

ELMO, ESCUDO E BOTA: TRÊS MUNDOS GREGOS PARA A MULHER-MARAVILHA (GRÉCIA ANTIGA, DÉCADA DE 40 E DÉCADA DE 80).

Sávio Queiroz Lima¹

RESUMO

O presente artigo apresenta reflexões sobre a reconstrução da personagem Mulher Maravilha pela empresa detentora nos anos 80. Apresenta o quadro de atualizações feitas nos produtos, super-heróis e seus mundos, e as razões nascidas na dinâmica do produto com a sociedade consumidora. O fio condutor do artigo em questão é a historicidade comparada entre um universo Imaginário mitológico grego apropriado na reconstrução mitológica da personagem Mulher-Maravilha na reformulação promovida pela DC/Warner na década de 80. Heranças materiais do passado e as escolhas do historiador, a Grécia Antiga é apropriada pela editora na atualização do universo mitológico contemporâneo da origem da Mulher Maravilha, criada nos anos 40.

Palavras-Chave: *História Comparada, Representação, Mulher-Maravilha.*

ABSTRACT

This article presents reflections on the reconstruction of the Wonder Woman character by holding company in the '80s. Presents the grid of updates made to the product, superheroes and their worlds, and the reasons born in the dynamics of the product with the consumer society. The conductor line of the article in question is the Comparative History between a Greek mythological appropriate Imaginary reconstruction of the mythological character Wonder Woman in reshaping promoted by DC / Warner in the 80's. Legacies of the past and material choices historian, ancient Greece is suitable for publishing in updating the mythological universe of contemporary origin of Wonder Woman, created in the '40s.

Keywords: *Comparative History, Representation, Wonder Woman.*

A Mulher Maravilha estreou na edição *All-Star Comics* número 8 de dezembro de 1941, com arte de Harry George Peter e roteiro de Charles Marston, pseudônimo do doutor William Moulton Marston, psicólogo e inventor. Sua visão pitoresca sobre o universo feminino,

¹ Com formação em História, licenciatura e bacharelado, pela Universidade Católica do Salvador em 2008, produz reflexões históricas tendo as histórias em quadrinhos como objetos e fontes. savio_roz@yahoo.com.br.

teorizando em muitos momentos a superioridade feminina nas relações sociais como possibilidade efetiva de futuro promissor e suas assumidas fantasias sadomasoquistas. Na edição número 1 da revista *Sensation Comics*, de janeiro de 1942, apareceu balas com seus poderosos braceletes.

O sucesso imediato da Mulher Maravilha logo a fizeram migrar da *Sensation Comics* para um título próprio, *Wonder Woman*, em 1942, tornando-se rapidamente popular como a mais emblemática super-heroína dos quadrinhos de super-heróis. Ela se chamaria, em fevereiro de 1941, “Suprema, a Mulher Maravilha”, mas o doutor William Marston alterou o nome dela por um melhor aproveitamento, como relatou a Sheldon Mayer (DANIELS, 2000). O seu criador a fez de origem grega, envolvendo as mitológicas amazonas em sua linhagem, acrescentando em sua narrativa um imaginário sobre a Grécia antiga.

Faz-se fundamental entender que realidade histórica está presente no mito, o que discursa a existência de uma população feita de mulheres bélicas e o que isso acarreta na transcrição discursiva de um universo masculino helênico para a apropriação de um psicólogo nos anos 40. Evitando uma superficialidade comparativa, as realidades construídas em três momentos, os dois supracitados e a reformulação da personagem nos anos 80, são confrontadas, levando em consideração as realidades sociais e temporais em que estão inseridas.

Para cada uma dessas realidades, as construções narrativas, ora míticas e educativas, ora registros de modos de se pensar as relações humanas, produzem efeitos e possuem papéis próprios. Além de suas falas superficiais, as narrativas, a original e as apropriações, tem muito a dizer quando abordadas de maneira correta, e este artigo busca fazer tal exercício. Para tal, não há hierarquização dos objetos, separados por uma tendência de dar valor a um tipo e desvalorizar outro, permitindo se pensar os objetos enquanto fontes na obtenção de informações históricas.

