-se o significado das modificações nesses elementos através de Lepore, Laver e Reed. Como resultado, foi possível constatar que a representatividade da Mulher Maravilha nos quadrinhos desde o seu surgimento até sua adaptação cinematográfica, se deu através de seu corpo e figurino, pois foram elementos que transmitiram suas convicções, mostrando que existe uma ligação entre a heroína e a forma como foi apresentada.

Palavras-chave: Readaptações. Mulher Maravilha. Cinema. Quadrinhos. Figurino.

ABSTRACT

The present work aimed to understand how the presence and the readaptations of heroines in the comic books are represented in others means of communication. For this, we opted by Wonder Woman figure, which was created by William Moulton Marston, a proponent of feminism, in 1941, the character became symbol of the emergence of a new type of woman in a universe that until then was dominated only by male heroes. As the uniform and the body are considered elements that are part of the imaginative composition of heroin, they were chosen to the analysis, which was performed in a comparative way between images and information that were available in several media researched. The analysis referred to three distinct moments of the character: the first was the Wonder Woman developed by Marston in 1941 to a Comic Book (CB), the second were the series Wonder Woman in 1975-79, developed to television; and the third was the film Wonder Woman by Patty Jenkins in 2017. All episodes of the television series were starred by Linda Carter, as well the films that involved the heroine and had as protagonist Gal Gadot, and all six first editions of each arc, were studied. To discuss the main events responsible for the emergence of comics were used the authors Goidanich, Reblin, Viana and Lepore. To discuss about the cinema, its evolution, adaptations and its relation with comics, were used as theoretical basis the authors Guimarães, Parente, Deleuze, Jenkins; in order to understand how the body is shaped and modified according to the dominant culture and to do a relation with the costumes chosen to the character, were used the authors Reblin, Fischer, Costa, Bustamente and Lipovetsky. It was also presented the complete historical course of the character, from its conception to the present day for this discussion were used Crawford, Lepore, Greenberger, Lyons, Levitz, Vergueiro and Straczynski. A comparative analysis was made between the body and the costume of Wonder Woman, where was evaluated all the components of the heroine costumes, comparing them between their inspirational versions and between the versions of the cinema and the television. Was discussed the meaning of modifications in these elements through Lepore, Laver and Reed. Was possible to verify, as the result, that the representativeness of the Wonder Woman in the comics since its inception to her cinematographic adaptations was carried through her body and costumes, once they were fundamental elements that conveyed her convictions, showing that there is a connection between the heroine and the way she was presented.

Key Words: Readaptations. Wonder Woman. Movie Theater. Comics. Costume.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O CINEMA	13
3	REPRESENTAÇÕES VISUAIS – O FIGURINO E O CORPO	20
4	MULHER MARAVILHA: Uma Cronologia	24
4.1	O autor	25
4.2	O contexto de crise em que surgiu a Mulher Maravilha	26
4.3	A primeira publicação	30
4.4	A mudança do papel da mulher na sociedade	32
4.5	A volta dos ideais feministas norte americanos.....	39
4.6	O resgate das origens e sucesso na televisão	42
4.7	Solucionando as contradições.....	44
4.8	O Filme	52
5	ANALISANDO CORPO E FIGURINO DA MULHER MARAVILHA	56
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
	REFERÊNCIAS	76

LISTA DE IMAGENS

FIGURA 01 – Capa da primeira história da Mulher Maravilha	30
FIGURA 02 – <i>Sensation Comics</i>	33
FIGURA 03 – Resultado da pesquisa entre leitores, 1942	34
FIGURA 04 – A nova Mulher Maravilha	38
FIGURA 05 – <i>Frame</i> do piloto “ <i>Who’s afraid of Diane Prince</i> ”	39
FIGURA 06 – Capa da Ms. Magazine	40
FIGURA 07 – <i>Wonder Woman</i> , 1973	42
FIGURA 08 – <i>The new original Wonder Woman</i> – 2º temporada	43
FIGURA 09 – <i>Wonder Woman</i> #1, Fevereiro, 1987	45
FIGURA 10 – <i>Wonder Woman</i> , Janeiro, 1995.....	47
FIGURA 11 – <i>The All-new 52 – Wonder Woman</i> , 2010	48
FIGURA 12 – <i>Wonder Woman</i> , 2010	49
FIGURA 13 – <i>The New 52 – Wonder Woman</i> , 2011	50
FIGURA 14 – <i>Rebirth – Wonder Woman</i> , 2016	51
FIGURA 15– Mulher Maravilha, 2017	54
FIGURA 16– Primeiro esboço, 1941	57
FIGURA 17– Segundo Esboço.....	58
FIGURA 18 - Comparação entre Mulher Maravilha, 1941 X Mulher Maravilha, 1975 (1º temporada)	61
FIGURA 19 – Concurso x 1º temporada x 2º e 3º temporada	62
FIGURA 20 – Tiara do seriado	64
FIGURA 21 – Tiara do cinema	65
FIGURA 22 – Tiara de Antiope.....	65
FIGURA 23 – Comparativo da parte superior do figurino, 1975.....	66
FIGURA 24 – Comparativo da parte superior do figurino, 2017.....	67
FIGURA 25 – Braceletes	68
FIGURA 26 – Comparativo da parte inferior do figurino, 1975.....	69
FIGURA 27 – Comparativo da parte inferior do figurino, 2017	70
FIGURA 28 – Mulher Maravilha, 1970 e Mulher Maravilha, 2017	71
FIGURA 29 – Uniforme completo – Televisão	72
FIGURA 30 – Uniforme completo –Cinema.....	73

1 IINTRODUÇÃO²

O formato das histórias em quadrinhos que se conhece atualmente surgiu em 1895, por meio da criação do personagem Menino Amarelo (*The Yellow Kid*), por Richard Outcault. Apesar deste modelo conhecido nos dias de hoje, ser resultado de um jornalismo moderno, que visa atrair maior público, e que exige uma estrutura compreensível para estrangeiros, que não falam fluentemente o inglês, e para pessoas semialfabetizadas, as Histórias em Quadrinhos (HQ's) são um modelo de narrativa muito antigo e que possuíam a comédia como tema principal de suas histórias. (GOIDANICH, 2014, p.09)

Após a sua criação, surgiram novos gêneros que geraram um aumento do público, popularização e conseqüente sucesso. A partir disto, novos personagens surgem, o que fez com que “as *comics* perdessem seu caráter ingênuo e puramente aventureiro, para se transformarem em objetos panfletários e ideológicos” (GOIDANICH, 2014, p.10).

Com o envolvimento dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, após o ataque japonês a *Pearl Harbour*, a maioria dos homens foram chamados para a Guerra, o que causou um efeito negativo sobre a sociedade, o que tornou necessário criar um símbolo de esperança frente às inseguranças geradas, deste modo, houve a inserção dos super-heróis das HQs nos campos de batalha. Esse evento também abriu as portas para a criação de uma super-heroína, a Mulher Maravilha, que seria utilizada como propaganda psicológica para um novo conceito de mulher. Seu criador, William Marston, atribuiu a ela todas as características que ele percebia como positivas nas mulheres como generosidade, bondade e força.

Marston inseriu na narrativa da personagem conceitos do feminismo norte-americano com intenção de equilibrar o mundo dos quadrinhos, que até o momento só tinha representantes masculinos. Assim, muda a perspectiva das personagens mulheres, que até então só possuíam papel de “mocinhas em apuros”, ajudantes ou vilãs sedutoras. (CRAWFORD, 2007)

² Para uma melhor compreensão a respeito da personagem no texto, é importante considerar que ela possui três identidades distintas, sendo elas: (1) Mulher Maravilha, a heroína, (2) Diana Prince, nome e sobrenome próprio que ela utiliza quando vai ao mundo dos homens disfarçada e (3) Diana, referindo-se ao seu nome de princesa Amazona.

Se no passado havia a concepção que o papel da mulher na sociedade estaria voltado exclusivamente ao lar, aos trabalhos domésticos e a criação dos filhos, após o início do movimento feminista, nos Estados Unidos, as mudanças, mesmo que tímidas, começaram a acontecer. Contudo, não há uma data específica para o início desse movimento. Feitos como a conquista do direito de voto e a inserção das mulheres no mercado de trabalho, são algumas das conquistas de mulheres que, direta ou indiretamente, lutaram no início do séc. XX. (CRAWFORD, 2007)

Além dos quadrinhos, houve tentativas de representar a Mulher Maravilha em outras plataformas; o primeiro sucesso foi a série de televisão intitulada “As Novas Aventuras de Mulher Maravilha”, que possui um filme piloto com 59 episódios divididos em três temporadas; Lynda Carter, que interpreta o papel, consegue incorporar e transmitir todos os conceitos que foram criados para a personagem por Marston. Apesar de conquistar uma boa audiência, a série foi cancelada pela ABC, que preferiu investir em outras produções com um orçamento menor. Ainda interessada na heroína, a rede CBS prontamente resgatou a produção, que sofreu várias mudanças criativas.³

Já em 2017, a personagem ganha vida no universo cinematográfico quando surge em *Batman X Superman – A Origem da justiça* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2016), mas são os números da estréia de Mulher Maravilha (Patty Jenkins, Estados Unidos, 2017) que chamam a atenção:

[...] Os números do primeiro final de semana de *Mulher-Maravilha* nos cinemas mostraram alguns recordes e conquistas interessantes. Além de Patty Jenkins ter se tornado a diretora com a melhor estreia nos EUA (US\$ 100,5 milhões), o filme superou um dos primeiros longas de origem da Marvel: *Homem de Ferro*, que fez US\$ 98,6 milhões em 2008. [...] sua arrecadação de estreia mundial, US\$ 223 milhões, supera a bilheteria total de *Lanterna Verde*, US\$ 216 milhões. Em outros números, Mulher-Maravilha se tornou a décima-sexta melhor abertura de filme de super-herói e a sexta maior abertura de todos os tempos em junho - tudo isso no mercado americano. 52% do público da estreia era feminino e 47% tinha idade acima dos 35 anos. A expectativa, segundo o Box Office Mojo, é que o filme alcance a marca dos US\$ 300 milhões de bilheteria nos EUA. O orçamento do longa foi de US\$ 150 milhões. Dos mercados internacionais, a China foi o principal. Nos cinemas do país, *Mulher-Maravilha* arrecadou US\$ 38 milhões. Outro detalhe importante é que o longa - que custou US\$ 150 milhões para ser feito pela Warner Bros. - atraiu um público 52% feminino, um número consideravelmente maior que a média, que fica em torno dos 40%. *Mulher-Maravilha* marca a primeira estreia de um filme de heróis liderado por uma

³ FURQUIM, Fernanda. **Por onde anda o elenco de ‘A Mulher Maravilha’**. Veja. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/temporadas/por-onde-anda-o-elenco-de-8216-a-mulher-maravilha-8217/>> acesso em: 07 de out. 2018

mulher desde que *Mulher-Gato* e *Elektra* foram lançados nos anos 2000. Ambos não tiveram um bom desempenho na bilheteria.⁴

Apesar das histórias da Mulher Maravilha possuírem uma ligação às manifestações feministas dos Estados Unidos, o objetivo desse trabalho não é relacioná-los, mas sim, contextualizar eventos importantes na história da personagem com as manifestações, e mostrar como foram absorvidas e representadas através do ponto de vista dos roteirista.

Sendo assim, neste trabalho procurou-se verificar até que ponto as ideias de concepção da personagem refletiu-se em outros meios de comunicação e como foram retratados os elementos visuais de construção da Mulher Maravilha.

Para realizar a proposta, foram escolhidos dois elementos que fazem parte da composição imagética da heroína: o uniforme e o corpo. A análise foi realizada de forma comparativa entre imagens e informações que foram disponibilizadas nas diversas mídias pesquisadas. Essa análise referiu-se a três momentos temporais distintos da personagem: o primeiro quando foi criada por Marston, em 1941, nas histórias em quadrinhos; o segundo quando criada a série Mulher Maravilha, em 1975-79, para a televisão; e o terceiro foi o filme Mulher Maravilha por Patty Jenkins, em 2017.

Todos os episódios da série de televisão protagonizada por Linda Carter, assim como os filmes que envolveram a heroína, tendo como protagonista Gal Gadot, e todas as seis primeiras edições de cada arco, que introduzem as informações bases como origem das amazonas, nascimento da princesa Diana e o evento que fez com que a Amazona fosse para o mundo dos homens, foram estudados.

Portanto, no capítulo dois, foi introduzido um panorama sobre os principais eventos responsáveis pelo surgimento dos quadrinhos e também foi discutido a relação entre o cinema. Compondo o tema, origem e história das HQs optou-se pelos autores Goidanich, Reblin, Viana e Lepore; sobre cinema, sua evolução e adaptações foram utilizados Guimarães, Parente, Deleuze, Jenkins.

No capítulo três, debateu-se sobre como o corpo foi moldado e modificado conforme a cultura dominante, e a importância do figurino, colocando-o como foco,

⁴ ROMARIZ, Thiago. **Mulher Maravilha: os números, os recordes e o público da estreia**. Omelete. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/mulher-maravilha/mulher-maravilha/mulher-maravilha-os-numeros-os-recordes-e-o-publico-da-estreia>> acesso em: 07 de out. 2018

como força motriz do processo de criação nas representações cênicas, e como estes podem influenciar diretamente os espectadores; para isso foram utilizados Reblin, Fischer, Costa, Bustamente e Lipovetsky.

No capítulo quatro, foi apresentado todo o percurso histórico da personagem, desde a sua concepção até os dias atuais; nele foram discutidas as histórias de criação das Amazonas, o nascimento da Princesa Diana e quais eventos a levaram a sair da ilha Paraíso (que dependendo da versão possui outro nome). Muitas das histórias que são apresentadas nesse capítulo são similares entre si, porém, quando olhadas individualmente, são únicas, pois cada contexto diferencia-se. Também é apresentado nesse capítulo, de forma superficial, como o uniforme da personagem é modificado de acordo com os eventos que acontecem na vida da Mulher Maravilha; e para essa discussão foram utilizados Crawford, Lepore, Greenberger, Lyons, Levitz, Vergueiro e Straczynski.

No quinto capítulo, foi realizada uma análise comparativa do corpo e o figurino da Mulher Maravilha, em relação aos componentes do figurino da heroína, em suas diferentes versões de inspiração e entre as versões do cinema e da televisão. Também se discutiu o significado das modificações nesses elementos, para esse capítulo foram utilizados Lepore, Laver e Reed.

2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O CINEMA

As histórias em quadrinhos (HQ) iniciaram sua caminhada muito antes dos folhetins impressos, pois a narrativa figurada é mais antiga do que se pressupõe. A arte rupestre (assim como também os hieróglifos) é considerada manifestação de histórias contadas por meio de desenhos, porém, a grande diferença entre esse tipo de expressão e a HQ é que a primeira não possuía qualquer caráter mercadológico.

Somente após a Revolução industrial - movimento de transformação do modo de produção e da vida cotidiana nos séculos XVIII e XIX - as HQs começam a se transformar em um negócio com finalidade econômica. Esse movimento também possibilitou um formato inusitado para a constituição estrutural de uma nova sociedade de consumo. (COHEN, H. KLAWA, L. 1977).

A HQ no formato que se conhece hoje, é resultado do jornalismo moderno que em busca de popularização, de atrair um público semialfabetizado e imigrantes que não dominavam o idioma inglês, criaram os suplementos dominicais. Em 1895, ao criar o personagem chamado de Menino Amarelo (*The Yellow Kid*), Richard Outcault utilizou-se do recurso dos balões para expor a fala do personagem, tornando este fato a premissa para o formato que conhecemos hoje das histórias em quadrinhos.

Nos anos 1930, as histórias em quadrinhos se expandiram e ganharam força após a “Grande Depressão”, nessa época elas eram produzidas e vendidas a baixo custo, ganhando a popularidade entre os jovens que se encontravam desiludidos devido a realidade precária; eles encontravam nas HQs uma válvula de escape. Nesse momento o gênero de quadrinhos que começou a ganhar espaço foram as histórias de aventuras e ficção científica como *Flash Gordon*, *Tarzan* e *Fantasma*. (JARSEM, 2007)

Depois, durante a Segunda Guerra Mundial, as histórias em quadrinhos foram utilizadas pelo governo como propaganda, para incentivar os leitores a auxiliar o país nesse período de crise. Nesse momento, o gênero de super-heróis ganhou maior visibilidade ficando conhecida como a “era de ouro” dos quadrinhos; surgem também as histórias de Superman, Batman, Capitão América, Mulher Maravilha entre outros exemplos. (GOIDANICH, 2014)

Em 1954, os quadrinhos são forçados a adotar o *Comic Codes*, esse código determinava como certos temas deveriam ser abordados, pois devido ao aumento da

moralização na opinião pública norte-americana, os quadrinhos foram acusados de incitar a violência e comportamentos inadequados aos jovens, da mesma forma que aconteceu com a televisão e o *rock and roll*. Esse código prejudicou gêneros de horror, e de forma indireta favoreceu o gênero de super-heróis. (JARSEM, 2007)

A “era de prata” dos quadrinhos aconteceu durante toda a década de 60, os heróis nesse período, impulsionados pela recessão de temáticas mais pesadas, adquiriram aspectos diferentes das épocas anteriores; houve um abandono gradual da magia e o crescimento da ficção científica no gênero, sendo os heróis moldados em torno de explicações pseudocientíficas, em uma realidade que a alta tecnologia e os alienígenas estavam presentes, sendo sucedida pela “era do bronze” um período conhecido por suas histórias com temas mais maduros. (GOIDANICH, 2014)

As histórias em quadrinhos refletem princípios éticos e morais da vida da sociedade, seus costumes e seus aspectos estéticos. São um produto cultural:

[...] isto é, como expressão de nosso universo simbólico, de significados e de valores, os super-heróis trazem em suas narrativas tudo aquilo que nós conhecemos, acreditamos, pensamos, aspiramos, imaginamos e esperamos, ora de forma mais intensa, ora menos. As tecnologias existentes e projetadas, os princípios éticos e morais, a vida em sociedade, a moda e os costumes, tudo pode ser encontrado nas histórias dos super-heróis. (REBLIN, 2011, p. 56)

O termo cultura refere-se:

[...] ao estilo, ao jeito de ser e de viver, ao modo que um determinado grupo tem de fazer certas coisas consideradas universais (comer, dormir, beber, orar), a fim de fornecer a esse grupo uma identidade [...] A cultura é uma rede de significados, valores, normas, ritos e gostos, os quais são definidos coletivamente “no espaço da experiência cognitiva e material, no território reflexivo e consciente, livre e tutelado. (REBLIN, 2008, p. 33)

Sendo muito mais do que apenas um desenho, um ator fantasiado ou uma animação, o super-herói pode ser considerado um símbolo que representa parte daquilo que o ser humano acredita, espera e teme, pois há uma representação, um retrato da realidade nas histórias, Reblin (2011, p.57) explica que “a representação da realidade nos quadrinhos e no cinema não se restringe ao mero espelhamento do que acontece no mundo. Ser uma janela da realidade não significa transparência ou precisão”.

