

Mulher maravilha através das eras: empoderamento versus sexualização em HQs

Wonder Woman through the ages: empowerment versus sexualization in comics

Ana Beatriz de Albuquerque Aragão Cordeiro¹
Maria Vanessa Monteiro das Chagas²
Lairton Lacerda Lima³
Anderson Alves de Souza⁴

RESUMO

As histórias em quadrinhos (HQs) ocupam um lugar de destaque entre as principais fontes de entretenimento de massa na indústria cultural. A pesquisa investiga 4 capas de HQs da Mulher Maravilha, correspondentes às eras de Ouro, Prata, Bronze e Moderna dos quadrinhos, com o objetivo de analisar como a heroína é representada ao longo do tempo. Os elementos visuais são analisados com base nos conceitos da Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e da Análise Crítica do Discurso (FAIRCLOUGH, 2012, 2015), para fundamentar a discussão dos aspectos linguísticos, ideológicos e culturais. A análise revelou que, inicialmente, a heroína foi representada como um símbolo de força e empoderamento feminino. Entretanto, após a morte de seu criador em 1947, aumentaram as ocorrências em que ela é sexualizada em prol de histórias que pouco desenvolviam seu protagonismo revolucionário, conforme evidenciado nas capas referentes às Eras de Prata e Bronze, nas quais se encontrava em posição de desvantagem, subjugada e acorrentada. Ao desconsiderar o papel da Mulher Maravilha da era de Ouro, isto é, como guerreira poderosa e protagonista de suas próprias batalhas, as narrativas seguintes apelam ao reforço de ideais machistas quanto à representação da mulher como inferior, fraca e submissa.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Mulher maravilha. Gramática do design visual.

ABSTRACT

Comic books (HQs) occupy a prominent place among the main sources of mass entertainment in the cultural industry. The research investigates 4 covers of Wonder Woman comics, corresponding to the Golden, Silver, Bronze and Modern eras of comics, in order to analyze how the heroine is represented over time. The visual elements are analyzed based on the concepts of Visual Design Grammar (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) and Critical Discourse Analysis (FAIRCLOUGH, 2012, 2015), to support the discussion of linguistic, ideological and cultural aspects. The analysis revealed that, initially, the heroine was represented as a symbol of female strength and empowerment. However, after the death of her creator in 1947, the occurrences in which she is sexualized in favor of stories that little developed her revolutionary protagonism increased, as evidenced in the covers referring to the Silver and Bronze Ages, in which she was in a position of disadvantage, subjugated and chained. By disregarding the role of Wonder Woman of the Golden Age, that is, as a powerful warrior and protagonist of her own battles, the following narratives appeal to the reinforcement of sexist ideals regarding the representation of women as inferior, weak and submissive.

Keywords: Comic books. Wonder woman. Grammar of visual design.

¹ Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). João Pessoa/PB, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3277-6877>. E-mail: beatrizalbuquerquea@gmail.com.

² Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). João Pessoa/PB, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9951-5623>. E-mail: vanessachagas.ufpb@gmail.com.

³ Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). João Pessoa/PB, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3459-7805>. E-mail: lacerdalairton@outlook.com.

⁴ Docente da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutor em Letras Inglês pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Florianópolis/SC, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6552-0558>. E-mail: andersondesouza@netscape.net.

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (doravante HQs) surgiram na primeira metade do século XX e alcançaram um lugar de destaque dentre as principais fontes de entretenimento na indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1985 [1947]). Alguns dos principais fatores que contribuem para essa popularização em massa são a possibilidade de rápida leitura e interpretação de suas tramas e a capacidade de dialogar e se adaptar às mudanças sociais dos meios em que circulam, assim alcançando leitores de diferentes faixas etárias, grupos sociais, étnicos e socioeconômicos (NOGUEIRA, 2010).

Ao tornar-se um meio que estabelece representações da realidade, as HQs estabelecem um elo entre o mundo dos quadrinhos e contextos históricos e sociopolíticos, notado a partir da marcação temporal desse gênero. Acerca desta marcação temporal, cabe elucidar que as produções em quadrinhos são tradicionalmente divididas em quatro eras, sendo elas: Era de Ouro (1938-1956), Era de Prata (1956-1970), Era de Bronze (1970-1985) e Era Moderna (1985-presente), que é a classificação adotada neste artigo. É possível, entretanto, encontrar diferentes nomenclaturas e divisões destas eras.