Escudo, elmo e botas

Onde os historiadores escolhem suas fontes é que mora a rede de dificuldades de seus manuseios, maneiras de se obter as falas escondidas ou silenciadas, muitas vezes inexistentes nas fontes mais usuais ou mesmo nos registros pretensiosos deixados pelas sociedades do passado. São os registros deixados, conscientes ou não, que nos permite construir uma cena cada vez mais próxima com a realidade do passado, elaborando aos poucos os detalhes e firmando os pés com mais segurança para pensarmos esse passado.

O trato investigativo, entretanto, exige minúcias metodológicas e teóricas pertinentes à natureza da fonte, muitas vezes readequando-se um modo de abordar a fonte histórica por sua singularidade. Grosso modo, os registros de um passado pouco vislumbrado ou com registros, sejam abundantes ou não, com carga representativa e falas fugidias são divididos, segundo Jacques Le Goff, entre monumentos e documentos (LE GOFF, 1996). Não são, porém, definições ao pé-da-letra, sem flexibilidade.

Deciframos a Grécia Antiga através dessas modalidades materiais de registro, não entendidos como prontos e verdadeiros, mas como marcas deixadas a serem lidas, nos é exigido, como disse Lucien Febvre, “fazer falar as coisas mudas”, e isso não é feito com facilidade. Em diálogo com fontes que registram um imaginário sobre a antiguidade dos povos gregos, as histórias em quadrinhos da Mulher-Maravilha, o investigador que opta em debruçar-se sobre a história deve escapar à burocracia de seleção e tratamento dos documentos. Não mais vê-los como triunfantes diante de outras fontes, não hierarquizar os registros como mais ou menos legítimos, senão pela sua eficácia ou pela sua veracidade documental.

A leitura de três representações sobre a realidade da antiguidade grega, os diálogos possíveis entre as construções produzidas pelo pensar historiográfico, nos fornece exercício de análise das dinâmicas sociais imaginativas e legitimadoras de conceitos. Mais do que compreensão esgotada de um passado, a própria história nos renova os conhecimentos, lapidando a noção do passado, decifrando práticas outrora ocultas pelas limitações das

fontes e objetos. A tríade dialogada fornece, também, sedimentações sobre construções de um imaginário sobre o passado em contínua transformação.

A Mulher Maravilha é uma construção arquetípica de uma realidade feminina discursada de uma posição culta. Seu criador, William Moulton Marston, edificou sua origem tendo a mitologia grega como pano de fundo, agregando ponderações próprias sobre o papel das mulheres numa sociedade dominada pelo masculino. Seu processo de criação nunca foi exposto, mas alguns discursos seus nos sugerem reflexões a respeito de suas pretensões efetivas. Les Daniels trás a luz as falas de Elizabeth Marston, esposa do doutor Marston, sobre a criação da Mulher Maravilha. Ela relata que “Bill (William Marston) estudou mitologia grega e romana no ensino médio”, e Sheldon Mayer, colega de trabalho do doutor Marston no empreendimento de quadrinhos dos anos 40, completa dizendo que, no uso do conceito de amazona da mitologia grega o doutor Marston “tomou algumas liberdades”(DANIELS, 2000:22).

Tais liberdades encontram-se nas expectativas educativas que tinha sobre suas narrativas, fundamentalmente na estruturação de uma base para uma nova mulher na sociedade estadunidense. Em suas palavras, a Mulher Maravilha “é uma propaganda psicológica para um novo tipo de mulher que deveria, creio eu, dominar o mundo” (DANIELS, 2000:22). E o pano de fundo mítico de uma antiguidade grega foi o suporte de uma feminilidade idealizada, proativa sexualmente, dominadora, numa inversão consciente de valores. Na criação da Mulher-Maravilha, a vida pessoal inspirou bastante o trabalho de Marston, sua vivência aberta de intimidades com sua esposa e com uma ex-aluna teve influência na construção de seus discursos.

A Mulher-Maravilha é uma representante das Amazonas da mitologia grega, agregando sobre si um apanhado de elementos do imaginário mitológico sobre esse passado pelo mundo acadêmico. Eram mulheres guerreiras dotadas tanto de ferocidade e habilidades bélicas quanto de concepção política de estrutura social feminina, não apenas matricentral, mas de exclusividade. Arbitrariamente, Marston seleciona não apenas aquilo que está ao alcance de seus conhecimentos históricos, produtos de uma historiografia nunca

esgotada e nem mesmo pétrea, mas, também, seleciona o que lhe convém dentro de suas expectativas imaginativas.