Contudo, a interpretação dessa realidade não é um processo estático: está condicionada não somente ao universo simbólico e ao significado comum, mas também às próprias experiências e saberes compartilhados entre emissor, mensagem e destinatário vivenciados em seu dia a dia.

“A sociedade representada nessas narrativas não é apenas aquela onde vivemos, mas também é aquela que almejamos, que tememos, que enxergamos na perspectiva de nossas experiências coletivas e particulares; é aquela que sonhamos” (REBLIN, 2011, p. 58).

Os super-heróis nascem da combinação de diversos fatores como os avanços tecnológicos, o individualismo, a necessidade de homens fortes em período de crise e de guerra. São seres humanos (ou não humanos) que além de poderes extraordinários, possuem qualidades como coragem e força, inerentes aos heróis comuns. (REBLIN, 2008, p. 22).

Em tempos de grandes crises, surge a necessidade de heróis de carne e osso para o combate, e capazes de sobreviver às situações mais adversas. Também se fazem necessários os super-heróis com poderes extraordinários, para assegurarem, mesmo que no imaginário, a esperança e a garantia da vitória.

[...] Pretende-se recriar uma realidade virtual autônoma e modelizável. Esta complexidade é evidente nas adaptações fílmicas das HQ's⁵ e GNs⁶, principalmente no que tange aos efeitos especiais e à representação do universo imaginário dos heróis e super-heróis. Além disso, os tempos mudam e propiciam o surgimento de heróis que são frutos de determinados contextos ou épocas e cuja visibilidade torna-se extremamente impactante, sugestiva ou estética. (GUIMARÃES, 2012, p.39)

Exemplo disso é a criação de *Superman*, resposta americana ao nazismo e sua ideologia de “raça superior”. Onde o herói é a personificação nos quadrinhos do dilema do indivíduo norte-americano de sua época (VIANA, 2011, p. 20).

Outro grande exemplo é o Capitão América, que está diretamente ligado ao contexto da guerra. Este torna-se um super soldado ao ter um soro modificado injetado

⁵ Histórias em Quadrinhos.

⁶ O termo *Graphic Novel* (GN) foi consolidado por Eisner para um formato que geralmente traz enredos longos e complexos, frequentemente direcionados ao público adulto, sendo o equivalente na arte sequencial a uma narrativa de ficção ou romance. Trata-se de um trabalho mais ambicioso, destinado “para leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas”. (Guimarães, 2012, p.24 APUD Eisner, 1999, p.138)

em seu corpo, pois isto lhe confere uma super força, habilidades físicas excepcionais, capacidade de liderança, inteligência, além de um escudo poderoso.

Tanto *Superman* quanto o Capitão América e/ou diversos outros heróis cumprem papéis parecidos e importantes: são representantes fictícios da sociedade, criados nos momentos de maior conflito entre potências mundiais. (VIANA, 2011, p.21)

Por sua vez, a fim de dar força a um novo modelo de mulher, surge a Mulher Maravilha, a qual encorajou as donas de casa da época a procurarem trabalho e a serem produtivas em uma sociedade com escassez de mão de obra masculina em decorrência da guerra. Marston, seu criador, gostava de afirmar que a Mulher Maravilha devia ser vista como propaganda psicológica com vistas ao novo tipo de mulher que [...] “deveria dominar o mundo” (LEPORE, 2017, p. 236).

Em 1987, após a série “Crise nas infinitas Terras” e das mudanças que ocorrem na vida dos super-heróis, verificou-se a necessidade de adequar as histórias dos super-heróis à realidade de um mundo liberal, que estava em processo de hipermercantilização, em uma sociedade que revelava um elevado nível de consumo.

Em um mundo já consumista, as modas e os produtos culturais tornaram-se cada vez mais efêmeros e essa adequação deveria acontecer da forma mais rápida possível. (VIANA, 2011, p. 44) Denise Guimarães (2012, p.30) afirma que “as HQs e as GNs foram precursoras no desenvolvimento da vocação multimídia dos produtos culturais, algo que se intensificou desde a segunda metade do século XX”.

A cultura, então dita de massa, torna-se uma formidável máquina que se organiza pelo princípio da novidade e pela lei da renovação acelerada, transformando o consumo em um processo instável e condicionado à inconstância e à imprevisibilidade dos gostos, do sucesso efêmero e da sedução. (LIPOVETSKY, 2009, p.238).

A partir do século XX, acontece uma invasão dos super-heróis na literatura, nos meios de comunicação e no cinema.

[...] Os conglomerados multimídia organizam-se de tal maneira que o crescimento de uma atividade beneficia as outras - um filme de sucesso conduz a um programa de televisão; de um livro tira-se um filme ou uma série; as histórias em quadrinhos dão origem a filmes. (LIPOVETSKY, 2009, p. 242)

Foi no final do século XIX e início do século XX, que os primeiros filmes foram materializados pelos irmãos Lumière; foram produzidos inicialmente para retratar as cenas da vida cotidiana. Nesse período a câmera era fixa, o plano era imóvel e as cenas realizadas em plano único e sem cortes. É a partir de David Griffith que podemos constatar uma importante evolução da linguagem cinematográfica, no que tange ao desenvolvimento de técnicas narrativas empregadas no cinema e na televisão.

André Parente (2009, p.27) salienta que “o cinema faz convergir três dimensões diferentes em seus dispositivos: a arquitetura da sala, herdada do teatro italiano, a tecnologia de captação/projeção, cujo formato padrão foi inventado no final do século XIX, e, finalmente, a forma narrativa”, cada aspecto envolve um conjunto de técnicas voltadas para a realização de um espetáculo que produz no espectador a ilusão que ele está diante dos próprios fatos ali representados.

As películas para o cinema foram por muito tempo produzidas manualmente. Onde eram cortadas em fragmentos, e estes posteriormente, colados em ordem pré-determinada pelo roteiro do filme.

De acordo com Parente (1993) o surgimento de tecnologias e seus enunciados trazem novas questões sobre a produção de discurso. Deste modo, a forma como o cinema se relaciona com as imagens vem sofrendo alterações; assim como aconteceu com a câmera, a montagem também sofreu grandes modificações.

A evolução do cinema, a conquista de sua própria essência ou novidade se fará pela montagem, pela câmera móvel e pela emancipação da filmagem, que se separa da projeção. O plano deixará de ser uma categoria espacial, para torna-se temporal; e o corte será um corte móvel e não mais imóvel. (DELEUZE, 1985, p.12)

Arlindo Machado (1997) explica também como o conceito de plano modifica-se ao tratar do cinema atual, pois o próprio conceito revela-se “[...] cada vez mais inadequado para descrever o processo organizativo das novas imagens, pois em geral, há sempre uma infinidade de “planos” dentro de cada tela, encavalados, superpostos, recortados uns dentro dos outros”.

Um dos fatores que contribuíram para essa modificação foi a evolução tecnológica, a qual proporcionou a invenção de novos equipamentos e novas tecnologias da informação.

[...] Hoje em dia, as ações do cineasta abrangem todo um universo de parâmetros que leva em conta, também, o ponto de vista, as dimensões, os movimentos e muitos outros fatores envolvidos no processo de filmagem. O plano, por exemplo, faz parte de um vocabulário técnico que se convencionou mundialmente, mas que não obedece a normas rígidas, levando-se em conta que, a cada produção, podem surgir planos inovadores em função do roteiro. (GUIMARÃES, 2005, p. 13)

Histórias em quadrinhos e o cinema são veículos de informação e comunicação que se desenvolvem juntamente com a cultura dita de “massa”, pode-se verificar o intenso processo de convergência entre essas mídias. (JENKINS, 2006).

Com o rápido avanço tecnológico dos últimos anos, houve o surgimento de novas perspectivas de participação e interação das pessoas com os meios de comunicação e as indústrias midiáticas, sejam elas alternativas, como canais no *Youtube*, *Facebook*, *Twitter*, entre outros; ou tradicionais como estúdios de cinema, editoras de livros, quadrinhos, canais de televisão, desenvolvedores de jogos, indicando então, o início da cultura da convergência.

A convergência engloba três fatores importantes: 1) fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia; 2) cooperação entre múltiplos mercados midiáticos – cinema, literatura, videogames entre outros; e 3) mudança de comportamento do público que passa de uma participação passiva, para a busca das experiências de entretenimento da mídia que se tornaram fãs (JENKINS, 2006).

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre as tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. (JENKINS, 2009, p. 43)

Foi em 1936, que ocorreu a primeira aproximação dos quadrinhos com o cinema, com o filme *Flash Gordon* (Frederick Stephani, Estados Unidos, 1936); já nos anos 70, as adaptações de quadrinhos para o cinema foram vistas como mercadologicamente viáveis devido ao sucesso de *Superman* (Richard Donner, Estados Unidos, 1978). Na década de 80, foi intensificada a produção desse tipo de temática, mas foi somente no séc. XXI, que as adaptações de quadrinhos para o cinema tomaram grandes proporções com o lançamento de diversos filmes (ARANHA, G.; MOREIRA, M.; ARAÚJO, P., 2009), conforme é demonstrado na tabela a seguir:

Tabela 01 – Lista de Filmes da DC Comics

ANO	FILME	DIRETOR
1966	<i>Batman</i>	Leslie H. Martinson
1978	<i>Superman – O Filme</i>	Richard Donner
1980	<i>Superman II – A aventura continua</i>	Richard Donner, Richard Lester
1983	<i>Superman III</i>	Richard Lester
1984	<i>Supergirl</i>	Jeannot Szwarc
1987	<i>Superman IV – Em busca da paz</i>	Sidney J. Furie
1989	<i>Batman</i>	Tim Burton
1992	<i>Batman – O retorno</i>	Tim Burton
1995	<i>Batman Eternamente</i>	Joel Schumacher
1997	<i>Batman & Robin</i>	Joel Schumacher
2004	Mulher Gato	Pitof
2005	<i>Batman Begins</i>	Christopher Nolan
2006	<i>Superman – O retorno</i>	Bryan Singer
2008	<i>Batman – O cavaleiro das trevas</i>	Christopher Nolan
2009	<i>Watchmen</i>	Zack Snyder
2011	Lanterna verde	Martin Campbell
2012	<i>Batman - O cavaleiro das trevas ressurgue</i>	Christopher Nolan
2013	O homem de aço	Zack Snyder
2016	<i>Batman vs Superman - A origem da justiça</i>	Zack Snyder
2017	Mulher Maravilha	Patty Jenkins
2017	Liga da Justiça	Zack Snyder

Fonte: Autora

E é a participação da heroína Mulher Maravilha, no filme *Batman x Superman – A Origem da justiça* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2016), que chama a atenção para o estudo das adaptações de narrativas impressas ao cinema neste texto.

3 REPRESENTAÇÕES VISUAIS – O FIGURINO E O CORPO

Os elementos que formam o universo do herói não podem ser alterados rapidamente, os roteiristas e os desenhistas precisam fazer as modificações de forma gradual e quando ocorrem grandes mudanças, elas são facilmente percebidas na alteração drástica dos elementos visuais de um personagem.

O corpo, como expressão, é moldado e modificado: nele são encontrados os protótipos de modelos ideais, conforme os padrões definidos pela cultura dominante. Esse modelo de corpo ideal é representado pelos veículos de comunicação, tornando-se produto da indústria cultural por meio de sua reprodução nos programas televisivos, no cinema e nos quadrinhos. (REBLIN, 2011, p.56)

As representações dos corpos dos super-heróis quase sempre chegam à perfeição: possuem uma forma esculpida conforme os padrões da cultura dominante, contendo características próprias de uma época, sendo modificados com o tempo.

Além do corpo, outro elemento que sofre modificações conforme acontecem as mudanças histórico-culturais é o uniforme, o qual tem como função principal identificar o herói para a sociedade.

Reblin (2008 p. 58) estabelece quatro funções básicas para o traje: para ele, o uniforme do super-herói “(1) delimita sua identidade de herói, (2) estabelece sua superioridade, (3) intensifica seu poder e protege as pessoas próximas e (4) possibilita sua liberdade e a expressão de sua personalidade”.

Lurie (1997, p. 34) afirma que “ao contrário da maioria da roupa civil, o uniforme é, com frequência, consciente e deliberadamente simbólico. Identifica aquele que veste como membro de algum grupo e muitas vezes o situa em uma hierarquia”, e Reblin (2008 p. 58) continue explicando que “o uso do uniforme pelo super-herói o identifica, na sociedade, como salvador imediato”.

Em relação aos uniformes das heroínas, eles são frequentemente caracterizados pelo tamanho diminuto e pelos recortes sensuais, pois a todo momento estão sendo construídos pela ótica masculina. (REBLIN, 2008, p. 49)

[...] as personagens femininas que passam a habitar os quadrinhos, independentes e liberadas, não são uma criação das mulheres, mas uma projeção masculina sobre os modelos reivindicados por mulheres no mundo todo. Deste modo, tal projeção masculina não consegue escapar de uma outra representação: aquela que eles consideram como feminino” (REBLIN, 2008, p.49)

Sempre houve bastante controvérsia em relação a como as mulheres são representadas nos quadrinhos. Inúmeras vezes elas são ilustradas de forma hiper sensualizada. (REBLIN, 2008, p. 49)

A roupa sempre esteve ligada às relações humanas e aos costumes, ou seja, ao longo da história, ela foi utilizada como indicador de gênero, de religiosidade, de posição social e da profissão exercida; o figurino embora teatralize as roupas, dialoga com o vestuário, possui a função de narrar visualmente características do personagem.

Costa (2002) aponta que:

[...] Chamado também de vestuário ou guarda-roupa – é composto por todas as roupas e acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro e da direção do filme e as possibilidades do orçamento. O vestuário ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens.

À medida que a roupa é capaz de expressar características essenciais de uma cultura, ela surge também como um elemento individualizador do sujeito, evidenciando seu papel social e sua posição, o figurino é igualmente capaz de potencializar a reflexão posta em cena, sobre aspectos fundamentais do comportamento humano. Questões centrais ligadas à sociedade e como ela se relaciona com certos temas, como por exemplo, a concepção de gênero, podem encontrar no figurino, um alicerce para apoiar e estruturar a discussão.

[...] A mensagem que os figurinos têm que passa é importante, mas o diferencial está na maneira como a mensagem é transmitida. O figurino torna-se a roupa, dá um depoimento sobre a pessoa que o usa e, indiretamente, sobre o panorama no qual aparece. Ele pode, e deve exibir o seu desgaste, a sua sujeira, falar do *status* e da situação real da sua personagem, integrando-o à unidade visual da encenação e libertando-o de todo realismo e de todo decorativismo, auxiliando ao mesmo tempo a caracterização da personagem e a expressão corporal do ator” (BUSTAMENTE, 2008, p.55)

O figurino cenográfico representa um conjunto de elementos, o qual vai desde as peças do vestuário até as perucas, calçados, maquiagem e acessórios diversos

que ajudam na composição visual dos personagens que são criados para um contexto específico.

Em alguns casos, os figurinos acabam assumindo dentro do espetáculo, um papel mais importante que o próprio personagem, Bustamente (2008, p;69) esclarece que o figurino deve ser um aliado do herói, e não se sobrepor a ele “sem a personagem não existe figurino. Sem corpo não existe roupa. E sem o corpo do ator não existe personagem com seu figurino”.

Ao ser vestido, o corpo é moldado através da roupa que o cobre, o figurino é um elemento capaz de afetar a criação e a construção da personagem, este também acentua a percepção do ator sobre seu próprio corpo.

Para Pavis (2019, p. 164) “o figurino é tão vestido pelo corpo, quanto o corpo é vestido pelo figurino, o ator ajusta sua personalidade, afina sua subpartitura ao experimentar o figurino: um ajuda o outro a encontrar sua identidade”.

Costa (2002), seguindo a classificação adotada por Marcel Martin e Gérard Betton, observa que os figurinos podem ser classificados em três categorias:

[...](1) Figurinos realistas, comportando todos os figurinos que retratam o vestuário da época retratada pelo filme com precisão histórica; (2) para-realista, quando “o figurinista inspira-se na moda da época” para realizar seu trabalho, “mas procedendo de uma estilização” onde “a preocupação com o estilo e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples; (3) simbólicos, quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de “traduzir” simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos e psicológicos”

O cinema, ao contrário da televisão, possibilita uma aproximação maior do espectador com o personagem, pois a grande tela capta com maiores detalhes todos os componentes do figurino, contudo os figurinos do cinema e da televisão são capazes também de iniciar novas tendências.

