



Trinity: o triângulo arquetípico da DC

Trinity, the archetypal triangle of DC

Marcelo Bolshaw Gomes
Dickson de Oliveira Tavares

Resumo: O presente texto estuda o Batman, Mulher Maravilha e o Superman – personagens da DC Comics e matrizes das quais outros heróis foram elaborados. Analisa-se e resume-se dois artigos teóricos (GOMES, 2017a, 2017b) e duas dissertações de mestrado (TAVARES, 2017; PIER-

Marcelo Bolshaw Gomes é Professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Email: encantador_de_serpentes@yahoo.com.br

Dickson de Oliveira Tavares é Mestre em Estudos da Mídia pela UFRN. Email: dicksontavares@gmail.com.

RE, 2017) demonstrando a universalidade de histórias dos super-heróis com os dramas humanos e as narrativas míticas.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; super-herói; mito.

Abstract: This text studies the Batman, Wonder Woman and Superman characters of DC Comics and matrices of which other heroes were elaborated. Two theoretical articles (GOMES, 2017a, 2017b) and two master's dissertations (TAVARES, 2017; PIERRE, 2017) are summarized and summarized, demonstrating the universality of superhero stories with human dramas and mythical narratives.

Keywords: Comics; Super hero; myth.

I. Introdução

No texto *O herói de duas faces* (GOMES, 2017a), defende-se que a identidade secreta dos super-heróis corresponde ao Ego ou ao personagem-leitor. Em *Anjos e Demônios modernos* (GOMES, 2017b) analisa-se como os heróis 'Surfista Prateado' e 'Demolidor' (Daredevil) correspondem a estruturas míticas arcaicas de diferentes formas de representação da própria identidade. Segundo essa hipótese, há super-heróis (Demolidor, Homem-Aranha e Batman) que vivem sem esperanças presos no mundo imanente e representam a relação Ego-Id; e outros super-heróis (Surfista Prateado, Thor, Mulher Maravilha e Super-Homem) que 'caíram' de um universo transcendente e correspondem a relação Ego-Self.

A diferença fundamental a se revelar é a questão da identidade secreta.

No caso do Demolidor (e dos heróis vigilantes em geral), a identidade secreta é a identidade verdadeira; no caso dos heróis de outros mundos ou dimensões, a identidade cotidiana é que é falsa ou simplesmente não existe. O Batman é um milionário Bruce Wayne que se veste de morcego a noite; enquanto o Super-Homem é o alienígena Ka-El, que se disfarça de Clark Kent para conviver conosco (GOMES, 2017b, p. 12).

A Mulher Maravilha não é uma contrapartida feminina do Superman, mas uma identidade híbrida, que oscila entre as duas identidades, igualmente verdadeiras. E com o passar do tempo, ela passou a desempenhar um papel de mediação entre os aspectos míticos e reais do universo DC, se tornando uma representação da ‘Anima’ junguiana – não apenas o ‘lado feminino dos homens’, mas, sobretudo, uma conexão com a Mãe Natureza, com o Sagrado Feminino.

Trinity (Trindade em português) é o título de uma revista em quadrinhos atualmente protagonizada pelos três super-heróis que compõem o núcleo central do universo ficcional da editora DC Comics: Superman, Batman e Mulher-Maravilha. O trio de super-heróis, é apresentado nas histórias com igual destaque, demonstrando a importância que cada um tem no desenvolvimento do outro. O conceito de “trindade” surgiu depois de um longo período de desenvolvimento.

Nos anos 90, graças ao roteirista Mark Waid, os três personagens passam a se destacar na Liga da Justiça, principalmente na minissérie *O Reino do Amanhã*. A série influenciou inúmeros autores, e várias histórias publicadas a partir dela passaram a não mais se limitar à tendência que a editora até então apresentava de colocar Superman e Batman como opostos, mas a incluir a Mulher-Maravilha no enredo¹.

Em 2003, surge a série *Trinity* de Matt Wagner; e, em 2005, a história *Sacrifício*, escrita por Greg Rucka em conexão com outros projetos, utiliza o conceito de trindade.

Mas, a Mulher Maravilha morre e Batman e Superman brigam durante a série *Guerras Infinitas*. E com a minissérie *Os 52*, que reformulou todo universo narrativo da DC Comics, Superman e a Mulher Maravilha têm suas histórias de origem recontadas e passam a ter um relacionamento. Batman passou a usar uma armadura-robô e a interagir com novos parceiros. O conceito de Trindade como núcleo narrativo foi abandonado.

Porém, em 2006, Kurt Busiek retoma o conceito com a série *Trinity*; reformulada a partir de 2016 por Francis Manapul. O grande tema das histórias de Busiek e Manapul é justamente a importância da «trindade» de heróis, mostrando o impacto que sua ausência fez no universo ficcional da DC.

1. Seja como parte do confronto entre os dois, como na minissérie *Superman: Red Son*, seja como a oponente de Batman, como na graphic novel de Greg Rucka e J. G. Jones, *Wonder Woman: The Hiketeia*, ou no arco de história *Gods of Gotham*, escrito e desenhado por Phil Jimenez e publicado na revista *Wonder Woman*.

Tomando como base uma das melhores descrições sobre os três personagens da Trindade, destacamos um trecho da minissérie em quadrinhos *O Reino do Amanhã* de Mark Waid e Alex Ross (figura 1), onde os personagens Espectro e o pastor Norman McCay percorrem o plano etéreo e dialogam sobre as divergências entre o Batman e o Superman, desvelam o véu do tempo e em poucas palavras definem conceitualmente os dois heróis e refletem sobre a terceira ponta da tríade do Universo DC.