Sua vida pessoal foi singular, chocando com moralidades regradas da época, fundamentalmente no que se refere a vida sexual. Casou-se, em 1915, com Elizabeth Holloway, que serviu-lhe de inspiração para sua super-heroína. Iniciou amizade com Olive Byrne Richard, sua aluna e posteriormente secretária, em meados dos anos 20. Em comum acordo, viveram juntos o poli amor, William Marston e suas duas mulheres, felizes na mesma residência, tendo dois filhos com cada uma delas (SIMONSON, 2011). Boa parte de seus discursos pró-feministas, ainda que moderados, estão presentes nos artigos que escreveu para a revista *Family Circle*(SIMONSON, 2011).

As histórias do doutor Marston estavam sempre carregadas de discursos sobre dominação e submissão, situação já conhecida em suas produções quando escrevem, em 1928, um livro onde discute o assunto, chamado *Emotions of Normal People*. O doutor Marston, enquanto inventor, criou o polígrafo, popularmente conhecido como detector de mentiras. O aparelho que mede pulsação e pressão sanguínea para decifrar mudanças psicofisiológicas que ocorrem quando as pessoas produzem discursos imprecisos ou enganosos, o que magicamente faz o Laço da Verdade que a Mulher Maravilha leva consigo em suas missões heroicas.

O Laço da Verdade combina duas fixações do doutor Marston: a busca pela verdade (que ele entende como mais natural nas mulheres) e técnicas *bondage* de fetiche sadomasoquista. O *bondage* é uma prática sexual onde a excitação em acordo mútuo está na privação da liberdade, numa relação onde uma das pessoas é submetida a retenção física de seus movimentos através de cordas, algemas, fitas adesivas, entre outros instrumentos. Nas histórias que escreveu, até o fim de sua vida, para a Mulher maravilha, as imagens de mulheres dominadas e libertadas de uma dominação são constantes. O século XX foi promissor às práticas sexuais mais amplas, não apenas com intensas abordagens dos estudos da psicologia/psiquiatria, com Sigmund Freud como farol, mas, também, com as modificações nas vestimentas de cunho íntimo. Abandonam-se as crinolinas, surgem

corseletes e espartilhos mais confortáveis, empresas investiram em materiais novos, a *Dunlop Company* abusa do látex e a *DuPont de Nemours* o nylon.

As botas de cano longo com salto foram uma apropriação de calçado masculino na transição da Primeira para a Segunda Guerra Mundial, parte do fetichismo visual de práticas sexuais de dominação. Inicialmente como indumentária de foro íntimo, as chamadas “botas a Go-go” só tornaram-se coqueluche da moda abertamente nos anos 60. Sua saia curta deu lugar para um calção, aproximando-se, com o tempo, da calcinha de um bikini. As cores foram estratégias das circunstâncias políticas, comuns aos personagens nascidos no período antecedente à participação dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial. Diana estava mais próxima da vida íntima de seu criador do que de sua origem grega antiga.

Na seletividade representativa do doutor Marston, uma Grécia Antiga não apenas imaginada como em acordo com normas morais possíveis, mesmo que nem sempre aceitáveis, encontra-se discursos de uma memória consciente. Essa memória, representação seletiva do passado, corresponde às escolhas feitas por Marston na construção precisa da mitologia de sua Mulher Maravilha. O doutor Marston escreveu uma obra feminista, mas para um público masculino(DANIELS, 2000.).

O que temos da mitologia grega é um apanhado concentrado de tradições narrativas de diversos povos num largo espaço de tempo no mundo egeu. Os registros são, pela arqueologia, os poucos vestígios sobreviventes de mundos mentais com bases morais e éticas muitas vezes complexas e distintas da nossa realidade contemporânea. As descobertas sobre os escritos micênicos, na chamada escrita linear B, foram fundamentais na ampliação do conhecimento sobre o mundo grego(VERNANT, 1981). Ainda assim, as dificuldades de construção de uma realidade distante não apenas temporalmente como nas bases mentais estão sempre presentes nos estudos sobre antiguidade.