Se considerarmos que desde os anos de 1910-20, os cinemas fabricam estrelas que atraem o público para a sala escura, com a televisão não é diferente, a cultura massiva também está imersa na moda e essa produz estrelas que desempenham papéis feitos sob medida, construídos a partir de um físico e um arquétipo de individualidade estável e pouco modificável. Essas estrelas tendem a despertar comportamentos miméticos no público (LIPOVETSKY, 2009), ou seja, o público reproduz o que é transmitido pela televisão, absorvendo para si novos hábitos, novo estilo de vida, novo gosto musical, novas tendências de moda.

No final do século XIX e início do XX, as damas da sociedade copiavam os figurinos que eram apresentados nos espetáculos realizados no teatro, com o intuito de ficarem parecidas com as atrizes. Em meados do século XX os palcos perdem a sua influência para o cinema, especialmente o cinema francês e americano. Cada filme que era lançado trazia em sua narrativa novos vestidos para serem reproduzidos;

[...] A vida imaginária dos deuses e heróis, são uma imagem que faz com que os “mortais” tentem suprimir sua vida tediosa; sonham em ser como eles, e viver suas aventuras, e o filme que é uma duplicação da vida, projeta essa identificação, fazendo dos atores e atrizes modelos e espelhos de imitações, e até mesmo uma mercadoria, é a multiplicação da sua imagem, uma potência mítica que atrai febrilmente. Segue-se o regime alimentar e corporal da estrela. Adotam-se a maquiagem e os cosméticos que ela usa, imitam-se sua toilette, seu comportamento e seus tiques (MORIN, 1989:67).⁷

A influência dos figurinos nos cinemas era visto como mercadologicamente viável, ao ponto dos estúdios contratarem grandes estilistas para produzirem os figurinos; Como nessa época ainda não existiam as televisões e nem os grandes desfiles, Hollywood tornou-se uma grande referência de moda.

Costa (2002) conclui dizendo que “o vestuário significa o ponto do espaço-tempo em que a história se insere, marca passagens de tempo e também indica as características sociopsicológicas dos personagens. Todas essas significações enriquecem a narrativa cinematográfica”.

Portanto, é possível dizer que o figurino é um elemento cênico importante dentro do conjunto de partes que compõe a construção visual de um personagem, ele não se limita a ser apenas um traje que o ator veste mas revela-se um aliado ao longo do processo criativo em diversos aspectos.

⁷ GRISLERI, Janice. Influência dos figurinos dos astros na vida real. Disponível em: <<https://janiceghisleri.wordpress.com/2017/07/06/influencia-dos-figurinos-dos-astros-na-vida-real/>> Acesso em 05 Out. 2018

4 MULHER MARAVILHA: Uma Cronologia

Em 24 de março de 2016, é lançado o filme *Batman X Superman – A Origem da Justiça* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2016), e é no combate do Homem de Aço com o vilão Apocalipse, que tem-se a inclusão e o início da saga da Mulher Maravilha no arco⁸ de eventos, o que resultará na criação da Liga da Justiça nos cinemas.

Iniciar a discussão sobre a personagem com essa informação, torna-se relevante pelo contexto em que ela está inserida e pela forma como foi exibida ao público. O filme da personagem Mulher Maravilha foi lançado em 01 de junho de 2017, inserindo a guerreira no universo cinematográfico já conhecido pelo público.

A Mulher Maravilha não é uma personagem nova no universo da *DC Comics* e nem foi a primeira heroína desenvolvida pelos roteiristas, mas é a primeira heroína mulher a conquistar seu espaço na grande tela com sucesso, alcançando um feito que seus companheiros *Batman* e *Superman* (que desde seu lançamento nos quadrinhos, tiveram suas histórias contadas e reinterpretadas em outras mídias como desenhos animados, séries de televisão e filmes), já haviam realizado em anos anteriores.

Quando os super-heróis começaram a aparecer nos quadrinhos no final de 1930, o gênero era ostensivamente um “clube da bolinha”. Na verdade, antes de Mulher Maravilha, existiam poucas heroínas fantasiadas de qualquer tipo. Entre as centenas de quadrinhos publicados durante 1930, existiam poucas histórias de mulheres fantasiadas como a *Black Widow*, *Invisible Scarlet O’Neil*, *The Woman in Red* e *Miss Fury*. O mais comum era a representação de mulheres como sedutoras malignas, como a namorada do super-herói (Lois Lane), ou como sua ajudante (*Bulletgirl and Hawkgirl*)⁹ (Tradução da autora)

A personagem Mulher Maravilha (em inglês, *Wonder Woman*) foi criada pelo Psicólogo William Moulton Marston, em 1941, nos Estados Unidos. Ela não foi a primeira super-heroína criada pela *DC Comics*, porém é a primeira personagem

⁸ Conjunto de edições de uma revista que amarram uma mesma história.

⁹ *When superheroes first began to appear in comics books of the late 1930’s, the genre was ostensibly an “all-boys-club”. In fact, prior to Wonder Woman, there were very few costumed heroines of any kind. Among the hundreds of comics books published during the 1930’s, only a scant few featured stories about costumed woman such as Black Widow, Invisible Scarlet O’Neil, The Woman in Red and Miss Fury. More common was the depiction of women as evil seductresses, as the hero’s girlfriend (Lois Lane), or as his “help mate” (Bulletgirl and Hawkgirl).* (CRAWFORD, 2007)

feminina a conquistar seu espaço em um universo que até o momento era dominado exclusivamente por super-heróis masculinos.

4.1 O autor

William Moulton Marston formou-se em Direito e Psicologia, e ostenta em seu currículo a criação e desenvolvimento do projeto de um experimento para determinar se a pressão arterial sistólica poderia ser utilizada para detectar mentiras: o famoso polígrafo, como é conhecido atualmente. Segundo Lepore (2017, p.57) o experimento foi realizado nas seguintes etapas:

[...] Seriam usados 10 alunos de pós-graduação em psicologia, [...] Marston precisaria de uma narrativa diferente para cada cobaia e, para que o experimento funcionasse, ele não poderia saber o conteúdo das histórias – por isso Holloway¹⁰ as escreveu. Cada história envolvia um amigo da pessoa em estudo que fora acusada de um crime. Marston colocou cada narrativa em um envelope entregou-a à sua cobaia para leitura, disse à cobaia para falar alguma coisa que pudesse salvar o amigo e pediu que, ao dizê-la, optasse por mentir ou contar a verdade. Ele então prendia a cobaia a uma cinta que media a pressão, ou esfigmomanômetro, afixado à máquina que gravava registros em papel quadriculado [...] Marston media a pressão arterial de cada cobaia lendo Pragmatismo, de William James; durante a leitura deste, percebia-se que a pressão da cobaia permanecia estável e regular. [...] Ele questionava cada cobaia a respeito do crime fictício na presença de um “júri” que consistia entre dois e dez alunos do curso de psicologia elementar de Münsterberg [...] De 107 casos, Marston estava certo em 103 ocasiões, ou 96% das vezes, enquanto que os jurados, em média, estavam certos apenas metade das vezes [...]

Grande entusiasta das causas feministas, Marston defendia a igualdade de gênero. Casado com Sadie Elizabeth Holloway², sua vida conjugal, a qual consistia em um casamento poliamoroso, foi considerada tão incomum quanto suas crenças em uma época de extremo conservadorismo.

No outono de 1925, o professor de Psicologia Willian Moulton Marston é contratado pela Universidade Tufts para ser professor assistente ministrando 08 disciplinas em dois semestres, sua esposa não o acompanhou para Massachusetts, ao invés disso, aceitou um emprego em Nova York, como secretária de redação de uma revista de Psicologia. (LEPORE, 2017, p. 144).

¹⁰ Elizabeth Holloway - bacharel pela faculdade Mount Holyoke. Uma mulher instruída, com uma graduação em direito e um mestrado, Elizabeth tinha ideias progressistas, com visões feministas incomuns para a época; casou-se com Marston em setembro de 1915. (GREENBERGER, 2017)

Olive Byrne, a outra esposa de Marston, começou a trabalhar como assistente de pesquisa com Marston logo após conhece-lo como professor em uma das disciplinas que cursou. Em 14 de junho de 1926 formou-se na Universidade Tufts com bacharelado em inglês. Marston apresentou Olive a sua esposa, que compareceu à formatura. Byrne passou o verão morando com Marston e sua esposa em Darien, Connecticut. (LEPORE, 2017, p. 151).

Marston que convidou Byrne a ir morar com o casal, deu a Holloway duas opções: aceitar ou ir viver sem ele; “Marston queria muito mais que o amor livre. Já o que Byrne queria, com todas as suas forças, era ter de uma família; e Holloway queria outra coisa” (LEPORE, 2017 p. 154).

Quando Marston disse a Holloway que queria que Byrne se mudasse para a casa deles - e disse que ela teria que escolher entre isso ou viver sem ele -, ela estava pensando em mais que acordos sexuais. Também estava se perguntando se esta forma de convívio podia ser uma solução para o aperto em que ela se encontrava, ao querer ser uma mulher que pudesse ter tanto uma carreira quanto filhos. (LEPORE, 2017 p. 155).

Um acordo foi feito: “Marston poderia ter amantes. Holloway poderia ter uma carreira. E a jovem Olive Byrne, que estudou a ciência da Psicologia, iria criar as crianças” (LEPORE, 2017, p. 157).

4.2 O contexto de crise em que surgiu a Mulher Maravilha

Em 3 de Setembro de 1939, dois dias depois que o exército alemão invadiu a Polônia, a Grã-Bretanha declarava guerra à Alemanha, nesse mesmo ano na edição de outubro da *Detective Comics*, Batman matou um vampiro disparando balas de prata no peito. Sua estréia coincidiu com o mesmo mês em que a Suprema Corte emitiu sua decisão em relação ao caso “O Estado Contra Miller; um caso referência no controle de armas de fogo. (LEPORE, 2017, p.227)

Em maio de 1940, foi declarada guerra às revistas em quadrinhos pelo editor literário do jornal *Chicago Daily News*, Sterling North; ele afirmava que eram vendidos 10 milhões de dólares de folhetins, que continham sexo/terror, todo mês e para evitar que a próxima geração fosse mais violenta que essa, pais e professores deveriam se unir para acabar com as revistas em quadrinhos (LEPORE, 2017, p. 228).

Marston envolveu-se na polêmica contra a violência dos quadrinhos, quando Olive Byrne propôs uma matéria para esclarecer o assunto e o convidou para uma entrevista sobre a importância emergente dos quadrinhos e seu poder educacional,¹¹ chamando a atenção dos executivos da *DC Comics*.

[...]Numa edição da *The Family Circle*, de 25 de outubro de 1940, Olive Richard¹² entrevistou o Dr. William Moulton Marston sobre a nascente indústria dos quadrinhos e seus efeitos sobre as crianças norte-americanas. Munido de uma miríade de estatísticas e exemplos prontos, Marston promoveu os quadrinhos com um meio saudável para as crianças experimentarem a realização de desejos e fantasias e para ensiná-las os princípios básicos da boa cidadania americana. (GREENBERGER, 2017, p.17)

Marston foi então convidado a participar como consultor educacional de um Conselho, criado para desacreditar as críticas de que quadrinhos eram prejudiciais para o público infantil.

Esse Conselho iria inaugurar a política de introduzir continuamente uma porcentagem de palavras de maior complexidade nos quadrinhos. O que fez com que as crianças passassem a procurar suas significações e conseqüentemente, parte de seu vocabulário (MARSTON, 1943).

Marston, observando os super-heróis de um ângulo mais psicológico, verificou que mesmo o melhor exemplo deles não possuía as qualidades do amor maternal e nem a ternura que são essenciais para uma criança; de acordo com as regras dos homens, os estereótipos sensível, carinhoso e delicado, eram considerados femininos; sua ideia então foi criar um modelo positivo para as jovens, a fim de equilibrar a quantidade excessiva de violência nas histórias de super-heróis. (LEPORE, 2017, p.232)

[...] “Quem quer ser uma garota? E esse é o ponto, nem as garotas querem ser garotas, pois nosso arquétipo do feminino não possui força, fibra e poder. Elas querem ser garotas só não querem ser mais delicadas, submissas, amantes da paz como são as boas mulheres. As qualidades fortes das mulheres foram desprezadas por causa de suas qualidades fracas. O remédio óbvio era criar uma personagem feminina com toda a força do Super-Homem e com todo o encanto de uma mulher boa e bonita” (Tradução da Autora)¹³

¹¹ “*Don’t laugh at comics*”, publicada na revista “*Family Circle*” em 25 de outubro 1940.

¹² Pseudônimo de Olive Byrne

¹³ Who wants to be a girl? And that’s the point; 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,

Lepore (2017, p.231) sugere que “Marston convencerá Maxwell Gaines¹⁴ de que o que ele precisava, mesmo para se opor à crítica aos quadrinhos, era de uma super-heroína. Em algumas versões dessa história, a ideia foi de Holloway “vamos lá, vamos fazer uma supermulher”.

Em uma reunião para discussão e apresentação da personagem, M.C Gaines faz uma proposta a Marston: após seis meses da primeira publicação eles fariam uma votação para avaliar a aceitação da nova personagem, comparando-a aos heróis já conhecidos pelos leitores.

Marston foi responsável por toda a criação e roteiro, e para ilustrar a nova personagem Harry George Peters¹⁵ foi convidado. Escrevendo sob o pseudônimo de Charles Moulton, combinou seu interesse por mitologia, comportamento social e mulheres, e começou a escrever uma série de aventuras na qual poderia expressar suas teorias sobre dominação e submissão como papéis de socialização (LEVITZ, 2015, p.07). A força da mulher era um dos temas da Mulher Maravilha, o *bondage* feminino era outro.

[...] Não há uma revista com a Mulher-Maravilha, as vezes nem mesmo uma página, que não tenha cena com alguém amarrado. De episódio em episódio, a Mulher Maravilha é acorrentada, amarrada, amordaçada, enlaçada, atada e agrilhoada. Ela é presa em uma jaula elétrica. É ensarilhada em uma camisa de força, dos pés à cabeça. Seus olhos e sua boca são tapados com fita. Ela é amarrada com cordas, confinada em uma caixa de vidro e jogada no oceano. É trancada em um cofre de banco. É amarrada a trilhos de trem. É prensada contra a parede. Em uma ocasião, para ser totalmente amarrada mas ainda conseguir andar, seus pés agrilhoados são soldados a patins. (LEPORE, 2017, p. 287)

Utilizar mulheres amarradas, presas com cordas ou amordaçadas era comumente utilizado nos *cartoons*, protestos feministas e pelo sufrágio nos anos de 1910, como uma representação alegórica da sua falta de direitos e liberdade.

peace-loving as good women are. Women's strong qualities have become despised because of their weak one. 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. (MARSTON, 1943)

¹⁴ Maxwell Charles Gaines (1894 – 1947): Considerado um dos pioneiros na criação das histórias em quadrinhos modernas.

¹⁵ Harry George Peters (1880 – 1958): Conhecido pelas suas ilustrações para o jornal *the San Francisco Bulletin* e seus desenhos para os quadrinhos da Mulher Maravilha;

Importante destacar que a criação da personagem foi influenciada diretamente pelas mulheres da vida de Moulton. Lyon (2006) expõe que “os traços psicológicos da heroína, eram por parte, inspirados em sua esposa Elizabeth Holloway Marston, mas existiam duas mulheres maravilhas na família”.¹⁶ (Tradução da autora)

Enquanto Olive Byrne pode ter sido a inspiração para a aparência física de Mulher Maravilha, Elizabeth Marston poderia ser considerada uma Amazona a sua própria maneira, pois em uma sociedade onde poucas mulheres possuíam formação educacional ela se graduou em Psicologia e Direito, e durante 30 anos estudou e trabalhou para sustentar a família. (LYONS, 2006)

Crawford (2007) explica que “Marston introduziu na série ideologias feministas, Mulher Maravilha era uma princesa amazona que foi enviada pela deusa Afrodite, para ajudar a América na guerra e para propagar a ideologia das Amazonas de amor, paz e igualdade de gênero.”¹⁷ (Tradução da Autora)

O principal objetivo de Marston ao desenvolver a personagem era trazer “o significado-subjacente das suas histórias em quadrinhos; o de um grande movimento em curso – a escalada do poder da mulher – fosse encarnado no comportamento, nas vestes e nos poderes da Mulher Maravilha” (LEPORE, 2017, p. 240).

[...]Na Mulher Maravilha, Marston criou uma personagem para responder as objeções de cada um dos críticos de quadrinhos Ela é forte, mas não é valentona: “Enfim, em um mundo destruído pelas aversões e guerras dos homens, surge uma *mulher* para quem os problemas e feitos masculinos não passam de brincadeiras”. Ela odeia armas: “Balas nunca resolveram os problemas humanos!” Ela é implacável, mas sempre poupa suas vítimas. “A Mulher Maravilha nunca mata!”. Acima de tudo, ela acredita nos Estados Unidos: “América, a última cidadela da democracia e dos direitos iguais para as mulheres!” A Mulher Maravilha deixou a Ilha Paraíso para enfrentar o fascismo com o feminismo. (LEPORE, 2017, p. 246)

A primeira aventura da Mulher Maravilha foi apresentada na revista bimestral *All Star Comics #8* em 1941 (Figura 01), nos Estados Unidos. Importante ressaltar que foi na década de 1940, que aconteceu a II Guerra Mundial e que os Estados Unidos

¹⁶ “*The psychologist's super heroine was at least partly inspired by his wife, Elizabeth Holloway Marston but there were actually two Wonder Women in the family.*”

¹⁷ “*Marston infused the series with a feminism ideology, Wonder Woman was an Amazon princess who had been sent by the goddess, Aphrodite, to aid America in the war effort and to spread the Amazons' message of love, peace and sexual equality*”

viviam nesse período momentos de grande tensão e patriotismos extremos, enquanto os Nazistas eram colocados como os grandes vilões, o país tentava reacender a chama do orgulho nacional em seus cidadãos.