Sobre o Batman, Mark Waid dá voz ao personagem Espectro e define: “o zênite da *ambição* e da *coragem* humanas”. O Superman é descrito como o “ápice do *poder extraterrestre*. Um acidente de *nascimento*. Por quase toda a vida, ele caminhou *entre* os humanos e *acima* deles. Permaneceu preso às preocupações terrestres pelo amor de uma mulher... até que sua vida foi *roubada*”. A Mulher-Maravilha é apresentada como “Outro *paradoxo*: eterna princesa das *Amazonas*, é tanto uma embaixadora da *paz* quanto uma mestra da *guerra*” (WAID, 2013, 05-08).

Partindo dessas definições de Waid, podemos enxergar a “trindade” composta pelo Batman, Superman e Mulher-Maravilha como unidades que se complementam, sendo o Cavaleiro das Trevas e o Homem de Aço, polos opostos. Como a noite e o dia, a escuridão e a luz. Já a Princesa Amazona seria a intersecção desses opostos. A Mulher-Maravilha converge ao mesmo tempo a força e os valores nobres compartilhados com o Superman, juntamente com a carga árida e implacável do Batman.

Porém, antes de estudar efetivamente a trindade e a relação entre os três super-heróis, no entanto, é preciso descrever detalhadamente cada deles e sua trajetória individual.



Figura 1 – Página 81 de O Reino do Amanhã, de Mark Waid e Alex Ross
Fonte: O Reino do Amanhã (2013) – edição definitiva



Figura 2 – A transformação de Batman

2. Luz nas trevas

Além da participação do feminino, a relação entre os heróis da DC é anterior e serve como base para criação de outros super-heróis. Batman, por exemplo, inspirou o Demolidor e foi re-significado por ele. É por isso que são tão semelhantes.

Assim como Demolidor, Batman é uma representação do mal, representando tanto a sombra psíquica quanto a domesticação do desejo de vingança pela justiça (mesmo que fora da lei) em um mundo urbano e caótico extremamente cruel e violento.

Assim como Demolidor, Batman conta a estória de uma superação. Vítima de uma tragédia pessoal (o assassinato de seus pais), Bruce Wayne canaliza sua raiva e sua dor, dando um propósito a sua vida. O foco da anatomia subjetiva desses personagens

sombrios é o controle dos instintos, da violência e da vingança através da disciplina obsessiva. A capacidade de autocontrole é semelhante a um superpoder. Ambos personagens também trabalham com a inversão do medo: não temer a nada para torna-se temido por aqueles que vivem do crime.

Porém, em relação à dupla identidade, há uma evolução do homem-morcego em relação ao Demolidor. Embora o conflito de identidades faça parte do personagem, é possível dizer que os primeiros Batman's eram mais semelhantes ao Demolidor. Houve uma mudança de 'um super-herói sem superpoderes' para um ser humano socialmente desajustado que sai de noite para caçar bandidos igualmente desajustados.

Apesar de ter superado sua fobia por morcego e o ter tornado um símbolo de terror para os criminosos, Batman continua com um sério problema de confiança. Não confia em ninguém e é justamente isso que o torna uma pessoa tão confiável, apesar de extremamente solitário.

As questões são: Vou estar seguro de novo? Será que poderei confiar em alguém... e que elas não serão mortas? E Bruce Wayne é a pessoa que sempre irá perguntar: estarei seguro de novo? Então é melhor fazer segurança com as próprias mãos! [...] (*Batman Unmasked*, 2088, 06:31).

E também é preciso ressaltar ao mesmo tempo em que os Batman's mais recentes são mais humanos e desequilibrados, o aspecto mítico do morcego foi democratizado com outras pesso-

as usando seu capuz e outros personagens adotando sua marca. ‘Batman’ torna-se uma ‘franquia narrativa’ de luta contra o crime. Com o passar das décadas, com a amizade com o Super-Homem (um herói do tipo oposto) e com a participação como estrategista da Liga da Justiça, o homem-morcego se desterritorializa de Gotham City e da Batcaverna, visitando outros locais e universos. Torna-se um herói global e passou a ter um papel de destaque nas reorganizações dos multiversos narrativos da DC Comics.

Para explicar essa metamorfose, a dissertação de mestrado *Batman: uma luz sobre o Cavaleiro das Trevas – mediações, midiaticizações, transmidiaticizações* (TAVARES, 2017) descreve e analisa o personagem ao longo de sua história, através do método hermenêutico e das noções de mediação, midiaticização e transmidiaticização. O trabalho demonstra como o personagem é uma mediação entre a indústria cultural e diferentes públicos. Mediação com ‘e’, para frisar a adesão às ideias de Jesus-Barbero, é um agenciamento que transforma conflitos em diálogos simbólicos.

Já ‘midiaticização’ (com ‘i’) significa um regime em que as relações entre diferentes agentes são mediadas (com ‘e’) pelos meios de comunicação. Diz-se que algo foi ‘midiaticizado’ quando sua existência virtual se torna mais importante do que sua materialidade. Já o termo ‘transmidiaticização’ evoca a ideia de múltiplos suportes e de descentralização através de redes, de um produto simbólico plural e complexo, comercializado como franquia. É a midiaticização segmentada e interativa (TAVARES, 2017, 30).

O personagem ‘Batman’ é uma mediação entre um público leitor e a indústria cultural, uma negociação entre o interesse das pessoas e da sociedade. Batman é um ‘bem público’ cultural. E sua mediação exige um ‘pacto de leitura’ entre os produtores e a audiência, que passa por várias fases e mudanças no decorrer da vida do personagem.

Era de Ouro (1935-1956): A segunda grande guerra mundial marcou o surgimento dos super-heróis. Umberto Eco (1991, 2015) e Grant Morrison (2012) enfatizam o grande sentimento de impotência e frustração dos trabalhadores em relação à guerra como sendo um fator do sucesso dos super-heróis, que funcionavam como compensação e como uma válvula de escape.