Os registros orais em trovadores

Um exemplo disso é o diálogo frutífero entre o historiador Jean Pierre Vernant sobre as reflexões de Louis Moulinier sobre a pureza e a impureza no mundo mental do grego antigo. O autor tece uma complexa rede de interpretações e significados sobre os pensamentos registrados nas narrativas mitológicas. Tal exercício nos fornece alerta sobre os perigos das interpretações errôneas carregadas de anacronismos ao voltarmos nossas atenções às minúcias do passado, principalmente para um passado tão inóspito. O surgimento da *polis*, da cidade e sua intensa vida social, transforma o pensamento grego a ponto de transitar a reflexão sobre a palavra, e seu poder, de justa ritualística, perene, para uma argumentativa (VERNANT, 1999:1).

Pierre Grimal nos oferece estrutura tipológica nos estudos sobre as narrativas mitológicas que carregam de praticidade os estudos sobre mito, as possibilidades de uma mitocrítica e uma mitoanálise (GRIMAL, 1993). Na tipologia de Grimal, temos a cosmogonia explicativa do mundo físico nos chamados mitos teogônicos, seguidos dos ciclos de narrativas dos deuses, semi-deuses e heróis. Dentro das narrativas dos grandes heróis e suas epopeias, está o ciclo dos átridas, onde se encontram as narrativas onerosas *Ilíada* e *Odisseia*. As amazonas se encontram na primeira, tendo seu papel representativo na mitologia como um alerta dos perigos que uma sociedade feminina independente e belicosa tem para com a construção social, então (GRIMAL, 1987).

Heródoto², viajante e cronista, as registrou geograficamente na Schytia, região que hoje corresponde à Ucrânia. São também personagens presentes na *Ilíada*, participam da guerra de Tróia derrotando os frígios, descritas como guerreiras que “lutam como homens”, tendo sua rainha, Penthesilea, perdido a vida com a espada de Aquiles transpassando seu corpo. As amazonas de Marston mantiveram-se governadas por Hipólita, que no ciclo de narrativas de heróis e grandes feitos participou das aventuras de Hércules, ou Hércules, seu nome latino, sendo um dos seus doze trabalhos.

² Alcançado como “Pai da História” por sua obra “Histórias” onde narra eventualidades sociais e políticas de seu período histórico.

As narrativas epopeicas de Hércules traçam uma geografia factível, podendo se confirmar uma rede funcional entre o real e o mítico, somando elementos do cotidiano e verossímil com elementos de um imaginário fantasioso ou de relação pejorativa. No mito divulgado, Hércules é fruto de promiscuidade do deus Zeus, e ferrenho descontentamento da deusa esposa Juno. A deusa, com suas tramoias, manipula o rei Euristeus a exigir que Hercules lhe traga, como uma de suas doze tarefas, o cinturão de Hipólita, rainha das amazonas. Na crise narrativa, as amazonas são levadas, por Juno disfarçada, de que a rainha fora capturada por Hercules, envolvendo a todos em uma batalha voraz que desfecha-se com a morte de Hipólita.

A rainha sucessora de Hipólita, Antíope, mal terminou seu trabalho de recuperação do reino das mulheres guerreiras e envolveu-se num conflito com o herói Teseu. A geografia de Teseu seguiu por mar, e seu discurso de aproximação com os feitos de Hercules legitimam suas aventuras. Cidadino de uma Atenas desgostosa com o controle político de Minos, Teseu optou por confrontar a cidade minoica e seu mais famoso ato mítico foi o confronto com o minotauro. Após emblemática investida, registrou-se, no mito, sua peleja com as amazonas, com a derrota das mulheres e a captura de Antíope, humilhada. Registrado conflito narrativo de informações, Teseu, no fim de sua vida heroica, haveria tido como esposa a rainha Hipolita, que tem-se por morta no ciclo de Hercules (BULFINCH, 2002:189). A temporalidade do mito permite incongruências justamente por sua natureza de apropriação de construções narrativas e discursos diversos.

As publicações da Mulher Maravilha na Indústria Cultural sofreram diversos revezes, desde o afastamento do doutor Marston até a idiotização que os quadrinhos sofreram em geral com os desfechos do macarthismo e das perseguições moralistas do psiquiatra Fredric Wertham. Atendendo coqueluches da estética e das narrativas televisivas, a Mulher Maravilha mudou seu uniforme e perdeu os poderes de outrora, aproximando-se com expectativas de padrão de beleza feminino e das heroínas do cinema puritano e romântico entre os anos 60 e 70. Essas mulheres padronizavam-se na Revolução do Pavão, com um visual extravagante, abusando das cores e de uma arte visual psicodélica (SENNÁ, 2001).