De acordo com Lepore (2014), os super-heróis que conhecemos hoje surgiram na Era de Ouro, a partir do Super Homem em Action Comics #1 de 1937, junto com Capitão América (1941), Mulher Maravilha (1941) e tantos outros heróis cuja principal característica eram os poderes sobre-humanos. Ao fim da guerra, houve uma queda no interesse em super-heróis em quadrinhos, e as histórias passaram a adaptar outros gêneros narrativos como o horror, o suspense e a ficção científica. Na Era de Prata, a ficção científica foi aproveitada ao trazer elementos como alienígenas, robôs e tecnologias futurísticas, sendo Flash em *Showcase #4* o ponto inicial desta era, além do início da Marvel Comics e a introdução do Quarteto Fantástico (1960) e Homem Aranha (1962). Com o grande foco em questões modernas como as lutas sociais, a Era de Bronze representa os heróis de forma mais dura e realista, com a introdução dos anti-heróis. A Marvel e a DC Comics dominavam o mercado como os dois grandes pilares de super-heróis e ambas adaptaram seus heróis para histórias mais sombrias e psicologicamente complexas. A partir de 1990, iniciou-se a moda dos "personagens musculosos", seguindo a onda de filmes de ação blockbuster dos Estados Unidos na época, cuja marca era apenas os traços estéticos e estilísticos, até finalmente chegarmos na fase de sucesso de filmes baseados em quadrinhos no cinema, através de Blade (1998) e X-Men (2000). Portanto, além de uma delimitação temporal, as eras retratam também questões sociais, culturais, tecnológicas, políticas, entre outras (NOGUEIRA; ROSA, 2018).

Dentre os super-heróis popularizados nas HQs, destacamos a Mulher Maravilha, criada em 1941 pelo psicólogo e teórico feminista William Moulton Marston com o intuito de disseminar a ideia de um "novo tipo de mulher" (LEPORE, 2014, p. 188). A Mulher Maravilha é, notoriamente, uma das primeiras super-heroínas, nos moldes ocidentais, popularizada pelas HQs a ser exaltada por sua força e coragem. Ela 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. (LEPORE, 2014, p. 188)

Assim, considerada a maior referência feminina no universo dos super-heróis (SOUZA; AZEVEDO, 2019), a personagem se mantém em destaque até os dias atuais, não apenas nos quadrinhos, mas também no cinema. Dessa forma, a Mulher Maravilha foi protagonista de suas próprias aventuras durante a Segunda Guerra Mundial, dividindo espaço com os grandes títulos da época, como Batman e Superman. A heroína apresenta-se como símbolo de força e de independência, cumprindo o código das amazonas ao não admitir a ajuda de homens. Para Lepore (2014), a heroína foi produto dos movimentos sufragistas, feministas e pró-controle de natalidade dos anos 1900 e 1910, além de ter se tornado referência de movimentos de libertação feminina e feministas dos anos 1960 e 1970.

Por outro lado, as relações de gênero que compõem o contexto e o enredo das HQs da Mulher Maravilha por vezes reforçam os processos de sexualização da personagem através, por exemplo, dos figurinos (PAULA, 2019). Assim, estabelece-se o dualismo empoderamento versus sexualização, que confere conotações distintas às representações da personagem, o que pode acarretar a disseminação de ideologias condizentes com a lógica patriarcal (HOOKS, 2020).

Nesta pesquisa, propomo-nos a analisar quatro (4) capas de HQs da Mulher Maravilha, correspondentes às eras de Ouro (1938-1955), Prata (1956-1974), Bronze (1975-1985) e Moderna (1881- dias atuais) dos quadrinhos, com o objetivo de investigar de que forma a heroína é representada ao longo do tempo, considerando os contextos sócio-históricos e políticos. Para tal, amparamo-nos teoricamente nos conceitos e categorias de análise da Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006), que nos fornecem subsídios para a análise dos elementos visuais. Além disso, recorreremos à Análise Crítica do Discurso (FAIRCLOUGH, 2012, 2015; MEURER, 2005), para fundamentar a discussão dos aspectos linguísticos, ideológicos e culturais que compõem nosso corpus.

2 ANÁLISE CRÍTICA DO DISCURSO E GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL: UM APARATO TEÓRICO-METODOLÓGICO PARA A ANÁLISE DE TEXTOS MULTISSEMIÓTICOS

A Análise Crítica do Discurso, doravante ACD, foi definida por Norman Fairclough, como “uma forma de ciência social crítica, projetada para mostrar problemas enfrentados pelas pessoas em razão das formas particulares da vida social, fornecendo recursos para que se chegue a uma solução” (FAIRCLOUGH, 2015, p. 312).

Baseada em objetivos emancipatórios (FAIRCLOUGH, 2015), a ACD propõe-se a colocar em evidência o que está no *background* das relações de poder que contribuem para a disseminação de ideologias com força hegemônica. Nesse sentido, compreendendo o discurso como a língua em uso, a ACD interessa-se não somente pelo nível textual de enunciados, mas também das práticas discursivas e sociais implicadas (BEZERRA, 2020; CHAGAS, 2022). A partir disso, e de maneira a ter acesso às construções discursivas multissemióticas presentes nas capas de HQs da Mulher Maravilha, nos valemos da ACD uma vez que ela tem entre seus pontos principais a análise das relações de poder e a preocupação com os grupos em desvantagem política e social.

Entendemos que existe uma relação bidirecional entre discurso e sociedade, a partir da qual um é influenciado pelo outro; conseqüentemente, pretendemos, a partir disso, analisar os múltiplos sentidos presentes nas imagens selecionadas e as relações construídas entre estas e as estruturas sociais. A respeito disso, Meurer (2005, p. 88) defende que

[...] o discurso é simultaneamente influenciado pelas estruturas sociais e as influencia. [...] a ACD propõe analisar as interações entre textos específicos e, por exemplo, estruturas políticas e econômicas nacionais e internacionais, hábitos e costumes religiosos diversos etc.