Batman, nesse contexto, com sua imagem sinistra e misteriosa, “emulava as figuras do Drácula, do Fantasma da Ópera e os vigilantes mascarados dos *pulps*² do fim dos anos 1930” (TAVARES, 2017, 39). Nessa época, o homem-morcego carregava armas de fogo em seu cinto de utilidade e matava os criminosos ao invés de prendê-los. Batman não era exatamente um herói (era bandido que lutava com outros bandidos para se redimir) e não se encaixava na jornada de Campbell.

Era de Prata (1956-1970): A guerra fria entre EUA e URSS teve várias consequências para o universo narrativo dos quadrinhos, dentre as quais o Macarthismo (que em tudo via a ameaça

2. *Pulp fiction* é nome dado, de forma pejorativa, às revistas feitas com papel de baixa qualidade que traziam histórias eróticas, de terror e ficção científica. Os *Pulps* deram lugar aos *comics* de super-heróis.

comunista) e o patrulhamento moral da sociedade. O psicólogo Fredric Wertham escreveu um relatório alertando sobre a suposta relação entre os quadrinhos e a delinquência juvenil (inclusive insinuando uma relação homossexual entre Batman e Robin). O Senado norte-americano criou o *Comic Code Authority* proibindo quadrinhos contendo “sangue, insinuações sexuais, violência excessiva”, considerados inadequados para o público infanto-juvenil. Os vigilantes mascarados tornaram-se ultrapassados. Muitas publicações saíram de circulação, mas o Batman sobreviveu. Batman se torna um herói de ficção científica para as crianças, antecipando equipamentos tecnológicos muito antes de eles existirem (o bat-móvel tem GPS conectado ao bat-satélite, o bat-computador acessa arquivos e bancos de dados remotos através da linha telefônica, entre outros). Começa a parceria com o Superman e com a Liga da Justiça. Surge a Bat-família.

Era de Bronze (1970-1984): Os filmes seriados (1949, 1953) e principalmente a série de TV (1966) desencadeiam o processo de midiaticização do personagem. Batman se torna um ícone pop da contracultura. Enquanto, nos quadrinhos, Denny O’Neil reposiciona o Batman como investigador e detetive, nas mídias audiovisuais o homem-morcego protagoniza várias series em animação ao lado dos demais super-heróis da DC Comics focadas no público infantil com temáticas mais leves e lúdicas que a trilha mais séria, madura dos quadrinhos. Também nessa época começam a ser comercializadas as primeiras coleções de bonecos de brinquedo e de produtos licenciados (camisas, fantasias,

miniaturas do bat-móvel e de outros veículos). Batman torna-se uma ‘marca’.

Era das Trevas (1984-1998): A publicação da *Batman the Dark Knight Returns*, em 1986, escrita e desenhada por Frank Miller, marca o retorno de Batman a suas origens violentas. Muitos estudiosos consideram que o trabalho de Miller, definindo um padrão para as décadas seguintes, radicalizou uma tendência contra a infantilização do personagem, derivada das adaptações audiovisuais.

Os filmes de Tim Burton (1989; 1992) e Joel Schumacher (1997; 2005) mantiveram essa defasagem estética narrativa, se aproximando mais do Batman das eras passadas do que do estilo ultrarrealista de Miller. Burton faz um Batman gótico, sombrio, mas com inimigos extravagantes e coloridos, como na Era de Ouro; Schumacher, produz um Batman semelhante aos das Eras de Prata e Bronze. O contraste entre o Batman audiovisual e o Batman gráfico diminuiu em 1993, com *Batman: Mask of the Phantasm* o longa-metragem de animação produzido para TV por Paul Dini e Bruce Timm.

Porém foi apenas com a trilogia cinematográfica (2005; 2008; 2012) da dupla Christopher Nolan (diretor) e Christian Bale (ator) que o Cavaleiro das Trevas sai do papel e ganha os contornos hiper-realistas da estética de Miller. Também agora o personagem se adapta perfeitamente à Jornada do Herói – como demonstra Tavares (2017, 135). Também na Era das Trevas começa o processo de transmediatização do personagem. Além de presente em

múltiplas plataformas (histórias em quadrinhos, filmes, desenhos animados, séries de televisão, brinquedos); a participação dos fãs a criação narrativa do personagem se tornou evidente. O próprio conceito visual do Batman de Nolan deriva de um fã-filme: *Batman Dead End* (2003), do diretor Sandy Collora.

Era Moderna (1998-2013): *A Queda do Morcego* de 1993 é a história em quadrinhos que marca a transição da Era das Trevas para a Era Moderna, remodelando o Batman de Miller, retirando Bruce Wayne como o homem por detrás da máscara e introduzindo um visual de armadura meio robótico. No cinema, esse conceito do personagem está presente em *Batman vs Superman* (2016), de Zack Snyder.

Mas, o que realmente caracteriza a Era Moderna para o Batman é a extensão e capilaridade de sua condição de franquia. Batman é o personagem que tem mais videogames e séries de TV. Existem, pelo menos, 30 filmes de animação longa-metragem protagonizados pelo personagem. Há um Batman para cada público (infantil, infantil feminino, juvenil, nostalgia, adulto, nerd). A diversidade de adaptações e versões produzidos por fãs nas diversas plataformas de mídia é incalculável e novos produtos midiáticos surgem todos os dias.

Batman tornou-se um super-herói através de sua midiaticização, dele ter saído da condição de um herói-transgressor, vio-

lento e inovador (ante tradicional) de Levi Strauss³ passando a ser um herói espiritual dentro da jornada de autoconhecimento e ressurreição de Campbell⁴. E o trabalho de Tavares – através das categorias descritivas de mediação, midiaticização e transmediatização – narra as diferentes etapas dessa transformação de demônio em busca de redenção ao herói que conquista a vitória através da perfeição.

E há ainda um outro fator decisivo para essa transformação do Batman que é preciso levar em conta, que não foi tomado em consideração até o momento: sua relação com Superman e Mulher Maravilha. Enquanto o Batman foi pouco a pouco se mitificando até se enquadrar na jornada do herói; seus opostos, o Superman e a Mulher Maravilha tornaram-se cada vez mais humanos e menos arquetípicos.