Em crise existencial, meio as edições 170 e 200 da revista *Wonder Woman*, que mudou seu título temporariamente para *The New Wonder Woman*, entre os anos de 1968 e 1969, Diana abandona o imaginário da antiguidade grega e torna-se adepta de um imaginário sobre esoterismo oriental, baseada na filosofia taoísta do I-Ching, em total acordo com a nova onda de filmes de ação carregados de habilidades marciais chinesas (TEO, 1997). Essa fase recebeu duras críticas do movimento feminista já na primeira publicação da revista *Ms*, em julho de 1972³. Situação desconcertante para a editora *DC Comics* que decidiu, posteriormente, trazer o visual abandonado pela personagem e da mesma ter abraçado um discurso feminista módico, além do fato da Ilha Paraíso, elemento importante de sua mitologia, retornar de um ostracismo auto-imposto.

Na transição dos anos 70 para os anos 80, a princesa Diana aos poucos foi abandonando os cartazes feministas mais radicais e abraçando um feminismo mais brando e um retorno ao mundo grego idealizado. As alegorias tratadas de forma sensacional, com um tom simplista de vulgaridade, ou seja, de um uso apropriadamente superficial de discursos e práticas feministas distantes da realidade reflexiva, deram espaço ao retorno ao mito, não apenas buscando reaver seus traços originais como atualiza-los.

Na ação editorial de reformulação e atualização dos personagens, seus mais rentáveis produtos, a *DC Comics* convocou artistas de renome no período para refazer os mitos de personagens como Super-homem e Batman. A Mulher Maravilha, Diana, ficou a cargo de George Perez, importantíssimo artista na construção de uma saga onde a narrativa tinha por pretensões “zerar” as publicações e renova-las para um novo público. *Crise nas Infinitas Terras*, de Marv Wolfman e George Perez, originalmente entre 1985 e 1986, foi a maxi-saga que reiniciou as franquias. Seu empreendimento bem sucedido garantiu a presença de George Perez na publicação da Mulher Maravilha então sob direção de Janice Race.

³ Lançada como periódico mensal em julho de 1972, a revista *Ms* estreou no mercado editorial com capa apresentando a Mulher Maravilha resolvendo crises mundiais do período e com a frase “Mulher Maravilha para presidente”. Tornou-se icônica, voltando a ser destaque de capa em diversas outras edições, como os exemplos das edições comemorativas de 35 e 40 anos, em 2007 e 2012, respectivamente.

Assumindo dificuldades em transformações mais radicais, e o tão claro perigo de perda de reconhecimento pelo universo cultural daquilo que se fortaleceu como Mulher Maravilha, Perez aliou-se ao roteirista Greg Potter na construção de uma renovação segura do mito. Manteve-se, obvio, seus elementos principais, fundamentalmente a Ilha Paraíso, Themyscira. Produções cinematográficas do Ray Harryhausen, ícone nas produções animadas chamadas *Stop Motion*⁴, e os trabalhos visuais do quadrinhista Walt Simonson no título do Thor, da editora rival, serviram-lhe de inspiração. Os cinco anos em que esteve na direção do título da Mulher Maravilha lhe possibilitaram reconstruir o mito voltando-se a um passado palpável.

A Mulher Maravilha de Perez não apenas aproximou-se do imaginário atualizado sobre o mundo da antiguidade grega e sua mitologia como humanizou-se. Os deuses mais presentes, o visual apoteótico do Monte Olimpo, a justificativa para a existência das amazonas, tudo foi trazido para o novo mundo social pós anos 80. Na narrativa, todas as mulheres que desde a pré-história foram mortas por violência masculina tiveram suas almas conservadas e lapidadas na geração de uma raça mítica de mulheres: As amazonas. Estas, tidas como frutos prediletos da deusa Atena, geraram descontentamento do deus Ares. Nas tradições mitológicas originais, ambos eram deuses belicosos, sendo Ares um deus da guerra agressiva e violenta, eventualmente vinculado a truculência e vingança, e Atena da estratégia militar e da batalha precisa e racionalizada (BULFINCH, 2002).