4.3 A primeira publicação

É em plena II Guerra que a Mulher Maravilha, uma heroína, que tem suas origens na ilha Paraíso, localizada na Grécia, e pertencente à família das amazonas, é apresentada.

A primeira versão lançada ao público sobre o nascimento da Mulher Maravilha, conta que Hipólita, a rainha das amazonas, desejava ter uma filha e pediu aos deuses do Olimpo que lhe concedessem seu desejo, pois na ilha não existiam homens. Ela então esculpiu uma criança do barro e assim nascia Diana.

A princesa recebeu também dos deuses habilidades invencíveis: a beleza de Afrodite, a sabedoria de Atenas, a força de Hércules e a velocidades de Hermes. (GREENBERGER, 2017, p.19)

Figura 01 - Capa da primeira história da Mulher Maravilha



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Little Book of Wonder Woman*

O primeiro encontro da Mulher Maravilha com um homem ocorre quando o avião de Steve Trevor, piloto do serviço de inteligência do exército dos Estados Unidos, cai na ilha Paraíso, edição da *All Star Comics* nº 08.

Diana encontra-o na praia inconsciente e o leva para ser tratado. Hipólita, ao perceber que sua filha está apaixonada pelo soldado, revela a história das Amazonas. A rainha conta que na Grécia Antiga as Amazonas eram parte de uma nação muito poderosa; e que um dia Hércules, o homem mais forte do mundo, cedendo às provocações de que não conseguiria derrotar as Amazonas, selecionou os mais fortes e corajosos guerreiros e desembarcou na costa da ilha Paraíso, sendo desafiado por ela para um combate.

A rainha, que possuía o Cinturão mágico, presente recebido de Afrodite, a deusa do amor, sabia que não perderia. Derrotado, Hércules utilizando-se de trapaças e má fé tira o cinturão de Hipólita e faz das Amazonas escravas. Afrodite, enfurecida com as Amazonas por terem sucumbido às trapaças masculinas, não as ajuda. (LEPORE, 2017, p.33)

Quando a submissão se torna insuportável para as Amazonas, Hipólita suplica pela ajuda de Afrodite, que dessa vez não lhe vira as costas; com sua ajuda, Hipólita consegue recuperar o Cinturão Mágico e derrota os homens, tomando-lhes a frota. As Amazonas então seguem para outras terras, pois a condição de Afrodite foi que elas abandonassem o mundo dos homens e estabelecessem o seu próprio mundo. Afrodite também havia decretado que as Amazonas deveriam usar os braceletes forjados por seus captores, como lembrete de que teriam que manter-se eternamente longe dos homens. (LEPORE, 2017, p.33)

Porém, com a ameaça da Segunda Guerra Mundial, fica determinado que alguém deveria atuar como emissária das Amazonas e levar para casa o soldado quando ele se recuperasse. A rainha Hipólita decreta que apenas a melhor entre suas súditas receberia essa missão.

Para esse retorno ao mundo dos homens, “Marston forjou uma elegante solução, a qual chamou de Competição, um elemento-chave nas origens da Mulher-Maravilha” (GREENBERGER, 2017, p. 58).

Hipólita, com medo de perder sua filha para o mundo exterior, proíbe Diana de participar. Após inúmeros desafios físicos, restam para a contenda final duas mulheres, uma Amazona misteriosa, com uma máscara preta, e outra chamada Malla.

Para a decisão definitiva as competidoras deveriam participar do desafio mortal chamado Balas e Braceletes. A competidora misteriosa vence a competição e ao retirar sua máscara revela-se que era a Princesa Diana.

A princesa adquire o direito de usar o traje vermelho, branco e azul, costurado por sua mãe, além da tiara; de portar o laço mágico que quando utilizado compelia o inimigo a dizer a verdade (uma alusão ao trabalho de Marston com o detector de mentiras). Ao aceitar essa missão, ela renuncia à sua herança e ao direito à vida eterna. (LEPORE, 2017, p. 246).

4.4 A mudança do papel da mulher na sociedade

Em entrevista datada em 14 de agosto de 1942¹⁸, Marston já previa como a Guerra mudaria o papel da mulher na sociedade: “Eu vou te contar, meu amigo inquiridor, existe uma grande esperança para esse mundo. Mulheres irão vencer! Dê a elas um pouco mais de tempo e a força adicional, elas irão se desenvolver para fora dessa guerra e elas começarão a comandar as coisas de forma séria”. (Tradução da autora.)¹⁹. (MARSTON apud LYONS, 2006)

As previsões de Marston sobre a mudança do papel da mulher na sociedade revelaram-se pertinentes: ao mesmo tempo em que os homens estadunidenses foram convocados para lutar na guerra, as mulheres de todas as classes sociais foram convidadas a contribuir com a mão de obra.

Enquanto a Mulher Maravilha inspirava o país com suas aventuras, as mulheres começaram a trabalhar em áreas que antes eram exclusivamente masculinas (LEVITZ, 2015 p. 08) como: a linha de produção das fábricas, nos estaleiros, frequentemente na produção de munição e equipamentos para guerra, e até no comércio, ambientes antes proibidos a elas.

Possivelmente devido à grande controvérsia na época em que foi lançada, as vendas das HQs de Mulher Maravilha excederam as expectativas, sendo deixadas de

¹⁸ Entrevista para a revista *Family Circle*.

¹⁹ *I tell you, my inquiring friend, there's great hope for this world. Women will win! Give them a little more time and the added strength they'll develop out of this war and they'll begin to control things in a serious way*

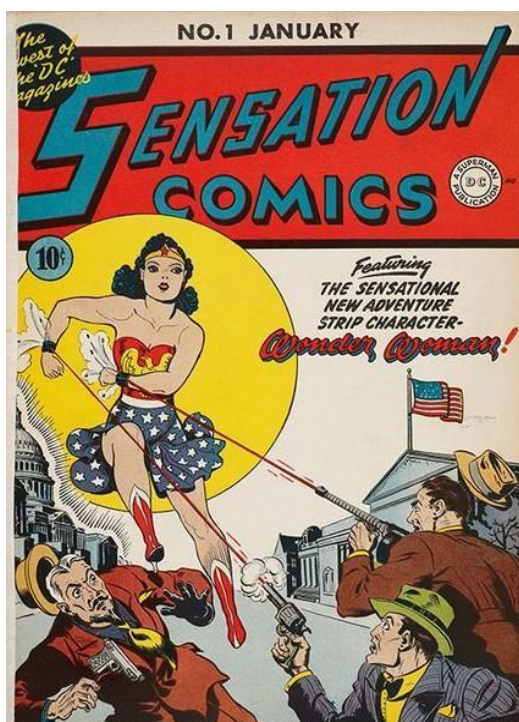
lado as dúvidas que M. C. Gaines tinha sobre a personagem. Seis meses após seu lançamento, Mulher Maravilha já possuía sua própria revista (Figura 02).

Em março de 1942, a Organização Nacional pela Literatura Salutar colocou a *Sensation Comics* na lista negra e a Mulher Maravilha foi banida; Gaines em carta ao bispo John F. Noll questiona a decisão do comitê, e como resposta o bispo afirma que a Mulher Maravilha não estava decorosamente vestida.

Não se importando com a objeção do bispo, Gaines, que estava disposto a não abandonar a personagem e manter o visual da heroína, tinha planos para que ela se afiliasse à Sociedade da Justiça. (LEPORE, 2017)

[...] A Sociedade da Justiça da América, uma liga de super-heróis, fez sua primeira reunião na *All Star Comics* #3, no inverno de 1940, com nove membros fundadores: Joel Ciclone Falcão da Noite, Espectro, Homem-Máscara, Senhor Destino, Homem-Hora, Lanterna Verde e Eléktron. “Cada um é herói por si só, mas quando a Sociedade da Justiça chama eles são apenas membros jurados a preservar a honra e a justiça!”. A Sociedade da Justiça era um ótimo recurso para promover super-heróis já com nome e testar novos antes de eles ganharem mais páginas em um título próprio. (LEPORE, 2017, p. 251)

Figura 02 - *Sensation Comics*



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Little Book of Wonder Woman*

Para poder incluir a Mulher Maravilha como membro da Sociedade da Justiça, Gaines iniciou uma promoção na *Sensation Comics #5*; exemplares gratuitos das edições seguintes aos mil eleitores que preenchessem as cédulas e enviassem ao editor.

Gaines conduzia esse tipo de levantamento o tempo todo para avaliar o público e promover os seus quadrinhos. O questionamento visava saber qual dos seis personagens da lista deveria fazer parte da Sociedade da Justiça: Mulher Maravilha, Incrível, Garoto Azul, Pantera, Fantasma Alegre ou Pirata Negro? (LEPORE, 2017, p. 253).

Após a tabulação dos resultados, *Mulher Maravilha* fica posicionada em primeira opção em todos os grupos (Figura 03).

Figura 03 - Resultado da pesquisa entre leitores, 1942

	M<10	F<10	M 10-12	F 10-12	M>12	F>12	TOTAL M	TOTAL F	TOTAL
MULHER-MARAVILHA	37	27	128	123	112	73	277	223	450
INCRÍVEL	1	0	12	6	5	0	18	6	24
GAROTO AZUL	5	0	12	4	5	2	22	6	28
PANTERA	1	0	15	4	1	4	17	8	25
FANTASMA ALEGRE	1	0	12	2	6	2	19	4	23
PIRATA NEGRO	1	0	6	2	7	0	14	2	16
TOTAL	46	27	185	141	136	81	367	249	616
* M<10, meninos com menos de 10 anos; F<10, meninas com menos de 10; M 10-12, meninos dos 10 aos 12; F 10-12, meninas dos 10 aos 12; M>12, meninos com mais de 12; F >12, meninas com mais de 12									

Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher Maravilha.

Mulher Maravilha faz sua primeira aparição como convidada especial para ajudar na “emergência nacional” na *All Star Comics #11*; a emergência mencionada referiu-se ao ingresso dos Estados Unidos na guerra; após o bombardeio de Pearl Harbor pelos Japoneses, todos os membros da Sociedade da Justiça decidiram se alistar nas forças armadas (LEPORE, 2017, p. 253). Ela entra oficialmente para a Sociedade da Justiça na edição de agosto-setembro da *All-Star Comics*, mas não como membro ativo na luta e sim como secretária da equipe.

Colocar a Mulher Maravilha para trabalhar como secretária na Sociedade da Justiça, não foi ideia de seu criador, mas sim de Gardner Fox, que era responsável em escrever as histórias da Sociedade da Justiça. A Mulher Maravilha de Fox quase

nunca saía da sede da Sociedade da Justiça; enquanto todos os super-heróis homens partem para a guerra ela ficava para trás para cuidar do correio (LEPORE, 2017 p. 259).

Seu criador não pode comemorar o tremendo sucesso de sua criação: Marston faleceu de câncer em 1947, e o ilustrador (que desenhou a Mulher Maravilha até o número 97 da revista) responsável pela personagem nos quadrinhos faleceu em 1958, encerrando um ciclo de história da personagem. (GREENBERGER, 2017 p. 30)

Importante observar que todas as histórias em quadrinhos criam arcos e esses arcos, geralmente, são novas adaptações ou reestruturações de eventos ligados diretamente ao contexto histórico-social da época em que estão sendo inseridos. Portanto, é imprescindível ressaltar que as manifestações realizadas nas ruas deveriam ter sido refletidas nas histórias da Mulher Maravilha da *DC Comics* na época; porém, a equipe editorial, formada exclusivamente por homens, provavelmente, não tinha conhecimento ou interesse no movimento feminista para buscar inspiração nesses acontecimentos.

[...] Marston morreu em 1947, mas Mulher Maravilha seguiu em frente. Os novos roteiristas, contudo, não entendiam seu espírito e, assim, ela perdeu parte da orientação feminista. Sua força sobre-humana persiste, mas ela cresceu em violência. Em vez de provar sua superioridade em relação aos homens, ela ficou cada vez mais submissa. (LEPORE, 2017, p. 348)

A decisão de retirar os poderes da Mulher Maravilha simbolizava o papel da mulher na sociedade da época. Antes numerosas no mercado de trabalho, não mais exerciam esse papel: com o fim da guerra, os homens retornaram a suas atividades e as mulheres regressaram para dentro de seus lares voltando aos afazeres domésticos. Lepore (2017, p. 331) ilustra esse cenário:

[...]Nos anos 1950, a Mulher Maravilha seguiu as centenas de milhares de mulheres nos Estados Unidos que haviam trabalhado durante a guerra para depois ouvir, quando a paz chegou, que não apenas seus serviços não eram mais necessários, mas que elas ameaçavam a estabilidade da nação em enfraquecer os homens.

Ao final da guerra, três quartos das mulheres trabalhavam e gostariam de manter seus empregos. Poucas, porém, conseguiram continuar trabalhando, tiveram seus salários cortados ou foram informadas que deveriam pedir demissão para que os homens que estavam retornando da guerra pudessem ocupar seus lugares; assim

como as fábricas que antes possuíam creches encerraram a disponibilização deste serviço. (LEPORE, 2017, p.331)

Durante a década de 1950, os Estados Unidos passavam por momentos problemáticos, quando o grande receio do avanço comunista atingiu seu pico; o resultado indesejável, porém coerente ao seu tempo foram as revisões no *Hays Production Code*, que arbitrava os temas e enfoque permitidos à indústria cinematográfica, e a formulação do *Comics Code*, que fazia o mesmo em relação às histórias em quadrinhos (VERGUEIRO, 2011, p. 151)

O responsável pelo surgimento do *Comic Codes* (que representava uma tentativa de controlar os conteúdos das revistas em quadrinhos pela sociedade) foi Dr. Fredric Wertham (1895 - 1981), e após uma campanha moralista desenvolvida por ele, durante a segunda metade da década de 1940, e a primeira metade da década seguinte, publicou um livro intitulado *Sedução dos inocentes* (Tradução da autora).²⁰

[...] Wertham atacou todos os tipos de histórias em quadrinhos indiscriminadamente. Em relação aos super-heróis, ele lançou vitupérios raivosos contra Batman e Robin - afirmando que representavam o paraíso de dois homossexuais vivendo juntos -, Superman - que ele acusou de tendências nazistas - e a Mulher Maravilha - identificada como a contraparte lésbica de Batman. (VERGUEIRO, 2011, p. 152)

Poucos foram os heróis que continuaram a ser publicados após a Segunda Guerra, e os que sobreviveram tiveram suas histórias modificadas para se adequarem ao *Comics Code* e aos tempos vivenciados pela sociedade norte-americana. Tornaram-se defensores da moralidade e dos bons costumes e em geral eram colocados como prestativos auxiliares das forças da lei. (VERGUEIRO, 2011, p.152)

Assim, em 1948, a sociedade da Justiça fechou as portas, e em 1953, a *Sensation Comics* deixa de existir. A Mulher Maravilha continuou existindo, mas os leitores mal a reconheciam (LEPORE, 2017, p. 331).

Robert Kanigher, tornou-se roteirista e editor das histórias da Mulher Maravilha após o falecimento de seu criador: ele idealizou a reestruturação da personagem desenvolvendo uma história diferente da criada por Marston. Em sua versão, as

²⁰ *Seduction of the innocent* é uma obra, fruto do trabalho como psiquiatra de Werthan, que relatava os potenciais malefícios que a leitura de histórias em quadrinhos podia trazer para os adolescentes, predispondo-o à marginalidade, ao crime e à realização de atos nocivos à sociedade. (Vergueiro, 2011, p. 152)

Amazonas eram viúvas de gregos que haviam morrido em incontáveis guerras, dispensando consideravelmente a mitologia das histórias.

A Competição criada por Marston, que era usada para escolher a representante das Amazonas ao mundo dos homens, não foi mais utilizada (GREENBERGER, 2017, p.30). Kanigher evitou os deuses e deusas em suas histórias durante as três décadas que esteve à frente, e quando eram utilizados, era uma mistura confusa de encarnações gregas e romanas. (GREENBERGER, 2017, p.70).

Para justificar a escolha de Diana para devolver o debilitado Steve Trevor (o herói de guerra que caiu na Ilha Paraíso) ao seu mundo, foi escolhida a sua habilidade física, considerada acima da média, como a opção para tal propósito.

Kanigher “odiava a personagem que chamava de “Mulher Maravilha original”, aquele ser grotesco e “inumano”. (LEPORE, 2017, p. 331).

Nessa fase, a Mulher Maravilha também participava repetidamente da Competição: foi desafiada por cópias de si mesma e por suas companheiras amazonas, tais eventos também tinham como proposta solucionar problemas nos quais saía sempre vitoriosa (GREENBERGER, 2017, p.61); nessa nova versão, o enredo, assim como aconteceu na década de 1950, era superficial e sem grandes expectativas.

Dennis O’Neil, responsável por escrever as histórias, idealizou a heroína sem poderes; até o final da década de 60, os maiores dilemas de Diana resumiam-se a namorar e vestir-se bem. A Mulher Maravilha seguiu a mesma condição das mulheres da realidade: suas histórias não eram mais as mesmas; perdeu seus poderes, virou babá, trabalhou como colunista em um jornal sobre conselhos amorosos, teve uma boutique, foi modelo e estrela de cinema. (LEPORE, 2017)

A “nova” Mulher Maravilha (Figura 04) foi apresentada na revista de número #178 como Diana Prince, uma mulher comum que gerencia uma boutique, preocupa-se com namoro e coisas mundanas, mas que luta contra o crime nas horas vagas.