Assim, de modo a identificar as intenções de sentido além do discurso e suas relações com as estruturas sociais, Fairclough desenvolve um aparato teórico-metodológico no âmbito da ACD que se propõe a analisar o discurso em três dimensões: texto, práticas discursivas e práticas sociais. Utilizamos, então, seu modelo tridimensional (Fig. 1), adaptado por Meurer (2005), para analisar os discursos de sexualização da Mulher Maravilha a partir das dimensões do texto multissemiótico.

Figura 1: Representação do modelo tridimensional de Fairclough



Fonte: Meurer (2005, p. 95)

Cabe salientar que na fundamentação teórico-metodológica proposta por Fairclough (2015), conforme esquematizado na Figura 1, as dimensões não constituem etapas analíticas isoladas, mas interrelacionadas. Assim, na dimensão texto, que contempla a etapa de descrição, há foco nos elementos linguísticos, como a seleção lexical, a gramática, a coesão e a estrutura. Na dimensão das práticas discursivas, o foco volta-se à interpretação, considerando a intenção (força ilocucionária), a coerência atribuída pelos leitores e a intertextualidade e a interdiscursividade estabelecidas com outros textos. Já a dimensão das práticas sociais procura explicar “como as estruturas sociais moldam e determinam os textos e como os textos atuam sobre as estruturas sociais” (MEURER, 2005, p. 83). Nesta dimensão, adentra-se no campo da interpretação, a partir do qual são consideradas as relações de poder que são atravessadas por ideologias com força hegemônica.

No que tange à análise dos elementos visuais, a Gramática do Design Visual (doravante GDV), proposta por Kress e Van Leeuwen (2006) e inspirada na Linguística Sistêmico-Funcional (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004), compõe um método analítico para a análise da linguagem visual, possibilitando a discussão pormenorizada de textos multissemióticos a partir de conceitos e categorias de análise particulares.

Tal método analítico parte do princípio de que “imagens produzem e reproduzem relações sociais, comunicam fatos, divulgam eventos e interagem com seus leitores com

uma força semelhante à de um texto formado por palavras" (FERNANDES; ALMEIDA, 2008, p. 11). Nesse sentido, para pensar os textos imagéticos, se faz necessário compreendê-los como produtores socioculturais de significação, pois a circulação e a veiculação desses textos não estão alheias aos modos de viver da sociedade, ao contrário, estabelecem uma relação bidirecional entre texto e contexto (HEBERLE, 2012).

Considerando essa bidirecionalidade, Kress e Van Leeuwen (2006) propõem um aparato metodológico organizado em três sistemas de significados, nomeados metafunções, a saber: a interativa, a representacional e a composicional. Estes contemplam, respectivamente, a natureza dos eventos representados, a relação entre os/as participantes e o/a leitor/a, e a disposição e relação entre os elementos, analisados a partir do valor de informação, enquadramento e saliência. Nos propomos, então, a realizar uma análise multissemiótica das capas de revistas das HQs da Mulher Maravilha a partir destas metafunções representacionais da GDV.

Kress e Van Leeuwen (2006) explicam que a função interativa focaliza a relação que se estabelece entre os participantes representados na imagem e o observador. A metafunção interacional é composta de quatro dimensões, a saber: contato, distância social, atitude e poder. O contato diz respeito à relação imaginária que se estabelece entre os participantes representados na imagem e a pessoa que a observa, podendo a relação ser pessoal ou impessoal. A relação pessoal, também chamada de "demanda", ocorre quando o participante da imagem olha diretamente para a lente da câmera como se estivesse olhando para o observador e demandando algo dele. A relação impessoal, também chamada de "oferta", se manifesta pela ausência de contato visual envolvendo o observador, fazendo com que o observador seja posicionado como se fosse um voyer.

A distância social se refere ao grau de proximidade que a imagem procura estabelecer entre o participante representado e o observador. Há três níveis de distância: próxima, média e longa. A distância próxima se realiza por meio de um close focando uma parte do corpo do participante representado (geralmente o rosto); a distância média geralmente focaliza o corpo todo do participante da imagem; e a distância longa com plano aberto, por sua vez, capta não apenas os participantes mas também o cenário maior da imagem.

A dimensão da atitude diz respeito ao eixo horizontal do posicionamento dos participantes na imagem, podendo ser este frontal, quando o participante está posicionado de frente para o observador, ou oblíquo, quando o participante é retratado de lado ou inclinado para o observador. A categoria do poder, por sua vez, retrata as relações de poder que a imagem expressa entre o participante e o observador. Kress e Van Leeuwen (2006) estabelecem três níveis de poder que variam de acordo com o eixo vertical de captura da imagem: (1) ângulo alto, com a câmera posicionada acima do participante retratado, indicando dessa forma que o observador tem mais poder que o participante retratado, (2) ângulo do olhar, com a câmera na mesma altura do observador, indicando igualdade de poder, e (3) ângulo baixo, com a câmera captando a imagem de baixo para cima, o que resulta em uma representação aumentada do participante retratado e, conseqüentemente, do seu poder em relação ao observador.

