

Mulher Maravilha.

O objetivo deste estudo é analisar as Histórias em Quadrinhos (HQ's) da Mulher Maravilha e os seus efeitos e relações com a sociedade. Será examinada neste trabalho a forma como os quadrinhos refletem o modo de vida da sociedade, criando, recriando, copiando ou até mesmo vivenciando a realidade, para isso utilizaremos as histórias em quadrinhos da Mulher Maravilha analisando como é representada a personagem época em que surgiu. Para isso faremos um breve retorno à história dos quadrinhos para poder entender em que período, e de que forma surgiu a heroína conhecida como Mulher Maravilha.

Muitas foram as formas de arte utilizadas ao longo dos séculos, formas essas que podem ser vistas desde a antiguidade. Há muito tempo, o homem tem vivido à sombra de lendas, mitos e histórias contadas de pai para filho sobre os feitos de Reis e Heróis. Com o passar dos anos, estes mitos criaram formas e imagens para auxiliar a imaginação ou simplesmente para dar formas ou rostos para estes heróis. Desenhos que ilustravam os feitos destes magníficos homens em pedra, madeira, porcelana e em papel.

Nas paredes das cavernas há imagens de caça que podem ser vistas em seqüência, num esquema narrativo que é baseado exclusivamente em imagens muito anteriores à invenção da escrita. Esta é a mais antiga das artes e ficou conhecida como “pintura rupestre” (do latim *rupes*, “rocha”) estas são encontradas, por exemplo, em Altamira (Espanha) e em Lascaux (França).

Há séculos os homens se utilizam de cenas do seu cotidiano, dispostas em uma determinada ordem para representar temporalmente sua cultura, ao mesmo tempo representando um imaginário simbólico. Will Eisner é criador do termo “arte seqüencial”. Segundo ele esta pode ser usada “como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia”.²

Pode-se perceber a diferença entre a arte seqüencial e a pintura rupestre, pela utilização de desenhos, pois somente uma a arte seqüencial utiliza-se da fala que é unida ao desenho, com isso percebemos o aperfeiçoamento dos meios de comunicação visual. A narrativa através de uma seqüência de imagens surgiria novamente inúmeras vezes, em épocas e lugares variados. Alguns estudiosos apontam as inscrições deixadas pelos nossos antepassados como a origem mais remota das histórias em quadrinhos.

Há muitas definições para HQ's. Uma das mais utilizadas se refere a sua própria denominação: “é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto”.³ A arte seqüencial usa uma linguagem baseada em experiências visuais onde muitas vezes interpreta-se o que o personagem quer dizer através da sua expressão, ou seja, imagens reconhecíveis.

Will Eisner menciona a utilização de balões para contornar os textos. “À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som a narrativa. Dentro do balão o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala”⁴. Isto passou a ser uma das marcas registradas dos quadrinhos, encontradas em suas mais diversas formas, como o balão-pensamento, o balão-berro, o balão-cochilo, o balão - trêmulo que representa o medo. Estes tipos e formas variavam de acordo com as situações em que se encontram os personagens. Outro fator muito importante e que tem o mesmo efeito são as onomatopéias, palavras que procuram reduzir ruídos e sons. Onomatopéia é a utilização de uma palavra ou fonética de se imitar um som ou ruído.

Segundo Álvaro de Moya, o primeiro quadrinho contínuo com personagem semanal surgiu no dia 5 de maio de 1895, um domingo, no jornal World, de Nova Iorque. Teria surgido o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, ao termo “jornalismo amarelo”, para a imprensa sensacionalista, por causa do camisolão do Menino Amarelo.

A série de Oucault evoluiu de uma única imagem para uma seqüência de imagens, que passa ter uma forma contínua com um personagem fixo, que passa a fazer parte de uma comunicação em massa, atingindo um vasto público e ganhando assim o status de primeira e verdadeira HQ's, como nos mostra Álvaro de Moya.

Mas os quadrinhos de hoje teriam surgido juntamente com um elemento muito importante, um meio de comunicação de massa como veículo transmissor. Ou seja, na explosão da imprensa norte americana há o surgimento dos quadrinhos, como fica claro em Quadrinhos em Ação de Mário Feijó.