A rainha Hypolita despede-se de sua irmã, Antíope, com o desfecho do ciclo narrativo de Hércules (Hercules) e a libertação feminista das amazonas. Mantem-se o mito original da seleção da Mulher Maravilha como campeã a representar as amazonas no mundo do patriarcado, como existente na construção narrativa do doutor Marston, lapidando-se alguns pontos e justificando não apenas os elementos indumentários (Braceletes, laço, tiara, etc) como as escolhas das cores da bandeira estadunidense em seu uniforme. Uma exigida baliza segura de imaginário sobre o ícone, no caso a Mulher Maravilha, impedem

⁴ Modalidade de efeito visual onde fotografias em sequencia de figuras feitas de modelagem acrescentadas numa cena com atores reais dão a ilusão de que tais figuras são reais e movimentam-se.

radicalizações outrora frustradas de alterações em seu uniforme. Diana é novamente a Mulher Maravilha icônica em seus pouco mais de 40 anos de publicação, então.

Tal tendência se manteve nas publicações seguintes, como é o caso das publicações mais importantes no cânone cultural da Mulher Maravilha. Em *Mulher Maravilha: O espírito da verdade*, de Paul Dini e Alex Ross, originalmente lançado em 2001⁵, manteve a construção imaginária de Perez de uma ilha mítica e carregou o discurso altruísta sobre o mundo feminino. Em *Hiketeia*, de 2002, com roteiro de Greg Rucka e desenhos de J. G. Jones, enriqueceu-se essa pesquisa sobre o pensamentos grego antigo, apropriando-se de um ritual de súplica permissível nas relações sociais dos helenos. O ritual de Hiketeia⁶, existente em narrativas da época, permite entender que “essas lendas dramáticas são evidências da instituição da Hiketeia estava profundamente enraizada na crença popular”⁷(BUXTON, 2000:162).

Quando a escritora de quadrinhos Gail Simone assumiu o título *Wonder Woman* entre 2007 e 2010, não apenas deu continuidade aos trabalhos sobre antiguidade grega na realidade mítica da Mulher Maravilha como agregar discursos feministas novamente à personagem arquetípica. Ainda que a criatividade autoral, permitida por uma produção comercial de uma Indústria Cultural diversificada, tenha produzido alterações míticas e imagéticas da Mulher Maravilha, como foi o caso da publicação *Just Imagine Stan Lee’s Wonder Woman*, de 2001, baseada não na mitologia grega, mas na mitologia dos povos Incas, a construção mítica da Mulher Maravilha tende a se manter resistente.

Conclusão

Os mitos agregam uma infinidade de narrativas que pretendem enrijecer uma ideia, um pensamento, num arcabouço mental de coesão social. Entretanto, falamos, quando nos remetemos à Grécia Antiga, a um conjunto plural e heterogêneo de grupos sociais, povos

⁵ Lançado pela editora Abril em edição especial de 2002.

⁶ Transcrito e traduzido em <http://lsj.translatum.gr/wiki/ικετεια>.

⁷ Originalmente: These dramatic legends are evidence that the institution of Hiketeia was deeply rooted in popular believe.

que partilhavam de alguns traços comuns, e os jogos aos deuses são práticas sociais representativas disso, mas, também, conflitavam e destoavam em diversos outros aspectos. São narrativas que carregam veracidades históricas ocultadas por um emaranhado de alegorias simbólicas e representativas, de esplendor heroico e legitimador dos ícones fundadores dos grupos familiares e sociais.

Transitaram de uma concepção épica, sofrendo os revezes de uma concepção trágica e galgando louros numa concepção filosófica, como define Pierre Grimal (GRIMAL, 1987:97). Não menos complexo foram os processos que levaram um imaginário navegar entre sua realidade religiosa e construtora de significados próprios até a apropriação da Indústria Cultural através do mercado de histórias em quadrinhos.

A reconstrução de um mito da Indústria Cultural, a Mulher Maravilha, nos remete facilmente à Idolatria na Origem (BLOCH, 2001) e a necessidade de se atualizar o discurso dentro da narrativa. Revive-se uma mitologia grega idealizada, onde se permanecem discursos seguros e se alteram discursos inseguros, evitando se conflitar com discursos da contemporaneidade. O mito original, invocado na construção narrativa do doutor Marson e reinocado após os anos 80, precisou, em ambas as situações, ser adequado à realidade ideológica, ou ideário, de moral judaico-cristã. A Grécia antiga, da aproximação pretendida da realidade pelos estudos arqueológicos e históricos, e as transcrições nos anos 40 e nos anos 80, nos fornece dados sobre os discursos e sua importância.