Figura 04 - A nova Mulher Maravilha



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Little Book of Wonder Woman*

Contudo, essa nova versão da heroína não foi bem aceita, e as vendas dos quadrinhos da personagem declinaram em 1968. Com isto surgiu a necessidade de uma reestruturação, e como resultado a ilha Paraíso e suas habitantes, que foram transformados em mortais por Kanigher, desapareceram.

Em 1967, houve uma tentativa de lançar a Mulher Maravilha na televisão, com título “Quem tem medo de Diane Prince” (Tradução da autora)²¹ (Figura 05). William Dozier, responsável por lançar a série de televisão do personagem *Batman*, filmou uma cena para uma série super debochada: o piloto seria estrelado por Ellie Wood Walker e Hope Summers, porém a tentativa não foi bem sucedida e o projeto foi deixado de lado (LEPORE, 2017).

²¹ *Who's afraid of Diane Prince*

Figura 05 - Frame do Piloto “Who’s afraid of Diane Prince”.



Fonte: IMDb

Na era do Pós-Guerra, nas décadas de 1950 e 1960, a heroína foi deixada nas mãos de escritores que aparentemente não se importavam com a representatividade da personagem, e as histórias em quadrinhos já não possuíam mais a mesma complexidade e a mesma chama feminista das histórias anteriores. Logo o público, sentindo falta dos poderes da heroína, iniciou uma pressão para que a *DC Comics* trouxesse de volta a personagem original. Com grande relutância, concederam-lhe de volta seus poderes, uniforme e suas irmãs amazonas (CRAWFORD, 2007).

4.5 A volta dos ideais feministas norte americanos

No início dos anos de 1970, a Mulher Maravilha passa por uma reformulação em seu roteiro e transforma-se em exemplo para o movimento feminista nos Estados Unidos. Em 1971, a *DC Comics* nomeou Dorothy Roubicek Woolfolk como editora da Mulher Maravilha com o intuito de diminuir a violência em seus quadrinhos e devolver o heroísmo à personagem.

[...]Edgar, assim como Steinem, incomodou-se porque, a partir de 1968 – durante o que se conhece como “era Diane Prince”, quando ela nem era mais chamada de Mulher Maravilha – a heroína perdera o uniforme e os poderes. Porém, segundo Edgar, com a renovação do movimento pelos direitos da mulher, tudo estava prestes a mudar. Em 1971, a *DC Comics* nomeou Roubicek Woolfolk a nova editora de Mulher Maravilha, e Edgar informou que ela planejava ressuscitar a Mulher Maravilha de Marston: “A Sra. Woolfolk também planeja reduzir a violência nas tramas e devolver nossa heroína ao heroísmo de suas origens. Quem sabe também a política. (LEPORE, 2017, p. 349)

Figura 06 - Capa da *Ms. Magazine*



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Little Book of Wonder Woman*

Em 1972, a heroína aparece na capa da *M.S Magazine*²² (Figura 06), nessa publicação são mostradas as primeiras histórias da personagem escritas por William Moulton, com o título de *Wonder Woman Revisited*, a publicação foi editada por Gloria Steinem, importante jornalista e feminista.

Steinem considerava o feminismo apresentado pela personagem na década de seu surgimento admirável e inspirador para milhares de meninas. Tendo em vista que durante os anos de 1950-1960, dado ao machismo da época, a Mulher Maravilha assumiu um papel mais submisso e sem poderes, Steinem em conjunto com as editoras tentaram, segundo Lepore (2017, p.248), “conquistar terreno político [...], afim de reafirmar o papel da mulher na sociedade”. Para isso, a colocaram na corrida presidencial, e criaram um enredo construindo uma ponte entre o feminismo de 1910, e o feminismo dos anos de 1970, com a Mulher Maravilha dos anos de 1940.

Com o retorno da Ilha Paraíso e das Amazonas e após recuperar seus poderes, Diana exerce várias profissões. Segundo explica Greenberger (2017, p.101):

²² *M.S Magazine* era considerada uma das mais importantes revistas feministas da época. Totalmente desenvolvida por mulheres, era pensada como órgão vital do movimento feminista redivivo. (LEPORE, 2017, p.345)

[...] conforme os roteiristas buscavam uma carreira e uma personalidade definitiva para diferenciá-la de outros heróis mais conhecidos. [...] ela foi tradutora das Nações Unidas antes de se tornar uma agente de campo do Gabinete de Crise da ONU. Depois, realizou o treinamento para se tornar uma astronauta sediada em Houston, mas nunca chegou a fazer muito diante das restrições existentes naquela época.

Nesse período os deuses não desempenham papéis significativos nos quadrinhos da Mulher Maravilha. Apenas quando Martin Pasko passa a roteirizar as histórias da heroína observa-se o retorno dos Deuses, o que ocorre quando Steve Trevor é ressuscitado por Afrodite. (GREENBERGER, 2017, P. 70)

Também em 1972, Mulher Maravilha faz uma participação especial na animação *Kids Brady* intitulada “é tudo Grego para mim”²³ (Tradução da autora). A *DC Comics* retornou a antiga glória da heroína em 1973, lhe devolvendo seus poderes e seu antigo uniforme. No mesmo ano, Mulher Maravilha surge na animação “Super Amigos” desenvolvida pela Hanna Barbera.

Em maio de 1973, A *M.S Magazine* e a *Warner* queriam iniciar um projeto em conjunto para produzir e comercializar uma boneca da Mulher Maravilha. Em julho do mesmo ano, um coletivo de saúde feminino em *Los Angeles* publicou um informativo ensinando as mulheres a fazerem o autoexame vaginal com a Mulher Maravilha na capa. 1973, o ano que Mulher Maravilha foi nomeada “Símbolo da revolta feminina” as mulheres tiveram como vitória a legalização do aborto pela Suprema Corte. (LEPORE, 2017, p. 350)

Um ano mais tarde houve uma nova tentativa de levar a personagem dos quadrinhos para a televisão. O piloto com o nome de *Wonder Woman* (Vincent McEveety, Estados Unidos, 1974) (Figura 07) possui uma característica incomum, interpretada pela atriz Cathy Lee Crosby, Mulher Maravilha ostentava volumosos cabelos loiros e não possuía poderes, o filme era ambientado nos anos de 1970, e seu uniforme não era nem um pouco similar aos dos quadrinhos. (LEPORE, 2017)

²³ “*It’s all Greek to me*”

Figura 07 - *Wonder Woman*, 1973



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Bronze age of DC Comics: 1970 - 1984*

4.6 O resgate das origens e sucesso na televisão

Somente em 1975, quando Stanley Ralph Ross desenvolveu um roteiro que incluía as questões voltadas para a II Guerra Mundial e a origem da história da Mulher Maravilha, reconstituindo os conceitos de William Moulton Marston para a personagem, que se tem o primeiro sucesso da heroína fora dos quadrinhos.

A série de TV intitulada "*The New Original Wonder Woman*" (Figura 08), foi ao ar de 1975 até 1979, possuindo três temporadas. No seriado, observa-se várias referências às histórias originais criadas por Marston. A história da primeira temporada se inicia com a Amazona resgatando Steve Trevor, ferido, após um combate vitorioso com uma aeronave nazista, seu avião cai na ilha Paraíso, localizada no Triângulo das Bermudas. As Amazonas descobrem então que uma guerra estava acontecendo no mundo exterior.

A fim de justificar a saída de uma delas para ajudar o mundo exterior, é resgatada a Competição original criada por Moulton, e desprezada por Kanigher.

Figura 08 - *The New Original Wonder Woman* -2º temporada



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Bronze age of DC Comics: 1970 - 1984*

Como nas histórias em quadrinhos criadas por Marston e utilizadas como referência para o desenvolvimento do roteiro da série de televisão, a Rainha Hipólita, sabendo que todas se ofereceriam para a tarefa e para não causar nenhum desconforto, escolheria uma amazona por meio de um torneio de jogos atléticos. Seria selecionada a mais forte e ágil candidata para a missão. A princesa Amazona é proibida de participar pela rainha Hipólita, pois não queria arriscar sua única filha. Desafiando a mãe, a Amazona compete disfarçada com uma máscara preta²⁴.

Para desempatar as duas guerreiras restantes, é escolhido o jogo Balas e Braceletes. A Amazona mascarada ganha a competição e ao revelar-se todos reconhecem a Princesa Diana disfarçada.

Diana ganha o uniforme confeccionado pela rainha, feito de material indestrutível e composto pelas cores que representavam sua lealdade à liberdade e democracia. Ele ainda continha uma saia que poderia ser retirada caso a mesma fosse considerada inconveniente. Possuía ainda uma tiara, que poderia ser usada

²⁴ Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio Piloto**, 2018

como um bumerangue, um cinturão do poder que simbolizava a supremacia Amazona, que enquanto fosse usado conservaria sua astúcia e força mesmo longe da Ilha Paraíso. O laço dourado, que poderia ser usado para compelir os outros a dizerem a verdade e os famosos braceletes protetores²⁵.

Diana leva no jato invisível um soldado ferido para um hospital em Washington – DC, e quase imediatamente começa a defender o mundo dos homens contra seus inimigos.

Na segunda temporada, quando o seriado muda para a CBS, também é modificada a linha temporal, sendo os eventos ambientados nos anos 70. Novamente um avião cai na ilha Paraiso; esse avião, como acontece em todas as histórias da Mulher Maravilha, era tripulado por Steve Trevor e uma equipe de engenheiros nucleares.

Esse Steve Trevor era na verdade filho do homem que Mulher Maravilha conheceu há 35 anos atrás, época em que foi ao mundo dos homens pela primeira vez; Hipólita, ao entregar novamente o uniforme à filha, lembra que são seus itens mágicos que lhe asseguram poderes no mundo externo, e que sem eles ela se tornaria uma mulher comum. Ainda, a avisa que o rubi em sua tiara poderia ser usado para contatar a rainha.²⁶

4.7 Solucionando as contradições

Em 1986, após o lançamento da série *Crise nas Terras Infinitas*, que buscava solucionar o confuso processo da existência de várias realidades, surgiu a possibilidade de resolver diversas contradições existentes (VIANA, 2011, p. 42), com isso vários personagens da *DC Comics* passam por novas reformulações, inclusive a Mulher Maravilha.

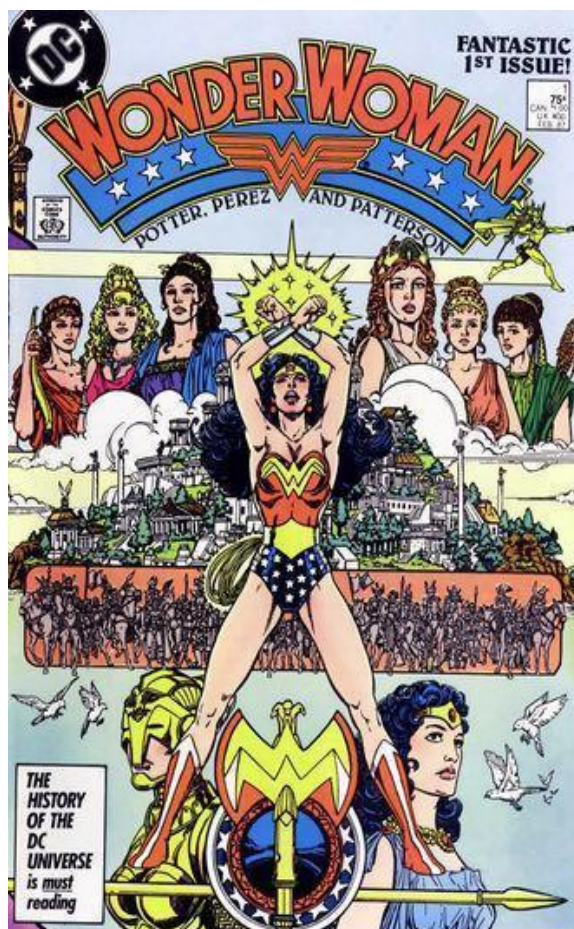
Em fevereiro de 1987, George Perez torna-se o responsável pelo enredo e inicia o arco chamado de *Deuses e Mortais*, as histórias envolvendo a personagem são renovadas e possuem um novo sentido (Figura 09), a ilha Paraíso agora possuía o nome de Themyscira e os nomes romanos foram excluídos. Os deuses e deusas

²⁵ Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio Piloto**, 2018

²⁶ Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio 14 - A volta da Mulher Maravilha**, 2018

passaram a ter papel mais ativo na vida da Mulher Maravilha. Pérez começa a história das Amazonas desde a pré-história. (GREENBERGER, 2017. P.31)

Figura 09 - *Wonder Woman* #1, Fevereiro, 1987



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Little Book of Wonder Woman*

Gaia, a deusa da terra, levou a primeira alma de uma mulher grávida assassinada por um homem Neandertal para a Caverna das Almas nas profundezas do reino de Hades, e durante milênios ela reuniu as almas das mulheres que haviam sofrido uma morte violenta prematura²⁷.

Em 1200a.C., Afrodite, a deusa da caça, propôs a formação de uma nova raça que teria como função a adoração aos deuses, uma vez que a humanidade havia perdido a fé neles; ela foi eleita como responsável pela criação das amazonas. Hades foi contra a ideia, porém, Ártemis se associou a Héstia, deusa do coração, Deméter, deusa da fertilidade, Afrodite, deusa do amor, Atena, deusa da sabedoria e Hermes,

²⁷ Lendas do Universo DC: Mulher Maravilha - Volume 1.

mensageiro dos deuses, e foram recuperar as almas femininas que Gaia havia levado até a Caverna das Almas²⁸.

Reunidas todas as almas, Afrodite as colocou em formas de barro, e com um sopro deu vida a essas almas (GREENBERGER, 2017, p. 31), as mulheres ressurgiram de acordo com a ordem de sua morte, sendo Hipólita a primeira a renascer, pois, foi ela também a primeira alma a morrer, tornando-se a rainha das Amazonas, Antíope, a segunda Amazona renascida, tornou-se regente ao seu lado, ambas foram presenteadas com o cinturão de Gaia, ele era o símbolo da confiança das deusas nas Amazonas.

Elas criaram uma sociedade que possuía um regime de compaixão e justiça, porém, naquela época a sociedade grega era regida pelos homens, e rumores surgiram fazendo com que estes acreditassem que as Amazonas eram perigosas. Ares manipula Hércules, que junto com um grupo de guerreiros, partem para Themyscira.

Em um duelo com Hipólita, Hércules é derrotado e, para mostrar respeito pelas guerreiras, oferece uma comemoração. Aproveitando o momento de distração, eles atacam, aprisionam e escravizam as Amazonas, levando o cinturão de Gaia. Ao pedir perdão para as Deusas, Atena as ajuda, desde que elas voltassem a sua dedicação aos ideais das Amazonas, após esse acontecimento, elas passam a usar os braceletes da submissão para lembrar seus deveres com os deuses e de seu tempo de escravidão²⁹.

Após anos desfrutando da imortalidade, Hipólita sentindo-se angustiada pelo desejo de ter uma criança, descobre que antes de falecer estava grávida, e que a alma dessa criança ainda estava guardada na Caverna das Almas, local aonde Gaia levou as almas das Amazonas. Seguindo as orientações de Ártemis, Hipólita esculpe uma criança do barro de Themyscira. Todas as deusas que ajudaram na criação das Amazonas, juntamente com Hermes atribuíram uma habilidade diferente a filha de Hipólita³⁰. Diana receberia de Afrodite enorme beleza e coração amoroso, de Atena sabedoria, de Ártemis um olho de caçadora e compreensão das feras, de Demeter

²⁸ Lendas do Universo DC: Mulher Maravilha - Volume 1.

²⁹ Lendas do Universo DC: Mulher Maravilha - Volume 1.

³⁰ Lendas do Universo DC: Mulher Maravilha - Volume 1.

força e poder, de Hermes velocidade e poder de voo e de Héstia afinidade com o fogo, fazendo com que os homens abrissem o coração para ela³¹.

Nessa fase, são os Deuses que decidem que uma Amazona deveria atuar como emissária no mundo dos homens. Diana desafia sua mãe e vence a Competição, cumprindo seu destino. Na reformulação de Pérez, o laço foi forjado por Heféstio a partir do cinturão dourado de Gaia e foi um presente de Héstia. O laço pode expandir seu comprimento com uma elasticidade quase infinita. O brilho dourado é chamado de chamas de Héstia, indicando que seu incrível poder está funcionando. (GREENBERGER, 2017, p. 87). Diana que antes possuía identidade secreta, agora age como uma figura pública que trabalha em tempo integral para proteger o mundo dos homens.

A década de 1990, é conhecida como a era das "crises pessoais" dos super-heróis nos quadrinhos. Nesse período, houve grandes acontecimentos na vida de todos os personagens, Batman havia sido mutilado, *Superman* havia sido morto e a Mulher Maravilha havia perdido seu cargo de heroína para outra poderosa amazona, Ártemis que era líder de um grupo herege e desafia Diana pelo posto de Mulher Maravilha, que dessa vez perde a competição. (Figura 10).

Figura 10 - *Wonder Woman*, Janeiro, 1995



Fonte: LEVITZ, Paul. *The Little Book of Wonder Woman*

³¹ Lendas do Universo DC: Mulher Maravilha - Volume 1.

Durante o breve período que Diana perde seu cargo, ela vive no mundo dos homens vestindo um traje estrelado, composto de uma jaqueta de couro e um shorts ciclista.

No século XXI, a Mulher Maravilha foi mais uma vez reformulada, assim como também todos os heróis da *DC Comics*, no intuito de aproximar os heróis do público e da realidade de todos os seus leitores.