Aos poucos, os temas básicos dos quadrinhos foram se ampliando, passando por várias fases desde travessuras de crianças, para situações de famílias quase comuns. Nesta fase a vida cotidiana das pessoas passa a fazer parte das histórias em quadrinhos. Passa-se a criar coisas absurdas e engraçadas a partir do cotidiano das pessoas, prevalecendo ainda o desenho caricatural. Afinal não eram somente as crianças que se deliciavam lendo os quadros, mas também muitas vezes papais e mães também se divertiam.

Nesse período do desenho caricatural, a mulher ainda encontra-se como uma coadjuvante e é tratada muitas vezes como um objeto de diversão, como no caso do quadrinho de Norman Pett de 1932, que é uma tira diária inglesa uma das primeiras personagens a introduzir o nudismo nos quadrinhos na qual a personagem Jane pouca Roupa, é quase atropelada por um ciclista que esbarra em seu vestido que por ser de fio desmancha aos poucos à medida que o ciclista se afasta, deixando-a semi-nua na rua. Isso leva a distração do motorista de um carro que acaba por atrapalhar o trânsito, como nos mostra Álvaro de Moya em seu livro.

Na verdade, trata-se de um período das HQ's que marcam o surgimento de um novo gênero, a aventura e, ao mesmo tempo, um novo papel para elas. Pois os autores possuem dificuldades para basear suas histórias em acontecimentos tanto em âmbito cultural como econômico ou social, pois este período foi marcado por inúmeras transformações. Ocorre a primeira Guerra Mundial (1914 – 1918) que foi um levante da Alemanha contra alguns países Europeus. Logo após a Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos financiaram a reconstrução da Europa destruída, gerando com isso um aumento de produção. A estabilização econômica da Europa gerou nos Estados Unidos um excedente de produção, que gerou uma quebra nas exportações Americanas, ou seja, a Grande Depressão (1929).

Para apagar as marcas deixadas tanto pela guerra como pelo pós-guerra, nasce o quadrinho adulto, intelectual, pensante, existencialista, recheado de críticas a temas sociais e políticos, que, com o riso e a ironia ajudariam no reerguer de um novo mundo. Os desenhos eram de traços mais simples, mas o conteúdo de suas histórias era riquíssimo no que diz respeito à formação social e ao caráter do homem. Não se tratava mais de conflitos entre países, mas, sim, do conflito interno de cada cidadão, dos medos, inseguranças, esperanças, sonhos e conquistas que o homem buscava dentro dele mesmo para tentar viver em tranqüilidade consigo mesmo e com a sociedade da qual faz parte.

Esse novo gênero veio para substituir os desenhos caricaturais das histórias cômicas ou infantis que predominavam até a década de 20. Ocorreu uma mudança formal no conteúdo e nos personagens, os desenhos passaram a ser mais realistas e os temas mudaram, deixando de lado aquela tradicional história familiar e infantil, dando ênfase à aventura. Abandonou-se a simplicidade dos poucos personagens e passa-se a dinamizar a aventura aumentando o número de personagens. Mudam-se os ambientes em que se desenvolve a aventura, assim como os tipos físicos dos heróis e vilões dos quadrinhos.

Estes diversos eventos marcaram diretamente as HQ's, pois muitos heróis surgiram durante a Primeira Guerra ou durante a Depressão, e levaram consigo características destes períodos como as roupas. Alguns desses heróis surgem para combater na Segunda Guerra Mundial, por que era necessário transmitir à população a sensação de segurança e estabilidade, estabilidade essa que os

agentes secretos e policias não eram mais capazes de transmitir. Surgiu a necessidade da criação de heróis, que passaram a ser também um importante comunicador de massas.