Por seu turno, a metafunção representacional diz respeito à propriedade que as imagens têm de representar situações, podendo ser elas narrativas ou conceituais. Cordeiro (2021, p. 42) explica que "as representações narrativas são constituídas por um evento em progresso, apresentando participantes (humanos ou não) executando ações", enquanto que "as representações conceituais retratam características específicas dos

participantes, suas identidades, permitindo, assim, agrupá-los em grupos a partir de seus atributos em comum”.

A representação narrativa se caracteriza pela presença de participantes executando uma ação ou em meio a um acontecimento. As representações narrativas se dividem em quatro tipos de processo. O primeiro processo é o acional, que pode ser subclassificado como transacional (quando apresenta ao menos dois participantes na imagem) e não-transacional (quando tem apenas um participante). O segundo tipo de processo é o reacional, que examina a forma como os participantes em uma imagem olham para outros participantes. Se o objeto do olhar do participante observador aparece na imagem, dizemos que se trata de um processo transacional. Se o objeto do olhar não aparece na imagem, então ela é não-transacional. O terceiro e quarto processos narrativos são, respectivamente, os mentais e os verbais, que são realizados por um balão de pensamento (mental) ou de fala (verbal) atribuídos a um participante falante ou pensante, quer seja ele humano ou não (CORDEIRO, 2021).

O objetivo de uma representação conceitual, por outro lado, é comunicar visualmente as características em comum de um determinado grupo de participantes. Existem três tipos de processo conceitual: classificatório, analítico e simbólico. O processo classificatório mostra os participantes organizados de forma relativamente simétrica e pode ser explícito (com a característica em comum sendo verbalmente apontada) ou implícito, quando não há uma indicação verbal da característica em comum. O processo analítico, por sua vez, se concentra em mostrar “a relação parte/todo dos elementos em uma imagem, ou seja, se o elemento representado aparece em sua totalidade ou apenas em partes” (CORDEIRO, 2021, p. 45). Os processos simbólicos, por seu lado, se preocupam em acrescentar elementos visuais que contribuem para a realização dos significados representados. Esses elementos são geralmente expressos por meio das cores, formatos, sombras e saliências presentes em uma imagem, ou através do acréscimo de um objeto com valor simbólico associado, por um exemplo uma cruz representando o cristianismo ou uma caveira representando a ideia de morte.

A metafunção composicional se concentra em explicar o valor advindo do posicionamento horizontal, vertical e/ou central dos participantes em uma imagem. A disposição horizontal dos participantes é identificada como dada (área esquerda) e nova (área direita), enquanto que o posicionamento vertical é identificado como ideal (topo) e real (base), e a posição dos participantes em relação ao todo da imagem são classificadas como central ou marginal.

O recurso de enquadramento, por sua vez, foca em observar se os participantes de uma imagem se encontram visivelmente conectados ou separados; dessa forma indicando se eles devem ser interpretados individualmente ou formando as partes de um todo. Por fim, Cordeiro (2021, p. 42) esclarece que “a saliência é utilizada como uma estratégia para dar maior ou menor ênfase a determinados elementos de uma imagem. Ela pode se apresentar a partir de alterações no tamanho de elementos, utilização de primeiro e segundo plano, entre outras maneiras”.

3 METODOLOGIA

Em termos metodológicos, esta pesquisa é de natureza interpretativista, e apresenta uma abordagem qualitativa dos dados obtidos através da análise visual e contextual das quatro (4) capas selecionadas. A pesquisa também se insere no contexto amplo da

Linguística Aplicada, conforme concebida por Moita Lopes (2006, 2008) e busca contribuir para os estudos críticos de textos multimodais. Cabe situar que consideramos que neste trabalho diferenciamos a análise do texto imagético daquela realizada com o texto verbal, pois estas são subsidiadas por aportes teóricos distintos e complementares. Para nossa análise, selecionamos quatro capas de HQs da Mulher Maravilha em eras distintas, conforme esquematizado na Tabela 1.

Tabela 1: Seleção de Capas de HQs da Mulher Maravilha

VOLUME	TÍTULO	ANO	CAPISTAS	ERA
n° 1	The Origin of Wonder Woman	1942	Peter, H. G.	Ouro
n° 176	The Threat of the Triple Star	1968	Novick, I.	Prata
n° 229	Tomorrow Belongs to Me	1977	García, J. L.	Bronze
n° 296	Mind Games	1982	Cólon, E.; Giacoia, F.	Moderna

Fonte: Elaboração própria

Para a análise das imagens, valemo-nos da Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006), para a apreciação dos elementos multimodais através das metafunções representacional, interativa e composicional. Assim, analisamos, respectivamente, os participantes representados nas imagens, as relações participantes-leitor/a, e os elementos que compõem a estrutura, como o enquadramento, o valor de informação e a saliência.

No tocante à análise contextual, recorreremos à Análise Crítica do Discurso, em especial ao modelo tridimensional proposto por Fairclough (2015) e adaptado por Meurer (2005), a partir do qual analisamos: o texto, considerando o léxico empregado; as práticas discursivas, no que dizem respeito à intertextualidade e à interdiscursividade; e as práticas sociais, que se relacionam com os conceitos de poder, ideologia e hegemonia que compõem as peças e o *background* de suas produções.