Em 2010, o uniforme da Mulher Maravilha foi reestruturado (Figura 11) para adequar-se à nova fase em que a personagem estava inserida: ela usava botas sem salto, calça comprida e uma jaqueta, roupas que conferiam mais liberdade para lutar, houve também uma atualização na história da Mulher Maravilha. No arco intitulado *Odisseia*, a linha do tempo havia sido alterada: 20 anos atrás a Ilha Paraíso havia sido destruída, e Diana ainda criança foi retirada do local antes que sua mãe fosse morta juntamente com muitas outras guerreiras.³²

Figura 11: The all-new Wonder Woman, 2010



Fonte: DC Comics

³² *The All-new Wonder Woman* - Edição #601

Diana foi criada pela guardiã enviada com ela e com algumas Amazonas sobreviventes. Ela tinha, portanto, conhecimento de ambos os mundos, o mundo dos homens e o mundo de seu povo que ainda existia nas sombras, e aqueles que conseguiam ver os dois mundos sabiam que algo havia mudado, e eles tentavam mostrar para Diana, porém ela apenas conhecia o que havia experienciado. (STRACZYNSKI, 2010)

Os desafios da Mulher Maravilha nessa fase eram descobrir quem havia atacado a ilha e porquê, impedir os inimigos que estavam matando as Amazonas sobreviventes, resgatar as Amazonas restantes, descobrir como restaurar a linha do tempo e conciliar o que havia sido com o que era. Os roteiristas esperavam que o resultado final tanto da história quanto do novo visual pudesse estar mais próximo às expectativas do séc. XXI assim como a original estava em 1941. (STRACZYNSKI, 2010)

Em uma nova tentativa de trazer a personagem para a televisão, foi filmado em 2010 o episódio piloto do seriado “*Wonder Woman*” (Jeffrey Reiner, Estados Unidos, 2010) (Figura 12), dirigido por Jeffrey Reiner e estrelado pela atriz Adrienne Palicki.

Figura 12 - Wonder Woman, 2010

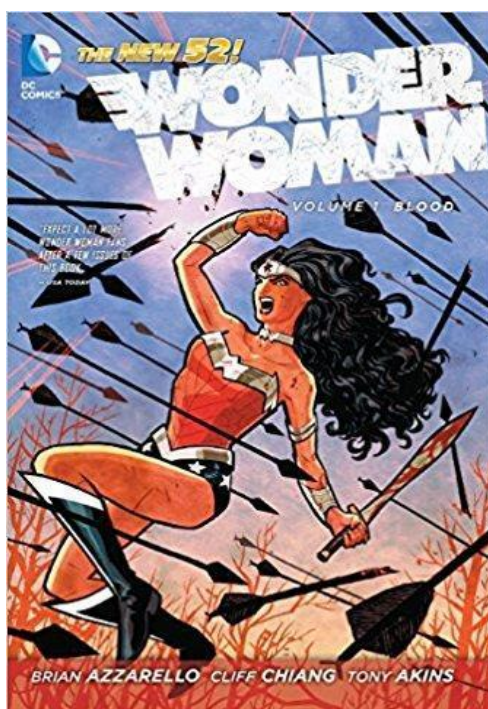


Fonte: IMDB

Nessa nova adaptação, Diana Prince precisava viver uma vida tripla: administrava uma grande companhia de cosméticos, lutava contra o crime e vivia sozinha com seu gato em um pequeno apartamento na tentativa de conseguir algum tipo de normalidade. O piloto nunca chegou a estrear na televisão, ficando guardado nos estúdios (IMDB).

Fazendo uma nova reformulação, a *DC Comics* começou novamente toda sua linha editorial do número 1 e o uniforme da Mulher Maravilha (Figura 13) retoma a aparência dos uniformes mais antigos, com o corpete e as botas sem salto. A cor antes vermelha agora torna-se azul e a parte de cima é estruturada como um corpete reforçado. A única grande diferença está nos detalhes da roupa e na tiara que, ao contrário do que foi feito anteriormente, tornam-se prateados em lugar de dourados.

Figura 13 - The New 52 - Wonder Woman, 2011



Fonte: DC Comics

Entretanto, não é no uniforme a mudança mais significativa nessa nova fase da Mulher Maravilha, mas sim a versão de seu surgimento. A personagem que sempre passou por tantas modificações, perdendo seus poderes, seu cargo, suas irmãs Amazonas, dessa vez possui um novo nascimento.

Nessa fase, Mulher Maravilha é filha do amor proibido de sua mãe Hipólita com o Poderoso Zeus. Brian Azzarello, responsável pelo enredo, explora com mais

profundidade o panteão do Olimpo, a partir da premissa de que a personagem é uma semideusa.³³

Já em 2016, a DC lança o arco chamado Renascimento (*Rebirth*, em inglês). Importante nesse período, são os questionamentos sobre os acontecimentos no arco dos “Novos 52” e todos os acontecimentos anteriores a ele: a Amazona questiona seu nascimento, e se todas suas memórias realmente aconteceram.

Deixando seu uniforme para trás, ela coloca sua antiga armadura de Amazona e parte para o Olimpo em busca de resposta e atrás do responsável por enganá-la. Seu uniforme nessa fase possui grande similaridade com a armadura grega (Figura 14).

Figura 14 - *Rebirth - Wonder Woman*, 2016



Fonte: DC Comics

Nesse mesmo ano, temos a primeira aparição da Mulher Maravilha nos cinemas, no filme *Batman X Superman – A Origem da justiça* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2016). O filme foi ambientado no mundo contemporâneo, mais precisamente, em 2015.

³³ Os Novos 52: Mulher Maravilha: Sangue - Volume 1.

No filme, Diana Prince, alter ego da Mulher Maravilha, aparece em algumas cenas buscando informações sobre uma fotografia, referência ao filme da guerreira. Somente quando ocorre o confronto de *Superman* com Apocalipse a heroína surge na batalha, trajando o uniforme de Amazona (Figura 13), ajudando *Batman* e *Superman* a derrotar o inimigo³⁴.

4.8 O Filme

Um ano depois (2017), tem-se o lançamento do filme da heroína, primeiro grande sucesso da personagem no cinema. Ao contrário das tentativas anteriores, o filme segue fiel à história da Mulher Maravilha em vários aspectos, porém nessa versão, ao contrário das outras já apresentadas, em que a princesa Amazona trabalhava como secretária, Diane Prince trabalha como curadora do Museu do Louvre em Paris.

Na história do filme, Diana é apresentada ainda criança, com seu fascínio pela luta. A rainha Hipólita proíbe a princesa de ser treinada, e se justifica dizendo que seu desejo por uma filha era tão grande que ela mesma havia esculpido a princesa do barro e implorado a Zeus para lhe dar vida, o que a tornava extremamente preciosa e a única criança na ilha. Antíope, porém, treina a princesa secretamente para que ela esteja preparada no caso de regresso do inimigo.

Hipólita conta à princesa a história das Amazonas e sobre seus dias de batalha. É revelado que, no início de tudo, os Deuses dominavam a Terra e que Zeus criou os seres à sua imagem. Tal criação ele chamou de *homens*. Ares, o Deus da Guerra, filho de Zeus, sentia inveja dos homens e corrompeu a criação de seu pai. Os Deuses criaram as Amazonas para influenciar os corações dos homens com amor e para restabelecer a paz na Terra. Hipólita conduziu uma rebelião para libertar as Amazonas da escravidão, Zeus comandou os Deuses em defesa das Amazonas, e Ares matou todos os Deuses que se opuseram a ele. Utilizando todos os seus poderes, Zeus atacou Ares fazendo-o recuar. Sabia, porém, que um dia ele retornaria. Com seu último sopro de vida, Zeus criou a Ilha para esconder as Amazonas do mundo exterior

³⁴ *Batman X Superman – A Origem da justiça* (Zack Snyder, 2016).

e de Ares, deixando com as Amazonas uma arma capaz de derrotar um deus, Hipólita mostra uma espada chamada de “Matadora de Deuses”.³⁵

Hipólita, convencida por Antíope, deixa a princesa treinar, mas pede para a general que ela seja treinada mais arduamente do que qualquer outra guerreira, contudo, ela nunca deveria saber a verdade sobre quem era ou como veio a ser daquela forma. Diana, em seu treinamento com Antíope descobre o potencial inexplorado de seus braceletes.

Os braceletes prateados, muito semelhantes a manoplas, foram forjados por Hefesto com pedaços do escudo de Zeus. Como resultado, poderiam absorver um tremendo impacto ou, quando batidos um contra o outro, causar uma força estremecedora. (GREENBERGER), 2017, p. 87)

Assim como em todas as histórias da Mulher Maravilha, o avião de Steve Trevor cai na ilha de Themyscira, lar das Amazonas. No filme, entretanto, ao contrário das histórias, a ilha é atacada por forças inimigas que estão perseguindo Steve Trevor. As Amazonas entram na batalha e derrotam o inimigo, mas perdem inúmeras guerreiras e principalmente a General Antíope que se fere mortalmente para proteger Diana.

Steve é interrogado utilizando o laço de Héstia, outro presente dado às Amazonas pelos Deuses. No interrogatório, elas escutam a história sobre uma Guerra acontecendo no Mundo dos Homens. A princesa amazona, desperta para o Mundo dos Homens durante a Primeira Guerra, detalhe importante a ser observado, pois normalmente nas histórias, a Guerreira conhece o mundo dos homens somente na Segunda Guerra Mundial.³⁶

Diana decide, sem o consentimento de sua mãe, ajudar o soldado: a guerreira munida de espada, escudo, laço e uniforme (Figura 15) leva-o até um barco. A Rainha Hipólita encontra-os, e dá à Amazona a tiara que pertencia a Antíope como forma de honrar a guerreira e a deixa partir. Como geralmente acontece nas histórias, a princesa Amazona vai cumprir seu destino como defensora do Mundo dos Homens, mas a Competição não aparece na narrativa.

³⁵ Mulher Maravilha (Patty Jenkins, 2017).

³⁶ Mulher Maravilha (Patty Jenkins, 2017).

Figura 15 - Mulher Maravilha, 2017



Fonte: Warner Bros.

No confronto de Diana com o Deus Ares, a espada é destruída, o que a deixa perplexa, e então é revelada a verdadeira origem da Princesa. Neste momento Ares revela que a arma que haviam deixado com as Amazonas era ela, filha de Zeus e da rainha das Amazonas. Essa revelação faz Diana compreender que é uma semideusa³⁷, e que isto a torna capaz de matar outros Deuses.

No mesmo ano, é lançada a Liga da Justiça (Jack Snyder, Estados Unidos, 2017), a história gira em torno da construção de uma equipe de meta-humanos idealizada por *Batman* e Mulher Maravilha, capazes de combater um mal recém-

³⁷ Mulher Maravilha (Patty Jenkins, 2017).

despertado. Eles recrutam *Aquaman*, *Cyborg*, *Flash* e *Superman* (que foi ressuscitado).

A Mulher Maravilha possui características peculiares própria de personagens femininas quando desenhadas pelo *olhar* masculino, porém é em suas falas e comportamentos que é possível observar seus valores e ideologias. Um dos exemplos que podem ser citados que demonstram a forma como seus ideais eram transmitidos aos expectadores da série de televisão, é o momento em que Mulher Maravilha captura a espiã alemã Marcia e diz: “Os Nazistas não ligam para suas mulheres. Eles deixam vocês se defenderem sozinhas e qualquer civilização que não reconhece a mulher, está condenada à destruição. As mulheres são a onda do futuro.”³⁸

Seja nascida do barro ou da relação entre o deus Zeus e a rainha Hipólita, Mulher Maravilha sempre triunfou sobre os inimigos que lutaram contra ela. Criada na vanguarda do pensamento feminista norte americano, a amazona abriu as portas para novos caminhos: seu criador havia desenvolvido uma super-heroína que era tão poderosa quanto seus colegas do sexo oposto. (REED, 2013, p.80).

Para construção da personagem muita pesquisa é realizada fazendo com que exista uma aproximação maior entre HQs e a outra plataforma em que a personagem está sendo elabora; dois dos elementos visuais mais marcantes da personagem e que em cada versão apresentada possuem características próprias são: o seu corpo e figurino, elementos discutidos no próximo capítulo.

³⁸ Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio Piloto**, 2018

5 ANALISANDO CORPO E FIGURINO DA MULHER MARAVILHA

Como já tratado neste trabalho, super-heróis são personagens reflexos da sociedade e da cultura em que estão inseridos. Os aspectos visuais que singularizam o super-herói seguem os padrões dessa mesma cultura. A presente análise contempla corpo e uniforme, considerando estudos sobre figurino da Mulher Maravilha.

Dada a história da heroína, a análise será realizada de forma comparativa entre imagens e informações que foram disponibilizadas nas diversas mídias analisadas, e essa análise referiu-se a três momentos temporais distintos: o primeiro foi da Mulher Maravilha desenvolvida por Marston de 1941 nas HQs; o segundo foi a série Mulher Maravilha (1975-79) desenvolvida para a televisão; e o terceiro foi o filme Mulher Maravilha (Patty Jenkins, 2017).

Marston contratou um desenhista para a idealização visual da personagem, escolheu Henry George Peter, no lugar de uma mulher (mesmo que na época já existissem desenhistas experientes na área), pois, de acordo com Marston, Peter “sabia das coisas” e também pela idade significava que havia testemunhado o movimento sufragista³⁹. (LEPORE, 2017, p. 237). Para a primeira concepção do visual da personagem foram levados em consideração alguns elementos:

Todos concordavam com os braceletes (inspirados nos de Olive Byrne): ajudava Gaines no seu dilema de relações públicas, pois ela podia usar os braceletes para deter as balas; era bom para a questão das armas de fogo. Além disso, esta nova super-heroína teria que ser linda; ela usaria uma tiara, como a coroa que se dá à miss América. Marston queria que ela se opusesse à guerra, mas teria que se dispor a lutar pela democracia. Na verdade, ela teria que ser superpatriota. O Capitão América vestia uma bandeira dos Estados Unidos: Collant azul, luvas vermelhas, botas vermelhas e, no torso, listras azuis e vermelhas com uma estrela branca. Assim como o Capitão América – por causa do Capitão América -, a Mulher Maravilha também teria que vestir vermelho, branco e azul. Mas de preferência, teria que vestir poucas roupas. Para vender mais, Gaines queria que sua supermulher fosse o mais nua possível. (LEPORE, 2017, p. 242)

Após receber a primeira proposta para o visual da heroína (Figura 16), Marston solicitou algumas modificações. Uma delas foram as sandálias; sugeriu também uma

³⁹ O movimento sufragista tem suas origens na urbanização e na industrialização do século XIX; foram diversas campanhas realizadas a partir de meados do século XIX para garantir às mulheres da Inglaterra e dos Estados Unidos algo então inédito para elas: o sufrágio, direito de votar em eleições políticas. (SUPERINTERESSANTE, 2018)

faixa vermelha na cintura, como um cinto, e para a aparência física sugeriu que ela fosse mais parecida com a garota Varga⁴⁰, que apareceu na edição da revista *Esquire* de outubro de 1940; a mulher apresentada na edição escolhida, “era esbelta, tinha as pernas compridas e a boca aberta. O cabelo ficava caído, as unhas eram bem cuidadas, as pernas ficavam à mostra e ela estava tão vestida quanto as modelos de biquíni que estampavam as capas”. (LEPORE, 2017, p. 243).

Figura 16 – Primeiro esboço, 1941



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher Maravilha.

Após as modificações, Peter enviou o segundo esboço do visual da heroína, nessa versão Mulher Maravilha já portava seu laço, usava uma bota vermelha ao invés das sandálias, um shorts azul no lugar da saia, uma frente única vermelha, justa e com lapela branca e um cinto com as iniciais da heroína “WW”. Em relação à blusa, Marston preocupou-se com o visual: “a gola poderia ficar datada”. Peter apresentou esse uniforme como uma outra alternativa ficando parecido com a Garota Varga de dois de julho de 1942, que exibindo as cores da bandeira americana, vestia roupas com caráter patriótico. (Figura 17). (LEPORE, 2017, p. 243)

⁴⁰ Garota varga: Ilustrações de Alberto Vargas que saiam todo mês na revista *Esquire* e eram colecionadas como pin-ups pelos leitores; (LEPORE, 2017, p.226)

Mulher Maravilha chegou a adotar as botas vermelhas de cano alto e *shorts* justos, abandonando a saia de sua estréia; esse visual, porém, foi deixado de lado a maior parte do tempo.

Figura 17 – segundo esboço, 1942



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher Maravilha.

Em 1975, Stanley Ralph Ross, assumiu o cargo de roteirista da série de televisão intitulada “A nova Mulher Maravilha original (Tradução da autora)⁴¹”. A série foi ao ar de 1975 até 1979, possuindo três temporadas.

Mulher Maravilha, que até o momento não havia conseguido uma exposição de sucesso em nenhuma mídia além dos quadrinhos, ganha grande repercussão em uma época em que os movimentos feministas nos Estados Unidos estavam conquistando novos espaços, principalmente através da luta das mulheres para ocupar novas carreiras em ambientes antes considerados exclusivamente masculinos (LAVÉR, 1989, p. 271). Outro fato foi a aprovação em junho da ementa dos Direitos Iguais, que foi apresentada originalmente no Congresso em 1923, por Richard Nixon, garantia que “pessoa alguma nos Estados Unidos poderá, com base no sexo, poderia ser excluída de participar, ter benefícios, ou estar sujeita a discriminação da parte de qualquer programa ou atividade que receba auxílio financeiro federal”. (LEPORE, 2017, p. 347)

⁴¹ “The New Original Wonder Woman

Para interpretar a personagem na série de televisão, foi escolhida a atriz Lynda Carter, ganhadora do Miss Mundo Estados Unidos em 1972. Ela foi escolhida para o papel da heroína por conter todos os atributos físicos que os produtores achavam necessários para imortalizar a Amazona na série de televisão: era alta, possuía um rosto angelical, a cintura fina e um corpo voluptuoso e curvilíneo.