Os heróis da ficção figuram com poderes deslumbrantes, com força capaz de derrubar paredes, com corpos que podem parar balas, ou com uma inteligência que pode resolver qualquer problema, levando o leitor (no início crianças) ao universo dos Super-heróis que têm um mundo com problemas iguais ao nosso, mas sendo enfrentados por eles com seus poderes e genialidades sugerindo ao leitor que poderia superar todos os problemas, resolvendo-os e os transformando para um mundo melhor. O novo papel das HQ se iniciou em 1929 e manteve sua hegemonia até 1960. Depois dos abalos desta década, volta a ser predominante a partir da década de 70 até a atualidade, nos primeiros anos do século 21.

Neste século também ocorreu a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Foi uma guerra global na qual, segundo Hobsbawm, “Praticamente todos os Estados independentes do mundo se envolveram, quisessem ou não, embora as repúblicas da América Latina só participassem de forma mais nominal. As colônias das potências imperiais não tiveram escolha”,⁴ mostrando que o mundo se uniu contra as forças de Hitler.

O período que se abre em 1929 e termina com o início da Segunda Guerra Mundial constitui a idade de ouro para o novo meio de expressão devido em parte à considerável ampliação temática produzida pela introdução da mitologia aventureira, que implicou uma notável ampliação da esfera dos seus leitores. Esta mutação processou-se debaixo da influência do naturalismo da imagem cinematográfica, que constituía então o espetáculo-rei das massas, e da do realismo próprio da ilustração dos magazines e da publicidade (cuidado com o pormenor, sombreado tridimensional, etc.). Surgindo assim uma nova geração de desenhistas

Existem vários heróis de destaque no universo dos quadrinhos. Mas o primeiro surgiu da imaginação do escritor Edgar Rice Burroughs dos EUA. Tarzan o rei das selvas, surge em um cenário desenhado por Hal Foster e Burne Hogarth. É um cenário exuberante e real, que marca a ruptura com os quadrinhos tradicionais e caricaturais, passa-se a reproduzir a anatomia humana e os exuberantes animais da selva africana, onde o autor cria o herói saltando de galhos em galhos da selva para o futuro. Tarzan é a saga de um lorde inglês, nascido na selva africana, criado por uma tribo de macacos, e chega à idade adulta lutando com leões e gorilas.

Em uma expedição pela selva surge à personagem feminina da história, Jane, uma pesquisadora indefesa exposta aos perigos da selva. Jane passa a ser a heroína da história, tendo sempre que ser salva ou ajudada por Tarzan. Criou-se então o mito da dependência da mulher em relação ao homem, ou seja, Jane não sobreviveria na selva se não fossem os atos heróicos de Tarzan.

Os heróis mais famosos são Super-Homem, Batman e Mulher-maravilha da Editora DC Comics, Capitão América e Homem-Aranha da Marvel Comics.

A Mulher nas HQ's e a Mulher – Maravilha.

A partir desse momento faremos uma breve análise da Mulher Maravilha, o histórico de seu personagem, mostrando surgimento da personagem, suas características e as representações nela encontradas.

As primeiras HQ's de aventura que foram criadas que tinham em seu contexto figuras de mulheres como: Lois Lane, a eterna namorada do Superman. Uma personagem secundária e frágil, sempre em apuros, que servia para as ações heróicas do Homem de Aço. Essas personagens eram muito comuns nas histórias de super heróis. Já Mulher-Maravilha vem representada como uma mulher forte e auto-suficiente, que como no código das amazonas não admite a ajuda dos homens, mostrando todo o espírito feminista representado na personagem.

Porém, nos quadrinhos de hoje, as mulheres ou personagens femininas estão acompanhando a crescente afirmação feminina no meio masculino e tornando-se mais que meras coadjuvantes. Como no caso da advogada Jennifer Walters, que divide sua vida entre ser uma advogada competente e uma heroína valorosa salvando o mundo entre uma causa e outra, e nas horas vagas é Mulher-Hulk, um talento em sua profissão e tão reconhecida por isso quanto pelo fato de salvar o mundo. Emblemática no papel familiar, Susan Richards, a Mulher Invisível do Quarteto Fantástico, é a mãe e esposa aguerrida que já enfrentou sozinha vilões intergalácticos e semi deuses, em nome da proteção de sua família, situações como esta são muito exploradas na sua personagem, e nas histórias em quadrinhos que passam hoje a dar mais valor ao papel da mulher.