3. Para Lévi-Strauss (2004; 2005; 2006; 2011) a estrutura do mito compreende e explica, com suas variações, todas as narrativas em quatro etapas: a transgressão do tabu, o castigo, a conquista do fogo e a vingança da exclusão através da destruição generalizada. O mito tanto prescreve o tabu como sua transgressão heroica e destrutiva. Esses transgressores dos limites entre natureza e cultura estão destinados a se tornarem senhores do fogo e da guerra. Ou, no caso dos vigilantes encapuzados, senhores da justiça fora da lei.

4. Joseph Campbell (1990, 1995) comparando diferentes mitologias, elaborou um modelo chamado de Jornada do Herói, em que o herói abandona a vida ordinária, mergulha no desconhecido e retorna à dimensão cotidiana, composto de 3 fases e 17 momentos. Campbell defende a ideia de universalidade psicológica das narrativas (o 'Monomito'), ou seja, de que todas as histórias são na verdade a repetição de uma única estrutura narrativa, de um único aprendizado espiritual.



Figura 3 – Evolução do Superman

3. Os superamigos

A ideia de um super-homem mítico, representando o *self*, no lugar antes ocupado pelos deuses solares, pela união arcaica entre Apolo (a forma) e Dionísio (a transmutação) substituída pelo símbolo do Cristo (a renúncia); surge com o filósofo alemão Friedrich Nietzsche. No livro *Assim falou Zaratustra*, ele descreve como se tornar um 'Além-Homem' (Übermensch) através vontade de potência manifesta criativamente em superar o niilismo, em reavaliar valores velhos e criar novos em um processo contínuo de superação (GOMES & TAVARES, 2012).

Hitler utilizou o conceito de Nietzsche para criar um ideal utópico para a raça ariana, mas foram dois garotos judeus americanos (Jerry Siegel e Joe Shuster), fãs de ficção científica e dos fanzines *pulp* que deram vida a um dos maiores mitos do século XX. Gomes & Tavares sugerem a reconfiguração do mito do messias através de um personagem salvador alienígena e seu enquadramento na jornada do herói.

A estória do Superman também foi sendo expandida e alterada gradativamente ao longo dos anos para acompanhar a evolução do público. No sentido contrário da mitificação do Batman e de sua transformação em um herói e sem as oscilações da Mulher Maravilha entre o mitológico e o cotidiano, o Superman foi se tornando cada vez mais humano e emocionalmente vulnerável.

Ele foi o primeiro super-herói a ter uma revista própria com grande sucesso, fato que marca o início da Era de Ouro (1938-1955). Em pouco tempo, as revistas tornaram-se um divertimento barato, quase descartável, bastante popular entre a população, particularmente com as tropas durante a Segunda Guerra Mundial. A partir da repaginação dos personagens da DC na Era de Prata (1956-1970), o Superman da Era de Ouro passa a pertencer a um universo paralelo denominado Terra 2. Durante a Era de Bronze (1970-1988) várias narrativas aproximaram os super-heróis em aventuras coletivas em ‘várias terras’, por outro lado, o “multiverso” estabelecido na Era de Prata acabou gerando confusões.

Na Era Moderna, a reformulação dos personagens do Universo DC foi encaminhada para modernizar os seus super-heróis. A reformulação da Mulher-Maravilha ficou nas mãos de George Pérez, o Batman com Frank Miller, e coube ao escritor e desenhista John Byrne a reformulação do Superman. Com Byrne, escrevendo e ilustrando quase uma centena de histórias, o Superman torna-se menos poderoso e onipotente, passa a ser mais humano. Sua mitologia é reformulada e sua trajetória segue uma trilha de evolução, onde ele reafirma seu amor por Lois Lane, en-

contra a morte nas mãos da besta alienígena denominada Apocalipse. Como um Jesus Cristo moderno ele ressuscita e finalmente se casa com a terráquea que ele escolheu para viver – Lois Lane. Nas décadas seguintes, o Homem de Aço torna-se cada vez mais próximo de sua versão das Eras de Prata e de Bronze.

Em 2011, a DC reformula novamente sua história do Superman. Nessa versão (os Novos 52), os pais dele são mortos por um motorista bêbado, ele não é casado com Lois Lane e tem um romance com a Mulher-Maravilha (Diana Prince). As bases conceituais e narrativas dessa reformulação editorial acabam por influenciar as novas versões da trindade nos cinemas e nas novas animações baseadas no Universo DC.

No ano de 2013, temos o filme do Superman – O Homem de Aço que tem a missão de inaugurar nos cinemas a mitologia da DC Comics. As influências estéticas e conceituais dos Novos 52 se fundem com outras adaptações para o cinema e para a televisão, bem como nas bases narrativas das histórias em quadrinhos das Eras das Trevas e Moderna. No filme *Batman vs Superman – Dawn of Justice* (2016), de Zack Snyder, temos a trindade imersa nessa profusão de influências estéticas dos Novos 52 e narrativas dos quadrinhos e outras adaptações audiovisuais pré-Novos 52 do Universo DC.

No universo dos quadrinhos, em 2016, a *DC Comics* faz outro reboot em seu universo narrativo. Nessa nova fase, a versão antiga do Superman morre e o Superman da Era do Ouro acaba assumindo seu lugar. Nessa nova fase da editora (conhecida como

DC Rebirth), o Superman é casado com Lois Lane e eles possuem um filho, que herdou os poderes kryptonianos do pai.

Embora, o filme *Batman vs Superman: dawn of Justice* (2016) seja inspirado na obra em quadrinhos *O Cavaleiro das Trevas* (1986) de Frank Miller, uma história do Batman onde a relação amistosa desde os anos 1940, entre o Homem Morcego e o Homem de Aço é redefinida e ambos são colocados ideologicamente em lados opostos quanto aos métodos de combate ao crime. É claro que essa pode ser considerada ‘uma interpretação de fã do Batman’ por alguém que seja ‘fã do Superman’. Batman é alguém que luta para ser uma pessoa melhor e por um mundo melhor; mas, é radicalmente contra o sistema dominante, que considera injusto e violento. O Superman é hegemônico, um ‘bom moço’ que, para ser aceito, trabalha para o governo dos EUA.