É possível observar que, independente da história da personagem estar ambientada no período da II Guerra, tanto seu corpo quanto seu uniforme fazem referência à cultura dos anos 70.

Nos anos 70, os figurinos eram confeccionados em malhas aderentes, e também eram recortados para revelar as formas do corpo. Laver (1989, p. 270) observa que “as nádegas passaram a ser a mais nova zona erógena, porém o mais importante é a maneira como a moda tornou erótico o corpo esguio e em boa forma.

A preocupação com a saúde, as corridas e as caminhadas viraram moda”, a Mulher Maravilha “refletia a nova mania do corpo sarado e do mercado ascendente de aulas de aeróbica e dança que popularizaram o collant” (REED, 2013, p.80), também houve um aumento significativo na popularidade de botas até o joelhos, sendo usados com *hot pants*⁴² ou combinados com uma minissaia após a aparição da personagem nas telas (REED, 2013).

Contudo, apesar de seu uniforme ser colado ao corpo e revelador das formas, a Mulher Maravilha (1975-79) parece ter conseguido atingir o propósito da personagem. Alex Ross, no documentário intitulado “Linda, poderosa e com braceletes à prova de balas: uma retrospectiva da Mulher Maravilha” (Charles B. Fitzsimons, Mark Rodgers, Wilford Lloyd Baumes, 2018) afirma:

[...]Aqui está essa mulher, muito bonita, correndo por aí quase pelada, usando quase um traje de banho e de alguma maneira ela não tem uma reputação sexy, quando na verdade, ela é um símbolo para as jovens ou mulheres de qualquer idade não ficarem ofendidas por essa exposição. A personagem era entendida pelo propósito que tinha que era um objeto de energia e movimento e não um objeto sexual ou algo para garotos. (ROSS, 2018)

O figurino comunica mensagens e transmite características psicológicas, culturais e sociais do personagem. Além disso, também pode ser utilizado para reforçar padrões estéticos.

⁴² *Hot Pants*: (1) Shorts muito curtos, geralmente de veludo, às vezes adornados com bordados ou miçangas. O nome *Hot pants* foi criado pela *Women's wear daily* em 1970.

[...] A vestimenta, em seu conjunto diversificado de peças de roupas e acessórios, constitui-se como uma linguagem, como um conjunto significativo que apresenta um plano de expressão e um plano de conteúdo. Considerando a linguagem como um sistema de signos convencionados que possibilita comunicar ideias e sentimentos, a seleção e a combinação específica de elementos do vestuário e de seus respectivos itens complementares, realizadas pelo sujeito, constituem uma fala, um discurso, um texto. (FISCHER, 2008)

Para elaborar um figurino primeiro é necessária a leitura da sinopse ou do roteiro, identificando os personagens e analisando o contexto em que os mesmos estão inseridos, isso envolve o local onde acontece a história, a época em que vivem, o perfil psicológico dos mesmos, as características físicas dos atores, entre outros componentes.

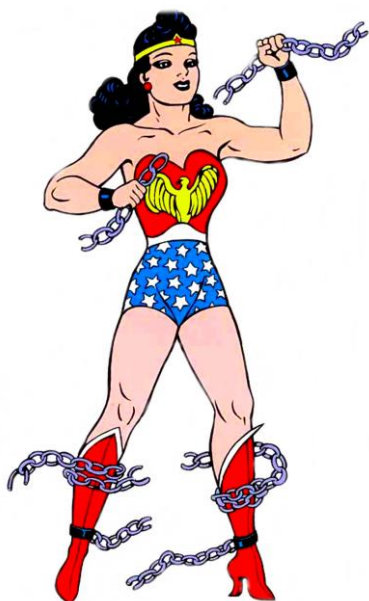
Conforme já mencionado, as histórias da primeira temporada da série de televisão incluíam as questões voltadas para a II Guerra Mundial e a origem da história da Mulher Maravilha, reconstituindo os conceitos que William Moulton Marston havia construído para a personagem. Após a 2^o temporada até o final da série, ela ambienta-se nos anos 70, trazendo a personagem para a época em que estava sendo desenvolvida.

Analisando o uniforme idealizado para a Mulher Maravilha na série, durante a primeira temporada, observa-se que ele é similar ao uniforme da personagem em 1941. Os figurinistas mantiveram, na adaptação da personagem dos quadrinhos para a televisão, os elementos chaves da composição do uniforme icônicos da heroína.

Seus cabelos escuros e levemente encaracolados na ponta e a tiara com a estrela vermelha são mantidos, assim como o corpete vermelho, de frente única com a águia bordada por cima dos seios, o cinto nesse caso foi concebido na mesma cor do bordado dourado, formando uma unidade visual entre esses elementos.

Os braceletes são prateados e possuem estrelas vermelhas; na parte de baixo do figurino, o *short* é visualmente igual à ilustração da personagem, pelo tamanho, pela cor azul e pelas estrelas vermelhas. As botas também são vermelhas com salto, visualmente, a única diferença é que na ilustração existe uma linha preta ao centro da bota, que na versão para a televisão é constituída por uma faixa branca. (Figura 18)

Figura 18 – Comparação entre a Mulher Maravilha, 1941 e Mulher Maravilha – 1975 (1º temporada)



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher Maravilha.



Fonte: DVD Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio 01 - A Baronesa**, 2018

Na mudança temporal da primeira para a segunda temporada, houve modificações importantes no uniforme (Figura 18) da personagem. Os cabelos se tornaram mais volumosos, mas a tiara continuou a mesma: dourada com a estrela vermelha, na parte do corpete a águia fica mais estilizada e mais conceitual, a parte do cinturão também é reduzida, porém o dourado é mantido.

Os braceletes permanecem, mas na cor dourada com a estrela vermelha. Na parte de baixo o que antes se assemelhava a um *hot pant*, agora se aproxima mais a uma roupa de banho, contendo menos estrelas e sendo mais cavada. A bota vermelha de salto permanece.

Em relação ao corpo da atriz, percebemos que após ser selecionada para interpretar a personagem, seu corpo passa do estereotipado corpo dos concursos de beleza, para um corpo mais magro e musculoso (Figura 19).

Figura 19 – Concurso X 1º Temporada X 2º e 3º temporada



Fonte: Passarela Cultural



Fonte: Imgur



Fonte: Comic Book

Svendsen (2010, p.86) afirma que “nossa percepção do corpo humano é influenciada numa medida assombrosa pelas modas prevalentes na época”. Se nos anos 70, o corpo considerado ideal tendia a ser predominantemente voluptuoso e curvilíneo, nos dias atuais o formato é outro.

No século XXI tem-se um novo tipo de corpo que revela a obsessão pelo corpo magro e musculoso. O corpo *fitness* é um grande exemplo da imagem de físico considerado saudável: é notório perceber a importância dada à aparência, a beleza, ao corpo nos dias atuais. Quando o assunto é o estereótipo de beleza do século XXI, a referência máxima de beleza corporal da atualidade é o corpo magro.

Tal corpo deve ser construído a partir de uma vida saudável, por meio de dietas e exercícios que irão tonificá-lo sem qualquer intervenção cirúrgica. A prática de exercícios físicos tem sido um instrumento eficaz para a boa forma e a beleza.

[...]O poder disciplinador pelo qual a maioria das pessoas é afetada não é aquele exercido atrás dos muros das prisões, mas o exercido por meio da televisão, dos jornais, das revistas e da mídia, que nos propõe um ideal para o eu físico que estará sempre fora do alcance de quase todos. O corpo se torna algo que estará sempre aquém do objetivo. O ideal muda constantemente, em geral tornando-se mais extremo, de modo que alguém que acaso consiga um corpo ideal logo ficará aquém do próximo. (SVENDSEN, 2010, p. 94)

Se a percepção do corpo humano é influência da moda dominante da época, fica coerente afirmar que a forma como esse corpo é compreendido está ligado diretamente à como ele é representado visualmente nos cinemas, nas fotografias, nos seriados, nas novelas. Porém, “A percepção humana nunca representa de maneira neutra; ela *interpreta*, e a interpretação depende dos hábitos perceptivos das pessoas: o que se vê quando se olha para alguma coisa depende do que foi visto antes.” (SVENDSEN, 2010, p. 87).

Após tentativas que não obtiveram sucesso, além da série de 1975, para trazer a personagem para outras plataformas, em 2016, a Mulher Maravilha faz sua primeira aparição no filme *Batman X Superman – A Origem da justiça* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2016), depois no filme *Mulher Maravilha* (Patty Jenkins, Estados Unidos, 2017) e depois no filme *Liga da Justiça* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2017).

Para interpretar o papel é escolhida a atriz e modelo Gal Gadot. Ela, assim como sua antecessora, possui títulos de concursos de beleza. Gal detém o título de Miss Israel 2004, e a atriz fez parte do exército israelense por dois anos, tornando-a uma guerreira também na vida real.

As adaptações de filmes de heróis para o cinema não são novidades, porém, no caso de Mulher Maravilha o feito torna-se inédito, tendo em vista que nenhuma das adaptações anteriores protagonizadas por heroínas, como Supergirl (Jeannot Szwarc, Estados Unidos, 1984) e Mulher gato (Pitof, Estados Unidos, 2004) tiveram grande sucesso como o alcançado pelo filme da *Mulher Maravilha* (Patty Jenkins, Estados Unidos, 2017).

Outro fato inédito sobre o filme da Mulher Maravilha é que este foi dirigido por uma mulher Patty Jenkins e o desenvolvimento de todos os figurinos também foi realizado por uma mulher Lindy Hemming, trazendo para a personagem uma nova perspectiva em relação a como ela é representada e como seu uniforme é constituído.

Em uma entrevista⁴³ Lindy Hemming defende o tamanho do figurino e a forma como ele foi concebido e revela que pesquisou muito nas HQs para a criação do icônico uniforme da personagem, tendo em vista que armadura sempre foi uma indumentária mais masculina. Nessa mesma entrevista ela defende o tamanho da roupa da heroína:

⁴³ Entrevista para o site *catraca livre* < <https://catracalivre.com.br/entretenimento/figurinista-de-mulher-maravilha-defende-uniforme-da-heroína/> >

[...] “Não há nada nesta roupa que seja diferente de qualquer outra coisa no entretenimento hoje. Ou mesmo na vida real; você já entrou numa academia de ginástica, por exemplo? A mulherada está usando roupas tão curtas que dá pra ver tudo. Mas obviamente não faríamos nada tão revelador gratuitamente”, ela também explica que a mulher deve ter o direito de escolha sobre o que vestir. “Pra mim, feminismo, é o direito de escolher o que vestir. Eu entendo o argumento de quem defende que exista coerência entre armaduras de guerreiros homens e mulheres, que exista mais proteção, mas o objetivo aqui foi criar algo elegante, sexy e principalmente funcional, dado o estilo de combate dela”, explicou. “A Mulher Maravilha é uma atleta, uma semideusa e precisa lutar de acordo, sem restrições”. (HEMMING, 2017)

Fazendo uma análise comparativa entre o figurino do seriado de 1970, com o filme de 2017, percebe-se que apenas os elementos principais e mais icônicos da personagem, como os braceletes, as cores, a águia na parte superior do corpete, a tira, são representados, porém visualmente os uniformes são diferentes.

Mulher Maravilha continuou com os cabelos escuros em ambas plataformas midiáticas, a tiara dourada foi mantida, mas com um significado diferente.

Na série de televisão, a composição visual da personagem foi influenciada pelos quadrinhos, portanto, a tiara (Figura 20) conforme já mencionado teria como inspiração uma coroa, iguais as que são apresentadas para as ganhadoras de concurso de beleza, a tiara é entregue a princesa como parte dos acessórios e do uniforme que ela recebe após ganhar o Campeonato (disputa realizada para indicar qual Amazona iria enviar Steve Trevor ao mundo dos homens).

Figura 20 – Tiara do seriado



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher Maravilha.



Fonte: Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio Piloto**, 2018

Em contrapartida, para a composição visual da Mulher Maravilha no cinema a figurinista usou como inspiração a armadura utilizada nas versões mais atuais das HQs da personagem (Figura 21).

Figura 21 – Tiara do cinema



Fonte: *Dc Comics*



Mulher Maravilha (Patty Jenkins, 2017).

A tiara (Figura 22) usada pela Mulher Maravilha nos cinemas possui outro significado; utilizada inicialmente pela General Antíope como parte de sua armadura, é dada a Diana pela rainha Hipólita, para ser usada em honra a General (que no confronto ao ataque à Themyscira, morre ao proteger Diana).

Figura 22 – Tiara de Antiope



Mulher Maravilha (Patty Jenkins, 2017).



Mulher Maravilha (Patty Jenkins, 2017).

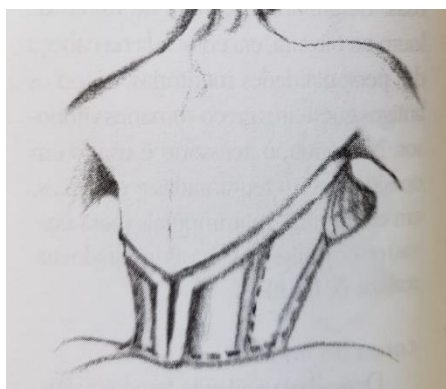
Percebe-se então, duas tiaras com significados diferentes, a primeira (versão da televisão) almeja uma coroa de princesa, ela usa uma tiara como prêmio pela conquista do direito de ir ao mundo dos homens, enquanto a segunda (cinema) leva em sua cabeça a tiara da general que lhe ensinou a lutar, porém por mais diferente que ambas origens possam ter, a tiara simboliza o momento em que a rainha Hipólita aceita a partida de sua única filha ao mundo dos homens.

O corpete⁴⁴ (Figura 23) presente em ambas as plataformas mantém sua cor vermelha; Na versão da televisão observa-se que o formato assemelha-se a de um corpete sem costas, conhecidos também como *brassière strapless* muito utilizados entre 1959 a 1960 (CATELLANI, 2003, p.70), por definição um corpete era utilizado como lingerie e vestido por baixo das roupas; o corpete utilizado pela Mulher Maravilha (televisão) possui o comprimento até a cintura que é bem marcada pelo cinturão dourado, no episódio piloto a rainha Hipólita revela a Diana que desenhou o uniforme sozinha sem imaginar que um dia seria usado por sua própria filha;

Na utilização dessa peça como uniforme, percebemos a incapacidade de proteção do corpete, que era confeccionado em malha aderente e demonstrava certa fragilidade; há também embutido nessa vestimenta uma alta carga erótica, observa-se como os seios estão erguidos e aparentes, tornando o decote cavado e profundo; a cor vermelha já mencionada é vibrante e colorida condizente com a ambiência do seriado, que apesar de possuir combates corporais entre a heroína e seus inimigos, possui um ar jovial e divertido.

Em relação à ornamentação do corpete, vê-se a águia (símbolo do orgulho norte-americano) bordado em dourado, o cinturão une-se a essa parte levando nosso olho novamente aos seios.

Figura 203– Comparativo da parte superior do figurino, 1975



Fonte:NEWMAN, ALEX. Moda Ilustrada de A a Z

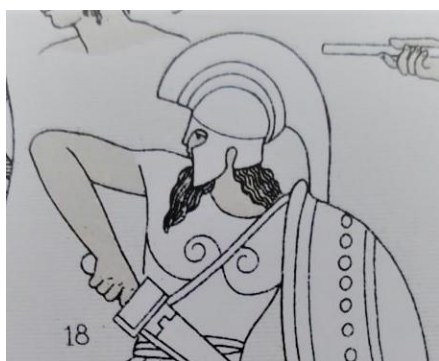


Fonte: Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio Piloto**, 2018

⁴⁴ Corpete: (1) Seção do vestido feminino que vai dos ombros até a cintura. (2) Roupas de baixo justas, muitas vezes acolchoadas e reforçadas com ossos de baleia, madeira ou outros materiais, usadas no século XVI ao XIX [...];

Já no uniforme da Mulher Maravilha do cinema, percebe-se que a estrutura de seu corpete assemelha-se às armaduras gregas (Figura 24), ainda que o uniforme mantenha a parte dos ombros descobertas, o decote é menos exposto, mas não perde a conotação erótica, pois o mesmo é bem ajustado ao corpo da atriz; percebe-se que o material em que foi confeccionado, por ser mais rígido aparenta maior proteção, o corpete alonga-se além da cintura, fazendo com que essa parte do corpo seja menos marcada, nele, observa-se as iniciais da personagem WW (em inglês *Wonder Woman*); esse detalhe surge na versão de 1987 de George Perez no local da águia na parte superior do uniforme da personagem. A águia é mantida, mas pode-se perceber que com a estilização dela, as iniciais da personagens também encontra-se nessa área; Em relação as cores, o vermelho é sóbrio e escuro, combinando com o ambiente do filme, que é sombrio e triste.

Figura 24 – Comparativo da parte superior do figurino, 2017



Fonte: *The Costume History*



Fonte: Warner Bros.

Os braceletes (Figura 25) na versão televisiva são utilizados para proteção contra disparos de armas de fogo, são prateados ou dourados, dependendo da temporada, com uma estrela vermelha, possuem também uma aparência frágil, porém ao serem unidos um contra o outro a Mulher Maravilha perde seus poderes, os braceletes nessa versão é uma lembrança constante da época em que as amazonas foram aprisionadas. Enquanto na versão do cinema os braceletes da personagem são utilizados para proteção, mas também podem ser usados como armas ofensivas, pois como já comentado, ao serem batidos um contra o outro disparam uma grande carga

de poder, aparentam terem sido confeccionados de couro e metal e por isso demonstram proteção maior;

Figura 25 - Braceletes



Fonte: Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. **Episódio Piloto**, 2018



Fonte: WarnerBros

Em relação a parte inferior do figurino da heroína (Figura 26), percebemos que na versão televisiva, a *hot pants* foi utilizada, esse tipo de *shorts* femininos possuíam um corte alto, cavado, que deixava a parte inferior das nádegas expostas, conforme já explicado anteriormente, na 1ª temporada o shorts utilizado era maior e era repleto de estrelas brancas, mas o *hot pants* não foi considerado apenas uma parte do vestuário feminino, nele estava refletida uma nova consciência corporal.