Desde a representação de realidade dos novos estudos históricos, até as representações de realidades da antiguidade na Mulher-Maravilha nas duas reposições, são passíveis de reflexões pela mitocrítica e as relações que essa modalidade singular de narrativa. Nos destacam atitudes sociais, culturais e históricas, diferenciando as mentalidades às três envoltentes. O mito, para a psicanálise, é um construto de representações carregado de signos de um inconsciente coletivo faminto de legitimidade sobre suas verdades construídas. Dessa forma, temos três realidades míticas, uma originária e duas apropriadas, que nos falam de legitimidades sobre verdades construídas, sobre mito, sobre mulher e sobre verdade.

O método comparativo, construídos pelos estudos de Johann Wilhelm Emmanuel Mannhardt, folclorista alemão, e James George Frazer, antropólogo escocês, permitem um ponto de partida metodológico seguro, porém isento de facilidades. Compreendem, em comum, naturezas singulares de valores, quando entendem semelhanças entre aspectos funcionais de mitos, como ritos de passagens, ritos de iniciação, funerários, de invocação, entre outros, quando se comparam mitos de sociedades e épocas distintos. Aproximar domínios, entretanto, não qualifica, necessariamente, uma análise comparada bem sucedida das transformações do discurso (GRIMAL, 1987:118).

Agrega-se, então, o chamado método sociológico, introduzido por George Dumézil, filósofo francês, em seus estudos sobre mitologia. Para tal, há uma seletividade mais coerente nas comparações discursivas de mitos, e, por que não, de discursos inseridos entre mitos e suas apropriações. Dessa forma, a aproximação “indo-europeu”, por exemplo, confere laços cognitivos mais precisos de comparação. Eis a morada das dificuldades na mitologia helênica.

A Mulher Maravilha, aos olhos do doutor Marston, é uma aproximação de uma realidade mitológica da antiguidade grega para com seu imaginário sobre o mundo feminino ideal, mesmo conflitante com as expectativas morais dos anos 40. Os avanços no conhecimento dos estudos de Marston até a reformulação dos anos 80 ditaram as transformações imagéticas que se registraram nos quadrinhos de Diana. Com isso, porém, não há de se iludir sobre a ausência de seu teor imaginário: ainda é uma Grécia Antiga idealizada. Os mitos se apropriam uns dos outros, essa é uma premissa verdadeira e fomentadora da própria mitologia, pois “essa plasticidade do mito é inerente à sua natureza” (GRIMAL, 1987).

Bibliografia

- ANDERSON, Perry. *Passagens da Antiguidade ao Feudalismo*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- BLOCH, Marc. *Apologia da História ou o Ofício de Historiador*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2001.

- BULFINCH, Thomas. *O livro de Ouro da Mitologia: histórias de deuses e heróis*. 26ª edição. Rio de Janeiro, Ediouro, 2002.
- BUXTON, Richard. *Oxford Readings in Greek Religion*. OxfordUP, Oxford, 2000.
- DANIELS, Les; KIDD, Chips. *Wonder Woman: The Complete History*. London, Titans Books , 2000.
- GRIMAL, Pierre. *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Anthropos, Barcelona, 1993.
- GRIMAL, Pierre. *Dicionário da mitologia grega e romana*. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.
- GRIMAL, Pierre, *A mitologia grega*. 4a ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- HERODOTO, *História*. Brasília: Ed. UnB, 1985.
- LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. 4.ed. Campinas: Unicamp, 1996.
- SENNA, Nádia. *Moda e HQ*. In: XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação – Campo Grande/MS, INTERCOM. Setembro de 2001. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP16SENNA.PDF> Acesso em 16 de abril de 2013.
- SIMONSON, Louise. *DC Comics: Covergirls*. Universe publishing. New York, 2011.
- TEO, Stephen. *Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions*. London: British Film Institute, 1997.
- VERNANT, Jean-Pierre. *As origens do pensamento grego*. 3. ed. São Paulo: Difel, 1981.
- _____. *Mito e pensamento entre os gregos: estudo de psicologia histórica*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.
- _____. *Mito e Sociedade na Grécia Antiga*. 2 ed. São Paulo: José Olympio, 1999.
- _____.; VIDAL-NAQUET, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Perspectiva, 1999.