Diferente da abordagem de Miller, Snyder inverte os papéis e o Batman é induzido a deter o Superman, que é visto como uma ameaça ao planeta por seus superpoderes e interferência nas questões diplomáticas e de soberania nacional. Snyder coloca o Superman como um sujeito contra hegemônico que ameaça a ordem preestabelecida pelo governo norte-americano no mundo. O Batman entra em cena numa postura quase que fascista e usa todos os seus recursos para acabar com o Homem de Aço. O papel da Mulher-Maravilha é meramente superficial, até o terceiro e último ato do filme, onde ela traz um pouco de racionalidade diante da ameaça final.

No longa-metragem *Batman vs Superman: Dawn of Justice* (2016), apesar de ser uma sequência de *Man of Steel* (2013), também dirigido por Zack Snyder, a produção se apresenta como um ‘filme do Superman’ em que Batman e a Mulher Maravilha (entre outros) funcionam como coadjuvantes da narrativa principal e com a promessa de ser o filme que dá início a formação da Liga da Justiça no cinema. Tais divergências ideológicas entre os personagens sempre se espelharam em fãs diferentes. E a proposta do filme *Batman vs Superman* é justamente agregar e contrapor os fãs dos dois maiores super-heróis da DC em um mesmo universo.

Esta tendência é confirmada pela dissertação de mestrado de Acácia Pierre (2017), que faz um estudo bastante completo dos fãs através do filme, investigando o marketing do lançamento dos filmes e sua repercussão (através de sites e fóruns). A dicotomia entre fãs de Batman e fãs de Superman é superficial. Todos são fãs de super-heróis. E o Batman e Superman atuais também não são mais os mesmos. No filme de Snyder, os papéis se invertem e temos um Superman rebelde e um Batman enquadrado. Pierre destaca ainda a narrativa do filme em relação a outras narrativas (de quadrinhos e desenhos animados) que envolvem conflitos entre os dois personagens.

Entretanto, mais do que um conflito entre dois tipos de heróis, o que se pode perceber é que o desenvolvimento de ambos depende de um terceiro elemento, o aspecto feminino. Que no filme temos as figuras das personagens Martha Wayne, mãe de

Bruce Wayne/Batman; Martha Kent, mãe terrena de Kal-El/Clark Kent/Superman; Lois Lane, namorada do Kal-El/Clark Kent/Superman e a Mulher-Maravilha a princesa guerreira.

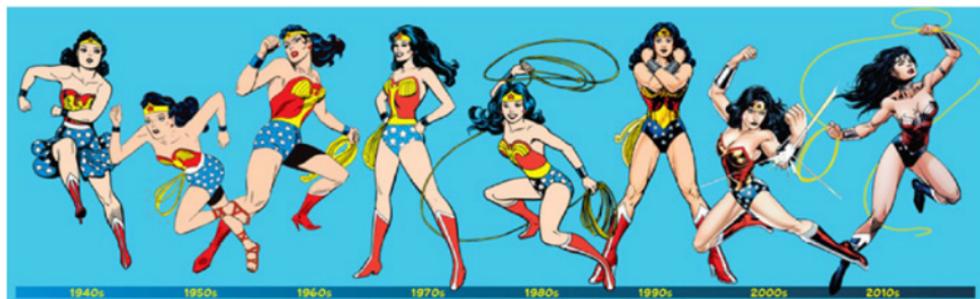


Figura 4 – Transformação da Mulher Maravilha

4. Uma heroína na contramão da jornada

Mulher Maravilha (em inglês, Wonder Woman) é a primeira super-heroína das histórias em quadrinhos, a mais antiga protagonista feminina deste tipo de aventura e está diretamente ligada às lutas feministas. O psicólogo William Moulton Marston escreveu, ao justificar sua criação que “a Mulher Maravilha é a propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que, creio eu, deve governar o mundo”. Moulton era abertamente feminista e elaborou a personagem baseado em sua primeira esposa Elizabeth Marston. A Sra. Marston tinha três diplomas de nível superior, era mãe e trabalhadora. William Moulton era ainda casado com Olive Byrne, igualmente culta e independente, sobrinha de

Margaret Sanger. O trio vivia sob o mesmo teto em uma relação consensual e criaram quatro filhos.

Psicólogo de renome mundial e celebridade polêmica de seu tempo, Moulton foi o primeiro a entender o importante papel cultural e pedagógico dos quadrinhos. Também foi bastante criticado pelos setores conservadores da sociedade americana. Moulton foi ainda inventor do ‘taquígrafo’ (detector de mentiras), depois simbolizado pelo laço mágico da heroína e pela capacidade de fazer os inimigos confessarem seus crimes sem o uso da violência. A contrário dos super-heróis masculinos, a Mulher Maravilha gosta de estabelecer ‘punições corretivas’ aos seus inimigos. Moulton considerava a personagem como ‘um tipo de cavalo de Troia’ para se infiltrar nos lares norte-americanos e ensinar às crianças que a ‘superioridade masculina e o preconceito contra as mulheres eram prejudiciais’ e que a justiça e o amor devem se sobrepor à violência e à vingança. *Pode-se dizer que essa é a primeira e mais importante influência da Mulher Maravilha sobre o comportamento de seus amigos, Batman e Superman.*

As histórias eram desenhadas por Harry George Peter e retratavam situações cotidianas nas fábricas e salas de aula contra as injustiças de gênero, voto feminino etc. Muitas vezes, as histórias desenhadas eram publicadas junto com textos políticos feministas, como em um fanzine.