4 MULHER MARAVILHA E O(S) FEMINISMO(S)

Desde o início, a criação da Mulher Maravilha pelo Dr. William Moulton Marston foi inspirada em mulheres feministas conhecidas pelo autor, com as quais este se relacionou ou conheceu em palestras e eventos. Diferente dos super-heróis americanos focados primeiramente em aventuras, a Mulher Maravilha lutava pelo direito e liberdade das mulheres. Segundo Lepore (2014, p. 14), “[o] Superman tem sua dívida com a ficção científica, o Batman com os detetives. Porém, a dívida da Mulher-Maravilha é com a utopia feminista e com a luta pelos direitos das mulheres”. Assim, a origem desta personagem faz alusão a algumas pautas do movimento sufragista e da primeira onda do feminismo, em especial à luta das mulheres no espaço político.

Após a morte do seu criador no fim dos anos 40, a Mulher Maravilha perde sua essência original ao trocar seus poderes para ser dona de casa e um modelo de beleza feminina idealizado (LIMA, 2016), ocupando uma posição cada vez menos heroica em suas histórias. Silva (2011, p. 2) explica que o herói é aquele que luta por uma causa nobre e está disposto a arriscar sua vida por algo maior que ele próprio. Além disso, “[é] dotado

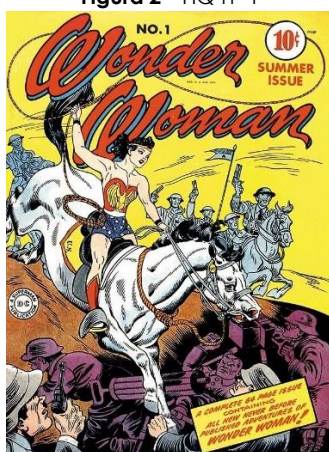
de qualidades como força, inteligência e ética [e] segue um código de conduta exemplar e é incorruptível". Desde então, a heroína anda paralelamente aos movimentos feministas, aproximando-se e afastando-se de acordo com o tempo e com os escritores e desenhistas responsáveis pelo seu desenvolvimento (Lima, 2016). Somando-se a essa nova configuração da heroína, a idealização da Mulher Maravilha, por Marston, como ideal feminista foi alvo de críticas. Em *A Sedução dos Inocentes* (1954), livro que condenava os quadrinhos como forma de corrupção dos jovens da época, Wertham (apud LEPORE, 2014) questiona a feminilidade da heroína em decorrência da ausência de seu papel doméstico, materno e profissional. Segundo ele, havia indícios de sua homossexualidade, argumentando, assim, que a Mulher Maravilha exercia uma influência negativa na sociedade, em particular nos mais jovens.

O ideal feminista e o cerne da personagem retornam ao fim dos anos 1960, quando a narrativa em torno da Mulher Maravilha sofre mudanças e adaptações ao recuperar os poderes da heroína, em paralelo aos movimentos da segunda onda feminista que focavam no direito das mulheres sobre seus corpos, dentre outras pautas. Com uma nova construção feminina em ascensão na sociedade, a equipe responsável pela Mulher Maravilha adotou novas posturas e atitudes de modo a retratá-la em concordância com a contemporaneidade feminina (LIMA, 2016).

5 ANÁLISE E RESULTADOS

Símbolo de força e empoderamento, a Mulher Maravilha é, muitas das vezes, representada em combate. De forma a iniciar nossa discussão, selecionamos a primeira HQ dedicada exclusivamente à heroína, a fim de situar o ponto de partida das representações imagéticas da Mulher Maravilha nas ilustrações que encabeçam suas histórias. A seguir (Fig. 2), encontra-se não apenas a primeira capa a ser analisada neste trabalho, mas a capa do primeiro HQ publicado da Mulher Maravilha, sua apresentação formal ao mundo:

Figura 2 - HQ nº 1



Fonte: Peter (1942)

Na capa destacada, identificamos uma representação conceitual dotada de um processo classificacional com taxonomia implícita, evidenciada pelo uso das cores utilizadas para retratar o grupo de soldados aliados, coloridos de azul claro, e inimigos, coloridos de roxo. De maneira complementar, há uma representação conceitual

simbólica, uma vez que os soldados compõem o plano de fundo, com menor detalhamento que a Mulher Maravilha, conferindo, assim, o foco do(a) leitor(a) na participante principal e em seus atributos. Acerca disso, cabe destacar que a Mulher Maravilha é a única que é representada com mais de uma cor (azul, vermelho, amarelo e branco, cores que geram um processo conceitual simbólico atributivo, uma vez que elas fazem referência à bandeira dos Estados Unidos da América), em oposição aos soldados que são coloridos com apenas uma cor, azul (aliados) e roxo (inimigos).