Foram um marco no que diz respeito a mudanças radicais nas regras de vestimentas e comportamento. Nesse curto período, tornou-se socialmente aceitável para mulheres usa-las na rua, escritórios, mesmo em casamentos [...] Mas, como sempre acontece, uma febre *fashion* era a representação superficial de algo mais significativo. Enquanto mulheres anônimas engordavam, modelos e celebridades emagreciam cada vez mais. Começava uma nova cultura da fome: um novo mercado de remédios para dieta, bebidas e alimentos dietéticos fora identificado. As *hot pants* refletiam uma nova consciência corporal entre as mulheres ocidentais. (REED, p. 36, 2013)

A tendência das *hot pants* durou aproximadamente um ano, mas por ser considerada inadequada para o corpo das “mulheres de verdade”, ela desapareceu das ruas, isso fez com que a mudança no figurino acompanhasse a mesma tendência; nas temporadas seguintes, conforme já mencionado, a cava na parte frontal aumentou consideravelmente tornando o *shorts* quase uma roupa de banho e as estrelas também foram reorganizadas, as botas possui salto e altura até o joelho. Todos os elementos que compõem a parte inferior do figurino da versão televisiva da Mulher

Maravilha, não aparentam proteger a guerreira pela exposição do corpo que podemos observar, visto que toda a coxa da personagem está exposta.

Figura 26 – Comparativo da parte inferior do figurino, 1975



Fonte: REED, Paula. 50 ícones que inspiraram a moda 1970



Fonte: LEVITZ, Paul. The Little Book of Wonder Woman

Já no uniforme da versão cinematográfica (Figura 27), a parte inferior contempla uma saia que possui por baixo um shorts no estilo *hot pants*, a saia tem inspiração nas armaduras gregas, que possuem comprimento parecido ao utilizado pela heroína, conforme já exposto, a inspiração da figurinista também veio dos trajes utilizado nas academias contemporâneas, assim como também do uniforme utilizado pela heroína nas Hqs, a saia possui duas fendas sobre a coxa, para facilitar os movimentos da guerreira no hora do combate; o azul manteve-se, mas as estrelas foram retiradas.

Figura 27 – Comparativo da parte inferior do figurino, 2017



Fonte: RACINET, Auguste. *The Costume History*

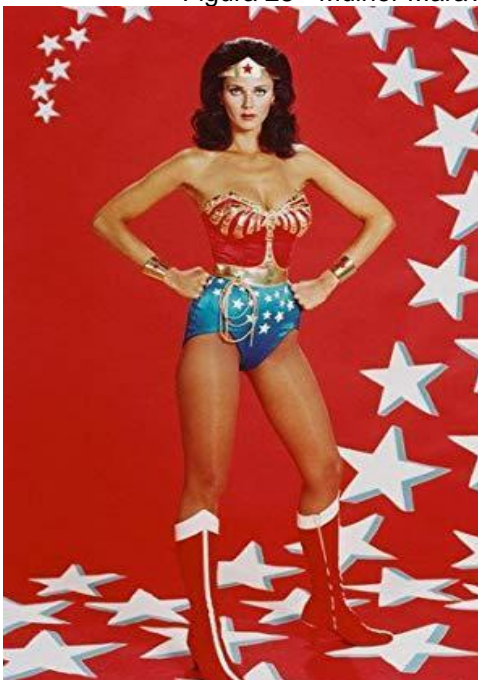


Fonte: Warner Bros.

A bota na versão do cinema, é similar as botas gregas, porém a bota da Mulher Maravilha possui salto plataforma, o tornando mais confortável, mas salto não é algo apropriado para o campo de batalha, a bota também possui uma proteção maior nos joelhos e na parte frontal da perna, a bota *over the knee*⁴⁵ também tem referência na moda contemporânea.

Em relação aos equipamentos de batalha, no primeiro exemplo (televisão), utiliza-se apenas do laço, para compelir o inimigo a dizer a verdade e os braceletes para se proteger de armas de fogo, travando todas as batalhas em lutas corporais; essa versão da Mulher Maravilha possui apenas equipamentos defensivos (Figura 28). No segundo exemplo (cinema), a heroína utiliza o laço para o seu propósito primário (detector de mentiras), e também como acessório de batalha para impedir o inimigo de escapar, ela também possui espada, que é considerada uma arma de batalha ofensiva, assim como possui um escudo para proteção; os braceletes são utilizados tanto para o ataque quando para defesa em batalha.

Figura 28 - Mulher Maravilha, 1970 e Mulher Maravilha, 2017



Fonte: LEVITZ, Paul. The Little Book of Wonder Woman



Fonte: Pinterest

Considerando que o armamento tem influências gregas, Racinet (p.34, 2004) explica como eram compostas as armaduras e armas consideradas defensivas:

⁴⁵ Bota *Over the Knee*: Botas que possuem tamanho acima do joelho

“Incluíaam o capacete, couraça, cinturão de espada, talabarte, joelheiras, peças de guerra (estas últimas usadas por soldados montados com armaduras e esporas), placas de metal, escudo e conchas”.⁴⁶ (Traduzido pela autora)

Racinet (p.34, 2004) segue complementando a descrição das armas ofensivas: “As armas ofensivas eram: taco, lança, espada longa ou curta, adaga ou faca no cinto, harpa (um gancho de espada um gancho saliente), machado e bastão; e, finalmente o arco, dardos, estilingue com estilingues de chumbo e escudo”⁴⁷ (Traduzido pela autora).

De modo geral, os componentes visuais da série de televisão da Mulher Maravilha se aproximam em vários momentos das primeiras versões idealizadas por Marston (Figura 29), tanto na parte visual quanto na retomada de alguns discursos da personagem.

Figura 29 – Uniforme Completo - Televisão



Fonte: LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher Maravilha.



Fonte: Box - Mulher Maravilha - A Série Clássica. O retorno de Mulher Maravilha, 2018

⁴⁶ *included the helmet, cuirass, sword-belt, baldric, greaves, knee-pieces, hell-pieces (these latter used by mounted soldiers with foot-armour and spurs), brassards, shield and chlamys.*

⁴⁷ *The offensive weapons were: club, spear, long or short sword, dagger or knife at the belt, harpe (a sword with a protruding hook), axe and mace; and finally bow, javelins, sling with lead slingshots, and shield.*

E a adaptação cinematográfica aproxima-se das versões mais recentes dos quadrinhos da heroína, mantendo sua armadura de guerreiras e também os ideais de igualdade e fraternidade que estão sempre presentes nas histórias de Mulher Maravilha (Figura 30).

Figura 30 – Uniforme Completo - Cinema



Fonte: Dc Comics



Fonte: Warner Bros.

Ambos os uniformes analisados, indiferente da plataforma e da época em que a personagem é readaptada, possuem os elementos visuais característicos e únicos da Mulher Maravilha, que foram reinterpretados para melhor adequar-se à época em que estava sendo produzida.

Portanto, ainda que nas histórias em quadrinhos a Mulher Maravilha tenha sua origem recontada diversas vezes, continua apelando à necessidade de lidar com a realidade por meio do que se possa vivenciar na ficção. Nos anos 1940, Marston acreditava que ela representava as mulheres de sua geração; nos anos 70, ela foi adaptada para a televisão, mas inserida em um contexto e uma realidade diferente da

inspiração original, e a Diana dos cinemas reflete uma nova heroína que foi idealizada e adaptada para uma nova plataforma; a ficção demonstra que o contexto não é mais o mesmo de 75 anos atrás e que, e a narrativa do filme transformou a protagonista em uma semideusa menos sexualizada do que costumava ser.

Acredita-se que a personagem encene hoje, os valores difundidos pelos movimentos sociais que buscam igualdade de direitos e de representatividade em diversos âmbitos da vida.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Mulher Maravilha é uma personagem com importância histórica, um símbolo de comunicação, criada na vanguarda do movimento feminista por William Moulton Marston, um defensor do feminismo. Em 1941, a personagem se tornou modelo do surgimento de um novo tipo de mulher em um universo que até então era dominado apenas por heróis masculinos. Cada período, ou arco possuiu uma princesa das Amazonas, uma Mulher Maravilha e uma Diane Prince.

Até o surgimento da heroína, os personagens homens representavam o ideal masculino de poder, já as mulheres, eram retratadas como donzelas indefesas. Com a criação da Mulher Maravilha é possível observar uma modificação importante no papel da mulher, dentro e fora dos quadrinhos. Conforme os movimentos feministas norte-americanos foram evoluindo e as mulheres conquistaram novos espaços, as histórias da personagem também foram sendo modificadas para se adequarem ao contexto histórico-social de cada época.

Cada roteirista e ilustrador que participou da construção da heroína possuíam suas próprias impressões sobre a personagem, e por isso a forma como a heroína foi retratada passou por várias transformações. Corpo e figurino foram os elementos imagéticos que sofreram mais alterações nas várias versões apresentadas da heroína.

Foi realizado um corte temporal em três momentos temporais distintos: o primeiro foi a Mulher Maravilha desenvolvida por Marston de 1941 nas HQs; a segunda foi a série Mulher Maravilha de 1975-79, desenvolvida para a televisão; e o terceiro foi o filme Mulher Maravilha de Patty Jenkins, em 2017.

Nas análises realizadas verificou-se até que ponto as ideias de concepção da personagem refletiu-se em outros meios de comunicação, como foram retratados os elementos visuais de construção da Mulher Maravilha.

Essencialmente, ao estudar o uniforme idealizado para a Mulher Maravilha na série, durante a primeira temporada, observou-se que ele é similar ao uniforme da personagem em 1941. Os figurinistas mantiveram, na adaptação da personagem dos quadrinhos para a televisão, os elementos chaves da composição do uniforme icônicos da heroína, a Mulher Maravilha de Lynda Carter, possuía um figurino que se aproximava da realidade, com tecidos e recortes que foram utilizados como tendência

de moda, pois o figurino comunicava mensagens e transmitia ao público características psicológicas, culturais e sociais do personagem. Além disso, também pode ser utilizado para reforçar padrões estéticos. Enquanto a versão do cinema aproxima-se das versões mais recentes dos quadrinhos da heroína, mantendo sua armadura de guerreira e também os ideais de igualdade e fraternidade que estão sempre presentes nas histórias de Mulher Maravilha.

A pesquisa possibilitou constatar a representatividade que a Mulher Maravilha teve nos quadrinhos desde o seu surgimento até sua adaptação cinematográfica e como seu corpo e figurino são elementos fundamentais que transmitem suas convicções, mostrando que existe uma ligação entre a heroína e a forma como é apresentada.

Portanto, é possível concluir que nas adaptações analisadas houve um resgate dos ideais feministas existente na criação da personagem, ao contrário das tentativas anteriores onde não foram levadas em consideração suas características visuais ou seus pensamentos.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Glaucio; MOREIRA, Mariana; ARAUJO, Paula. **Adaptações cinematográficas e literatura de entretenimento: um olha sobre as aventuras de super-heróis**. *Intexto*, Porto Alegre, v. 1, n. 20, p. 84-101, janeiro/junho 2009. Disponível em: < <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/10320> > Acesso em: 01 jul. 2018.

BUSTAMANTE. Rita de Cássia. **Retalhos em Cena – concebendo o figurino na televisão**. 2008. Dissertação de Mestrado. Centro Universitário Senac, Programa de mestrado em moda, cultura e arte, São Paulo, SP. Disponível em: <http://biblioteca.sp.senac.br/LINKS/acervo284191/RETALHOS%20EM%20CENA%20-%20CONCEBENDO%20O%20FIGURINO%20NA%20TELEVIS%C3%83O%20-%20PARTE%20I.pdf>. Acesso em: 26 de set. de 2018.

CALLAN, Georgina O'hara. **Enciclopédia da moda: de 1840 até à década de 90**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CATELLANI, Regina Maria. **Moda Ilustrada de A a Z**. São Paulo: Manole, 2003

CATRACA LIVRE. **Figurinista de 'Mulher Maravilha' defende uniforme da heroína**. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/entretenimento/figurinista-de-Mulher-Maravilha-defende-uniforme-da-heroína/>> Acesso em 06 de jul. 2018.

CRAWFORD, Philip Charles. **The legacy of Wonder Woman**. *School Library Journal*. Disponível em < http://www.slj.com/2007/03/opinion/the-of-wonder-woman/#_ > Acesso em: 20 fev. 2017.

COSTA. Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**, In:____ *Sessões do Imaginário*, nº 8, ano 7, agosto 2002. Disponível em < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/775/8973> > acesso dia 29 de out. 2018

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. S. Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.

FISCHER, Sandra. **Os bons e os maus vestidos: figurino e estereótipo na novela das oito**. *Interin*, v. 6, n. 2, pp. 1-14, 2008. Disponível em: <<http://interin.utp.br/index.php/vo111/article/view/87>> acesso em: 02 de abr. 2018.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**/ Goida e. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.

GREENBERGER, Robert. **Mulher Maravilha: Amazona. Heroína. Ícone**. Rio de Janeiro: LeYa, 2017.

GUIMARÃES, Denise. **O hibridismo no cinema contemporâneo**. *Revista Contracampo*, n.13, pp.13-24. 2005. Disponível em: <<http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/449>> Acesso em: 24 abr. 2018

STRACZNSKI J. Michael. **Wonder Woman's new costume**. DCE Editorial. Disponível em: <<https://www.dccomics.com/blog/2010/06/30/j-michael-straczynski-on-wonder-woman%25e2%2580%2599s-new-costume>>. Acesso em 27 mar. 2018.

JARSEM, René Gomes Rodrigues. **História das Histórias em quadrinhos**. In: _____ *História, imagem e narrativas*, nº 5, ano 3, setembro de 2007. Disponível em <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>> acesso dia 05 de nov. 2018

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo, Editora Aleph, 2009.

KAPLAN, Arie. **How the jews created the comic book industry Part I: The Golden Age (1933-1955)**. Disponível em: <<http://reformjudaismmag.net/03fall/comics.shtml>> Acesso 23 de set. 2018

LAVER, James. **A roupa e a Moda: Uma história concisa**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LEPORE, Jill. **A história secreta da Mulher Maravilha**. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

LEVITZ, Paul. **The Bronze age of DC Comics: 1970 - 1984**. Editora Taschen, 2015.

LEVITZ, Paul. **The little book of Wonder Woman**. Editora Taschen, 2014.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

LYONS, Charles. **Suffering Sappho! A look at the Creator & Creation of Wonder Woman**. *Comic News*. Disponível em: <<https://www.cbr.com/suffering-sappho-a-look-at-the-creator-creation-of-wonder-woman/>> Acesso em: 21 de nov. 2017.

LYNDA Carter-Biografia. *IMDB*. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0004812/bio?ref_=nm_ov_bio_sm> Acesso dia 03 de março de 2018.

Wonder Woman. *IMDB*. 1974. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0072419/?ref_=nm_knf_i3> Acesso em 03 de mar. 2018.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus. 1997

MARSTON, William Moulton. **Why 100,000,000 Americans Read Comics**. *The American Scholar*, v. 13, n. 1, pp. 35-44, 1943. Disponível em:<<https://theamerican scholar.org/wonder-woman/#>> acesso em 20 de novembro 2017.

MCEVEETY, Vincent. **Wonder Woman**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fOFjRa_EaXA> Acesso em: 15 de dez. 2017.

MULHER MARAVILHA - A Série Clássica-Box. Direção de Charles B. Fitzsimons, Mark Rodgers, Wilford Lloyd Baumes. Estados Unidos. Warner Home Vídeo, 2018. DVD (2890 min).

NEWMAN, Alex. **Dicionário ilustrado: moda de A a Z.** São Paulo: Publifolha, 2011.

PARENTE, André (org.) **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Editora 34. 1993.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. **Entre cinema e arte contemporânea.** *Revista galáxia*, São Paulo, n. 17, pp. 27-40, jun. 2009.

PAVIS, Patrice. **Dicionário do teatro.** São Paulo: Perspectivas, 1999

RACINET, Auguste. **The complete costume history.** Alemanha:Taschen, 2004

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

REED, Paula. **50 ícones que inspiraram a moda: 1970.** São Paulo: Publifolha, 2013.

RICHARD, Oliver. **Our women are our future.** *Family Circle*. 1942. Disponível em: <<http://www.angelfire.com/indie/jamietakot/Article3.htm>> Acesso em: 20 de nov. 2017.

SHIACH, Kieran. **It's Time For DC to Acknowledge HG Peter, Wonder Woman's Co-Creator.** Disponível em: <<https://www.cbr.com/dc-comics-recognize-wonder-woman-co-creator-hg-peter/>> acesso em 23 de setembro 2018

SUPERINTERESSANTE. **O que foi o movimento sufragista?** Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-foi-o-movimento-sufragista/>> Acesso em: 05 set. 2018

SVENDSEN, Lars. **Moda: uma filosofia.** Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

VIANA, Nildo. REBLIN, Iuri Andréas (organizadores). **Super-heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos.** Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011.

WHO'S afraid of Diane Prince. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=illodk5wQ6c>> acesso em 20 novembro de 2017.

WONDER Woman. *IMBD*. 2011. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1740828/>> Acesso em: 12 mar. 2018.