Segundo a escritora Jill Lepore (2016), a heroína foi concebida...

{...} para criar um padrão entre as crianças e jovens de uma feminilidade forte, livre e corajosa; para combater

a ideia de que as mulheres são inferiores aos homens, e para inspirar as meninas a terem autoconfiança e a se realizarem no esporte e nas ocupações e profissões monopolizadas por homens’, porque ‘a única esperança para a civilização é a maior liberdade, desenvolvimento e igualdade das mulheres em todos campos da atividade humana.

As amazonas, mulheres guerreiras, vivem sem homens em uma sociedade matriarcal na ilha de Themyscira, escondida do mundo pelos deuses do Olimpo. Um dia, o piloto americano Steve Trevor chega à ilha depois de seu avião ser abatido por um caça nazista. As amazonas cuidam de seus ferimentos e decidem ajudá-lo a retornar para sua casa. A rainha Hippolyta decide que aquela que se provar a mais brava das amazonas ficará incumbida da tarefa de levar o soldado de volta. Diana se apaixona pelo piloto e conquista o direito de levá-lo ao mundo patriarcal. No mundo dos homens, começa a trabalhar como enfermeira da força aérea americana e adota o nome de Diana Prince.

As primeiras histórias da Mulher Maravilha⁵ acontecem na Segunda Guerra Mundial. Enquanto a Mulher Maravilha batalha contra os alemães ou japoneses, Diana, sua identidade secreta se preocupa com sua paixão, Steve Trevor, que se encontra hospi-

5. Sua primeira aventura foi na revista All Star Comics #8 de dezembro de 1941. A história continua em Sensation Comics #1 de janeiro de 1942. Com o sucesso, a Mulher Maravilha ganha sua própria revista em quadrinhos em maio de 1942, Wonder Woman #1, transferida exclusivamente para a DC Comics em 1944. A mitologia da Mulher Maravilha de Charles Moulton é apresentada na história *Introducing Wonder Woman* da revista *All Star Comics* #8 de 1941, e aprofundada em *The Origin of Wonder Woman* do primeiro volume de *Wonder Woman* de 1942.

talizado. Ao contrário do Superman ou Batman, a Mulher Maravilha realmente participou da Segunda Grande Guerra dentro e fora de suas histórias.

Porém, com a morte de Marston Moulton em 1947, na metade da Era de Ouro, o personagem se modificou bastante com o roteirista Robert Kanigher, que adotou uma abordagem mais mitológica. Os inimigos passam a ser Ares, o deus da guerra e Hércules, seu herói. Ares luta contra Afrodite, deusa do amor e protetora das Amazonas, pela hegemonia espiritual do mundo. Também durante toda a Era de Prata (1956-1970), a Mulher Maravilha foi sendo fragilizada, colocada como vítima para ser salva por outros heróis; teve seu visual sexualizado, foi colocada como secretária da Liga da Justiça. Em 1968, seus superpoderes são confiscados pelos novos roteiristas⁶. As Amazonas alcançaram seu 10.000º ano na Terra, precisando ir para outra dimensão, a fim de renovar seus poderes. A Mulher Maravilha recusa-se a acompanhá-las, pois seu amado Steve Trevor está sendo injustamente acusado de alta traição pelos Estados Unidos. Diana então quer ajudar a limpar seu nome, mas acaba Diana perdendo seus superpoderes de heroína e pedindo afastamento da Liga da Justiça.

A ausência de poderes durou até 1972 nos EUA e até 1983 no Brasil. Também durante esse período, a personagem foi fortemente sexualizada tanto nos quadrinhos quanto pela sua adaptação

6. *The New Wonder Woman* escrito por Denny O'Neil e desenhado por Mike Sekowsky. Revista *Wonder Woman* n.1069. Fonte: Wikipédia; verbete: Mulher Maravilha.

para a série de TV (1975-1979) protagonizada pela ex-miss Lynda Carter. A ‘verdadeira’ Mulher Maravilha, nos anos 70, só podia ser vista pelas crianças nos desenhos animados dos ‘Superamigos’⁷.

E não bastasse ser mitificada no final da Era do Ouro; perder seus poderes e ser vitimizada na Era de Prata; ser simultaneamente sexualizada e infantilizada pela televisão na Era de Bronze; no começo da Era das Trevas (ou Era Moderna) a Mulher-Maravilha morre⁸ – na história em quadrinhos: *Crise nas Infinitas Terras*⁹.

Nos anos 90, no entanto, a princesa amazona já havia se tornado importante para o público feminino de diferentes faixas

7. *Superamigos* é um conjunto de séries de desenho animado produzido para TV pela Hannah-Barbera Productions, baseado nos super-heróis da DC Comics. Teve diversas fases com início em 1973 e foi até 1986, ano que a produção desta coligação de super-heróis termina; a primeira fase chamada simplesmente de *Super Friends* foi apresentada originalmente nos Estados Unidos entre 1973 e 1975. Depois vieram *The all-New Superfriends hour* (1977-1978); *Challenge of the Superfriends* (1978-1979); *The World’s Greatest Superfriend* (1979-1980); *The Superfriends Hour Shorts* (1980-1982); *Superfriends: the legendary Super Powers* (1984-1985) e finalmente *The Super Powers Team: Galactic Guardians*, que ocorreu entre 1985 a 1986.

8. Mas foi ressuscitada por Afrodite e pelo roteirista George Pérez. Veja a seleção de melhores histórias da Mulher Maravilha dos anos 80 até o presente no apêndice no final do artigo.