Cabe pontuar que no mundo dos quadrinhos a escolha das cores comumente segue um padrão estabelecido há décadas: cores primárias para os mocinhos, e secundárias para os vilões, em especial o preto, o roxo e o verde (NODELMAN, 1988). Tal padrão é encontrado nesta representação, haja vista que a heroína traja todas as três cores primárias (azul, amarelo e vermelho), e seus aliados são coloridos de azul, enquanto os oponentes são coloridos de roxo.

Em relação à metafunção interacional, é estabelecido o contato de oferta, uma vez que os olhares não são direcionados ao/à leitor/a. Dessa forma, o foco volta-se para a cena que está sendo retratada. Ainda, a protagonista é representada em plano aberto e ângulo oblíquo e baixo, o que confere maior grau de impessoalidade, no que se refere à distância social, bem como distanciamento referente à atitude, sugerindo, assim, que a heroína detém o poder.

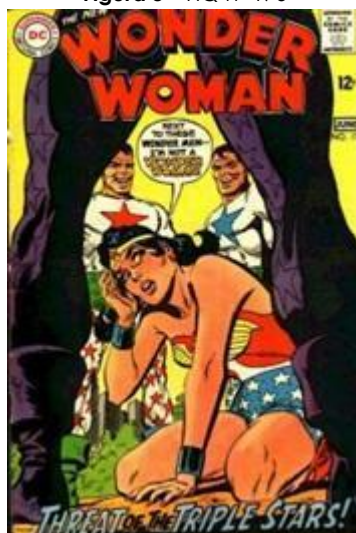
No tocante à metafunção composicional, consideramos que o agrupamento realizado pelo uso das cores possui uma função de saliência, pois cria um contraste entre os dois lados. Além disso, a saliência também se apresenta a partir do tamanho relativo da Mulher Maravilha, uma vez que ela é representada maior que os demais participantes, colocando-a em destaque na imagem.

Sendo essa a capa de apresentação da heroína, observamos, quanto ao valor de informação, que ela se encontra no centro da capa, sendo a informação principal, enquanto seus oponentes estão dispostos na parte inferior da capa. Analisando o eixo vertical, observamos que a Mulher Maravilha e seus aliados são a informação ideal, pois são apresentados no topo da capa, e seus inimigos a informação real, apresentados na base da capa. A partir disso, podemos interpretar que a personagem é a informação mais relevante da imagem, e se encontra literalmente acima dos seus oponentes, por estar disposta em um local de privilégio que ocupa na parte central e superior da imagem.

De maneira geral, a forma como a heroína é representada em sua capa de apresentação demonstra força e poder em relação a seus oponentes, que, aparentemente, são homens. Dessa forma, é possível identificar um discurso de empoderamento feminino, principalmente tendo em vista o contexto de produção e veiculação desse produto cultural, que circulou durante a Segunda Guerra Mundial, momento historicamente marcado pela presença masculina na figura dos combatentes.

A seguir, apresentamos a segunda capa escolhida para análise na Figura 3.

Figura 3 – HQ nº 176



Fonte: Novick (1968)

Em relação à natureza dos eventos apresentados, há, em termos representacionais, um processo narrativo de reação a partir do qual a heroína fita um de seus opositores. Devido à expressão da heroína, é possível levantar a hipótese de que seu atordoamento esteja relacionado ao órgão sexual do homem que está posicionado à sua frente. Ademais, há um processo verbal, uma vez que há um balão de fala com os dizeres "Perto desses Homens Maravilha, eu não sou uma Mulher Maravilha"⁵. A partir deste enunciado, podemos inferir que, apesar de a Mulher Maravilha ser uma super-heroína exaltada por sua força e coragem, quando ela se encontra em oposição a um "Homem Maravilha", ela não é poderosa o suficiente. Este tipo de representação traz à tona realidades sociais em que mulheres são compreendidas como menos capazes ou subjugadas aos homens. Tendo isso em vista, e considerando o papel pioneiro da Mulher Maravilha enquanto a primeira heroína mulher aclamada nos HQs ocidentais, tal representação enfraquecida de uma mulher tão poderosa pode nos levar a entender que, independentemente das habilidades e qualificações, uma mulher sempre será inferior ao homem.

Ainda em relação à metafunção representacional, observamos que a heroína se encontra ajoelhada e com semblante atordoado, tendo uma de suas mãos apoiadas no chão e a outra na região das têmporas, o que pode indicar que esteja debilitada. Assim, a forma como a heroína está representada compõe um processo de ação transacional, constituído pelos vetores formados por seus braços. Podemos interpretar que ela realiza esta ação para amenizar alguma dor, possivelmente causada por um golpe de seus adversários, o que corrobora com a ideia de que a heroína não é páreo contra seus opositores masculinos.

Em termos interacionais, é empregado um contato de oferta da Mulher Maravilha, a partir da direção do olhar da heroína apontado para seu adversário, que está representado de maneira parcial e de costas. Há oferta, também, da parte dos dois oponentes que se encontram atrás dela, a partir da direção de seus olhares apontados para ela. Somado a isso, a personagem principal encontra-se representada em plano aberto, em posição oblíqua e em plano baixo, o que põe em evidência a posição de inferioridade à qual ela é submetida.

⁵ Tradução própria do original "Next to this Wonder Men I'm not a Wonder Woman".