Aqui nós iremos trabalhar com Mulher-Maravilha (Wonder-Woman). Trata-se, de uma personagem de ação, esta heroína cuja aparição causou uma grande euforia na década de 40 e se tornou um grande ícone da representação feminina no ocidente.

A Mulher-Maravilha (Wonder-Woman) foi criada em 1941 por William Moulton Marston (usando o pseudônimo Charles Moulton), um psicólogo e jornalista simpatizante do feminismo. A pedido do editor Max Gaines, buscava uma forma de atrair o público feminino para os quadrinhos. O primeiro desenhista de série foi Harry Peter.

A história da Mulher Maravilha é assim: tudo teria começado em 1200 a.C. , quando cinco deusas do olimpo criaram as amazonas, uma raça de mulheres guerreiras e imortais, para difundir a sabedoria dos deuses entre os homens. As amazonas falharam e como castigo foram isoladas na Ilha de Themyscira, localizada sobre o mundo tártaro. A nova função das amazonas passou a ser evitar que as terríveis criaturas do Tártaro se espalhassem pelo mundo.

Os séculos se passaram até que os deuses presentearam Hipólita, a rainha das amazonas, com uma filha. A menina recebeu vários dons olímpicos e foi batizada de Daiana em homenagem a Daiana Trevor, uma piloto da Força Aérea Americana, que caiu em Themyscira durante a Segunda Guerra Mundial. Quando a princesa chegou à idade adulta, o Olimpo exigiu que se organizasse um torneio para selecionar uma campeã entre as amazonas. A guerreira vencedora seria destacada para combater o Deus da Guerra, que se espalhou sobre o nosso planeta. Daiana participou secretamente, para que sua mãe não soubesse e venceu o torneio. Como campeã, recebeu um uniforme inspirado na bandeira americana, encontrada no avião de Daiana Trevor. Ela ganhou também um laço mágico, capaz de extrair a verdade de qualquer pessoa, e um par de braceletes que a protegia das balas, raios e outras coisas.

A Mulher-Maravilha surgiu em uma sociedade cheia de tabus, em que homens e mulheres tinham seus papéis definidos e diametralmente opostos na maioria das áreas, e uma figura feminina que sub-julgava o macho não era bem aceita. Então, a heroína teve que quebrar preconceitos da época, e tabus machistas. Tudo isso sob pressão da sociedade, na qual as estruturas já estavam abaladas. Lutou contra o machismo e ao mesmo tempo representando através de suas roupas os anseios machistas. Carregava em suas vestes além da representação do anseio machista a representação do patriotismo dos EUA, pois suas vestes possuem as cores da bandeira americana, ou seja, além de trazer consigo a soberania de um povo guerreiro que eram as Amazonas carregava no peito com as cores da bandeira a “soberania” da nação americana..Como nos diz Roger Chartie “As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de um grupo que as forjam.Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza.”⁵

A cultura seria então uma construção social que dá sentido à realidade de um determinado povo historicamente datado e localizado. Seria a tradução da realidade através de formas simbólicas, dando sentido às palavras, às coisas e às ações. Onde é impossível separar o texto (e, portanto, mais ainda das “idéias” do texto) das formas impressas ou manuscritas que lhe servem de suporte. E é nesse mundo de representações de uma sociedade que é construída a Mulher - Maravilha.

Referências:

- CHARTIE, Roger. *História Cultural entre Práticas e representações*. Lisboa: Diefel, 1990.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ERIC, Hobsbawm. *A Era dos Extremos*. 2001.
- IANNONE, Roberto. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1996

¹ NEIS, Josemara. Acadêmica do 4º ano do Curso de História da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE.

² EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p. 5.

³ IANNONE, Leila R. & IANNONE, Roberto. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1996, p.21.

⁴ ERIC, Hobsbawm. *A Era dos Extremos*. 2001 p. 31

⁵ CHARTIE, Roger. *História Cultural entre Práticas e representações*. Lisboa: Diefel, 1990, p. 17.

.