9. A história *Flash of two worlds* marca a repaginação dos personagens da DC Comics na Era de Prata (1956-1970). A partir dela, todos os heróis da editora na Era de Ouro e suas histórias passam a pertencer a um universo paralelo denominado Terra 2, distinto daquele em que ocorriam as histórias publicadas pela editora durante a década de 1960. Em 1985, a DC Comics decidiu unificar todas as suas publicações sob um único universo narrativo coeso e compartilhado, através da história *Crise nas Infinitas Terras*, destruindo todas as ‘terras paralelas’ e encerrando a continuidade e estabelecendo uma nova, repaginando todo o universo de personagens da DC Comics.

etárias. Em 1993, ela ganha uma nova série *Wonder Woman and the Star-Riders* numa união da DC com a Mattel para vender brinquedos para garotas em universo mágico do tipo conto de fadas. O projeto rendeu uma série em quadrinhos, alguns brinquedos, mas não chegou a se tornar uma série de animação para TV. E a Mulher Maravilha continuou participando de outras séries produzidas por Bruce Timm e Paul Dini¹⁰.

A Mulher Maravilha também é pioneira em videogames, aparecendo em diversos jogos eletrônicos desde os anos 80 e se tornando uma opção preferencial por várias gerações de meninas que gostam de jogar. Está presente nos jogos *Justice League task force* e *Mortal Kombat vs DC Universe*. Neste século, a Mulher Maravilha já participou de pelo menos 10 filmes de animação longa metragem oficiais da DC Comics¹¹.

Atualmente, uma versão adolescente da Mulher Maravilha participa do projeto focado no público infantil feminino: *DC Super Hero Girls* (formado por brinquedos, animações curtas para TV e de uma revista de quadrinhos própria) – junto com Hera Venenosa, Supergirl, Batgirl, Arlequina, Katana e Abelha.

10. *Liga da Justiça* (2001-2004), *Liga da Justiça sem limites* (2004-2006), *Justiça Jovem* (2010) e *Batman: os bravos e destemidos* (2008-2011).

11. *Liga da Justiça: a nova fronteira* (2008); *Mulher Maravilha* (2009); *Superman/Batman: apocalypse* (2010); *Liga da Justiça: a legião do mal* (2012); *Batman Lego – o filme – Super heróis se unem* (2013); *Liga da Justiça: ponto de ignição* (2013); *As aventuras da Liga da Justiça – Armadilha do tempo* (2014); *Liga da Justiça: guerra* (2014); *Liga da Justiça: o trono de Atlantis* (2015); e *Liga da Justiça: deuses e monstros* (2015).

Os Novos 52 (2011) e *O Renascimento* (2016) são duas novas repaginações do universo DC, a matriz atual para construção do mundo de seus super-heróis através de narrativas seriadas. Em 2011, a DC fez uma reformulação de 52 de seus maiores personagens, inclusive da Mulher Maravilha. Nessa versão Diana de Themiscira é filha de Zeus e de Hipólita, a Rainha das amazonas sendo assim uma Semideusa, além de herdeira do trono amazona. Com as histórias escritas por Brian Azzarello, a Mulher Maravilha torna-se novamente mais mitológica, tendo uma maior interação com seus meio-irmãos, como Apolo, Hermes, Artemis e entre outros. Outra mudança relevante na vida da heroína está em seu relacionamento amoroso com o Superman.

Em 2016, a DC Comics decidiu relançar toda sua linha novamente, o que incluía a Mulher Maravilha. Nessa nova fase, suas histórias voltaram a ser escritas pelo Greg Rucka e o seu ex-namorado, o Superman dos Novos 52, acaba morrendo, o que faz com que a personagem volte a se relacionar com Steve Trevor. Ela se torna mais humana e menos mitológica. É mais jovem e tornou-se integrante da Liga da Justiça recentemente e não mais sua sócia fundadora, como nas versões anteriores.

Falando ao site Comicosity, o roteirista Greg Rucka especulou sobre a sexualidade da personagem, “lembrando” que a heroína cresceu num lugar onde não havia homens e que parte importante de sua mensagem contra o patriarcalismo se refere ao amor incondicional entre mulheres.

Enquanto nos quadrinhos atuais os super-heróis vivem um renascimento humanizado (o Superman está casado com Lois Lane e tem um filho, Batman montou uma equipe para se aposentar etc.); no cinema, os super-heróis ainda estão no paradigma dos Novos 52. Com o lançamento de *Homem de Aço* (2013), Warner Bros decidiu criar um ambicioso projeto de filmes interconectados entre si, com os mesmos atores, roteiristas e diretores: DC Cinematic Universe. O projeto inclui ainda *Batman vs Superman: a origem da justiça* (2016); *Mulher Maravilha* (2017); *Liga da Justiça: parte um* (2018); e *Liga da Justiça: parte dois* (2019).

Há uma grande defasagem ideológica entre o universo DC nos quadrinhos (The Rebirth) e no cinema (que ainda está no paradigma dos Novos 52). Os fãs das Mulher Maravilha nos quadrinhos não aceitam a representação audiovisual da personagem no cinema, que consideram sexista e inadequada¹².

12. Protagonista de gênero ou representação masculina do feminino? Comemorando o aniversário de 75 anos da Mulher Maravilha, no dia 21 de outubro de 2016, a Organização das Nações Unidas (ONU) declarou a personagem da DC Comics, Wonder Woman/Diana Price como embaixatriz Honorária da entidade, com a missão de dar visibilidade ao 5º objetivo global de desenvolvimento sustentável, que busca alcançar a igualdade de gênero até 2030. Embaixadores Honorários são personagens ficcionais representantes de campanhas publicitárias. E a ideia era que, para atingir as gerações mais jovens, a Mulher Maravilha seria utilizada para promover a igualdade de gênero e a total participação feminina na vida pública, através de uma campanha institucional internacional, formada por materiais gráficos e audiovisuais para as mídias sociais e de um livro em quadrinhos sobre o empoderamento feminino publicado em seis línguas. Mas, no mundo real, no dia 13 de dezembro do mesmo ano, a heroína foi destituída de sua embaixada honorária na ONU. “Embora os criadores da Mulher-Maravilha possam ter buscado representar uma ‘guerreira’ forte e independente <segue>