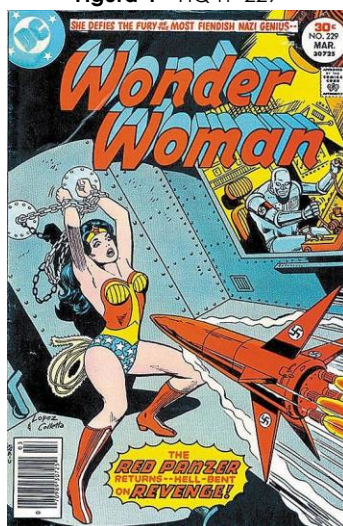
Na função composicional, no tocante às cores selecionadas, destacamos o fundo amarelo que torna o cenário indistinto e confere maior saliência aos participantes. Além disso, destacamos a escolha da cor roxa da vestimenta do personagem representado a partir da linha do quadril, pois essa cor, comumente associada a vilões (NODELMAN, 1988), compõe uma representação conceitual, através de um processo simbólico sugestivo, haja vista que a cor e o torneamento dos músculos conotam que pode se tratar de um vilão que, neste caso, é mais forte que a heroína.

Tendo quatro personagens representados, chama a atenção o fato de que um deles é representado de costas, com as pernas formando um triângulo, forma fálica, que emoldura a cena. O enquadramento gerado por essa moldura sugere que, por estar disposta na zona inferior da imagem, a Mulher Maravilha compõe um dado real, o que, nesta construção, sugere uma fragilidade relacionada ao seu gênero. Tal informação é confirmada pelo processo verbal realizado pela própria personagem, que reconhece sua impotência em relação aos oponentes, nomeados por ela como "Homens Maravilha".

Dessa forma, há um discurso diferente daquele apresentado na primeira amostra, de modo que a heroína não está mais em posição de poder, pelo contrário, demonstra-se frágil e subjugada. A partir dessa representação, temos acesso a uma Mulher Maravilha que nos permite denunciar as relações de poder desiguais entre homens e mulheres.

A seguir, apresentamos a terceira capa (Fig. 4) escolhida para análise.

Figura 4 – HQ nº 229



Fonte: García-López, J. L. (1977)

Nela, podemos observar uma representação narrativa constituída por dois processos reacionais do tipo transacional, sendo o primeiro protagonizado pelo personagem com aspecto robótico, que, aparentemente, aciona o míssil e direciona seu olhar a esse objeto e ao seu alvo (meta), a Mulher Maravilha, que, por sua vez, mira o objeto que se aproxima, no segundo processo reacional. Nesta representação, podem ser observados alguns vetores: os formados pelas alavancas acionadas pelo personagem que opera a máquina, e aquele formado pelo próprio míssil que oferece um risco iminente à Mulher Maravilha, que se inclina para a direita.

Ainda no tocante à metafusão representacional, identificamos um processo conceitual simbólico ao notar que o personagem que atua como inimigo da Mulher Maravilha, apesar de se apresentar como um robô que, *a priori*, não teria gênero definido

por ser uma máquina, tem feições masculinas. Isto é sugerido a partir de suas características físicas: ombros largos, peitoral com músculos aparentes, bíceps largos e maxilar proeminente. Ademais, também chamamos atenção para o fato de que este personagem se apresenta sorrindo ao observar a cena em que a Mulher Maravilha está prestes a ser atingida por um míssil, objeto fálico, o que podemos interpretar como um sinal de sadismo ao identificar que ele demonstra prazer com a perspectiva do sofrimento da heroína.

Somado a isso, a Mulher Maravilha encontra-se acorrentada, com as pernas abertas e com os seios e o quadril empinados, uma posição sensual que acentua o tom da cena. A partir disso, e considerando-se a característica fálica do míssil e o fato de ele estar sendo operado por um vilão aparentemente do gênero masculino (que faz o movimento de empurrar para efetuar o ataque contra a heroína), é possível inferir que se trata de uma cena alusiva a um estupro.

Quanto aos aspectos interacionais, identificamos que a Figura 4 apresenta um plano aberto e ângulo oblíquo, que formam um contato de oferta de ambos os personagens, uma vez que estes direcionam o olhar ao míssil. Quanto ao poder, observamos que é adotado o ângulo alto, que confere o poder ao/à observador/a. Chamamos atenção ao fato de que nenhum dos personagens olha para o leitor e, tendo em vista a representação sugestiva de um estupro, podemos interpretar que a narrativa foi construída para ser assistida por outros [leitor(a)] que detêm o poder (indicado pelo ângulo), quase como um fetiche (ADORNO; HORKHEIMER, 1985 [1947]).