A Mulher Maravilha é a embaixadora das Amazonas, enviada ao ‘mundo dos homens’ para propagar a paz, sendo a defensora da verdade e da vida na luta entre os homens e os deuses. Ela teve diferentes tipos de inimigos, incluindo alguns de seus roteiristas. Houve inimigos históricos (como Hitler e vários personagens derivados do nazismo); houve inimigos ideológicos (assediadores de mulheres, autoridades misóginas, rivais invejosas); houve inimigos mitológicos (Ares, Hercules, Circe); e também vilões comuns às histórias em quadrinhos da *DC Comics*. Suas habilidades e equipamentos também sofreram alterações com o passar do tempo. Inicialmente, a Mulher Maravilha tinha mais superpoderes e contava apenas com a o laço da verdade, seus braceletes inquebráveis e com a tiara, que utilizava como bumerangue. O jato invisível e outros equipamentos vieram depois. Depois da guerra civil em que sua mãe foi deposta do trono das Amazonas, a Mulher Maravilha deixou de usar a tiara de princesa.

A história de origem sofreu alterações algumas vezes, mas apesar das diferentes origens e dos diferentes uniformes, é pos-

<continuação> com uma mensagem feminista, a realidade é que a representação atual da personagem é de uma mulher branca, de seios grandes, com proporções impossíveis”, afirma uma petição online assinada por quase 45 mil pessoas. Os críticos da nomeação dizem ser preocupante o fato da ONU ter escolhido uma personagem “explicitamente sexualizada” para representar uma campanha pela prevenção da violência de gênero. A ONU não explicou os motivos que levaram à desistência da escolha da super-heroína. A verdade é que ainda estamos por ver adaptação (dos quadrinhos para o cinema) de melhor qualidade. Os produtores (diretores, roteiristas e atores) de filmes da cultura pop ainda se orientam por paradigmas antigos, centrados no sexo e na violência, e não na beleza estética e na inteligência narrativa dos quadrinhos atuais.

sível dizer que a essência da personagem permaneceu a mesma desde sua criação. Basicamente, a Mulher Maravilha é uma mulher caucasiana de cabelos pretos (que já foram curtos, longos, encaracolados e lisos), usando uma tiara dourada com uma estrela, um traje que combina bustiê vermelho com uma águia dourada como símbolo (sendo substituída por um duplo “W” nos anos 1980 até então), short azul com estrelas brancas e botas de cano longo vermelhas. A combinação lembra a bandeira dos Estados Unidos da América, que considera como sua segunda casa.

E o mais importante (pelo menos, para esse artigo): ela é o elemento central da Trindade da *DC Comics* e que funciona como o equilíbrio afetivo e político entre os extremos representados pelo Superman e Batman; é a mediação de um conflito de várias dimensões narrativas. Como destacamos nesse artigo, nas palavras de Mark Waid em *Reino do Amanhã* (2013), a Mulher Maravilha é uma princesa amazona, embaixadora da paz e ao mesmo que uma mestra da guerra – o que há de melhor e de mais ameaçador do Batman e do Superman.

Referências bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

ECO, Umberto. *O Super-Homem de Massa – retórica e ideologia no romance popular*. (Debates: 238). São Paulo: Perspectiva, 1991.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. (Debates: 19). São Paulo: Perspectiva, 2015.

GOMES, Marcelo. *O herói das duas faces – A dupla identidade dos super-heróis*. Revista Nona Arte n. 6. **São Paulo: USP, 2017**.

GOMES, Marcelo. *Anjos e demônios modernos – o surfista prateado e o demolidor*.

GOMES, Anderson & TAVARES, Dickson. *Superman: o ícone e o mito. Imaginário!* N. 2. Paraíba: julho de 2012. ISSN 2237-6933.

LEPORE, Jill. *The Secret History of Wonder Woman*. Read Books Online 2012

LEVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. São Paulo: Ed. Nacional, 1976.

LEVI-STRAUSS, Claude. *O cru e o cozido: Mitológicas I*. **São Paulo: Cosac Naify, 2004;**

LEVI-STRAUSS, Claude. *Do mel às cinzas: Mitológicas II*. São Paulo: Cosac Naify, 2005;

LEVI-STRAUSS, Claude. *A origem dos modos à mesa: Mitológicas III*. **São Paulo: Cosac Naify, 2006;** LEVI-STRAUSS, Claude. *O Homem nu: Mitológica IV*. **São Paulo: Cosac Naify, 2011.**

MORRISON, Grant. *Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis*. São Paulo: Seoman, 2012.

PIERRE, Acácia. *Batman vs Superman – um estudo de fãs*. Dissertação de mestrado em Estudos da Mídia. PPGEM/UFRN, 2017.

TAVARES, Dickson. *Batman: uma luz sobre o Cavaleiro das Trevas – mediações, midiatizações, transmidiatizações*. Dissertação de mestrado em Estudos da Mídia, PPGEM/UFRN, 2017.

Referências gráfico-visuais

BYRNE, John. *Superman – O Homem de Aço*. São Paulo: Mythos Editora Ltda., 2008. Encadernado.

MILLER, Frank. *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. São Paulo: Editora Abril S.A., 1988. Encadernado.

PÉREZ, George. *Mulher-Maravilha – Deuses e Mortais*. Barueri: Panini Comics, 2008. Biblioteca DC – Encadernado.

ROSS, Alex; WAID; Mark. *Reino do Amanhã*. Barueri: Panini Comics, 2013. Encadernado.

WAGNER, Matt. *Trindade*. Barueri: Panini Comics, 2004. Minissérie em 3 volumes.

Referências audiovisuais

SNYDER, Zack. *Batman vs Superman: Dawn of Justice (Batman vs Superman: A Origem da Justiça)* [Filme-video]. Produção de Charles Rovent; Deborah Snyder; Produção executiva: Christopher Nolan; Emma Thomas; Geoff Johns, direção por Zack Snyder. Warner Bros./DC Comics, 2016, Cor 151 min.