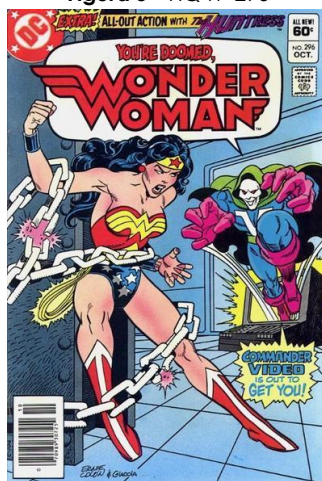
Quanto aos aspectos composicionais, a heroína e o míssil encontram-se em destaque na cena, pois suas cores contrastam com o fundo cinza, cor predominante também na coloração de seu adversário, que tem como destaque a braçadeira vermelha com o símbolo nazista. Apesar de ambos estarem em destaque, há um diferencial: a Mulher Maravilha está mais à esquerda (informação dada), enquanto o míssil e o robô estão mais à direita (informação nova). Ainda quanto ao valor da informação, há, no topo (ideal), os dizeres: “Ela desafia a fúria do gênio nazista mais diabólico⁶” e na região inferior (real), escrito de vermelho, dentro de um balão amarelo, a frase: “O *panzer* vermelho retorna - determinado a revanche”⁷. As frases e o próprio símbolo nazista apontam para um retorno do inimigo nazista, que ameaça a heroína. Quanto a esse “retorno”, cabe destacar que o Regime Nazista durou de 1933 a 1945, porém, o Neonazismo surgiu no final da década de 70, época de publicação desta HQ. Assim, é perceptível a conexão entre realidade e ficção.

A seguir, apresentamos a quarta e última capa (Fig. 5) que nos propomos a avaliar.

⁶ Tradução própria do original “She defies the fury of the most fiendish nazi genius.”

⁷ Tradução própria do original “The red panzer returns – hell-bent - on revenge.”

Figura 5 - HQ nº 296



Fonte: Cólón e Giacoia (1982)

Em um primeiro olhar, já é perceptível que, apesar de apresentar elementos em comum com a Figura 4, como as correntes e um ataque iminente de um inimigo, as duas capas são bem diferentes. Em relação aos aspectos representacionais, há um processo de ação e um processo narrativo de reação transacional, que pode ser percebido pelos traços que indicam que o adversário (à direita) impulsiona-se em direção à Mulher Maravilha (à esquerda) que, por sua vez, realiza uma ação transacional ao tentar se desvencilhar das correntes que a prendem. Analisando a expressão facial, podemos identificar uma perceptível diferença entre esta capa e a do HQ nº 229, pois a Mulher Maravilha, ao invés de transparecer medo (Fig. 4), conota luta e força (Fig. 5).

Quanto aos elementos interacionais, foram identificados o plano aberto e o ângulo oblíquo justificados pela troca de olhares entre os dois oponentes, que encaram-se, conferindo um contato de oferta em relação ao/à leitor/a. Dessa forma, a distância social é impessoal, a atitude é de distanciamento, e o ângulo no nível do olhar demonstra igualdade em relação ao poder.

Por fim, a composição da cena é feita através de um fundo azul, formando uma saliência que destaca os personagens. Além disso, os traços do desenho apresentam uma tonificação dos músculos da heroína, o que torna a postura dela mais agressiva e forte o suficiente para quebrar as correntes, libertando-a da mercê do homem que a prende. Quanto ao valor da informação, a Mulher Maravilha está entre a esquerda (dado) e o centro (principal), enquanto seu opositor emerge, à direita (novo), de um objeto de um aparelho eletrônico que aparenta ser um computador.

De maneira geral, é perceptível uma variação na forma como a heroína é representada em suas capas. No primeiro momento, ela é textualmente construída como um símbolo de força e poder, de modo que se alinha, no campo das práticas discursivas e sociais, a um discurso de empoderamento feminino. Dessa forma, opondo-se ao discurso hegemônico de que a mulher é o sexo frágil, ela poderia gerar interesse e identificação com a personagem, especialmente por parte do público feminino. No entanto, nas duas capas seguintes somos apresentados a uma Mulher Maravilha subjugada, atordoada e verbalmente inferiorizada (Fig. 3), bem como sexualizada e ameaçada por um objeto fálico (Fig. 4), o que acarreta significativas alterações nas condições de produção, distribuição e consumo desses textos, pois tal mudança faz-nos questionar os objetivos que orientam tais representações, bem como o público-alvo que se busca alcançar.

6 CONCLUSÃO

A importância da Mulher Maravilha, enquanto uma das primeiras heroínas a serem protagonistas em um HQ, é inquestionável. Ela tem sido um símbolo de força, revolução e empoderamento feminino desde sua criação em 1941, ao questionar papéis de gênero instituídos na época, dando à Mulher Maravilha um protagonismo inédito ao colocá-la numa guerra lutada por homens. A heroína, inserida no contexto da Segunda Guerra Mundial, tinha importantes referências do movimento sufragista da época e suas publicações seguintes nas décadas de 1970 e 1980 se alinharam aos movimentos feministas, mantendo o perfil original da heroína na luta feminina pelos seus direitos.

Como vimos durante a análise, na representação visual da capa de introdução da personagem Mulher Maravilha, várias estratégias comunicativas são utilizadas para transmitir uma mensagem de fortalecimento feminino e realçar a sua supremacia. Através da metafunção interacional, o enfoque é direcionado para a cena retratada, onde a protagonista é apresentada em uma perspectiva aberta e de ângulo oblíquo, sugerindo imparcialidade e autoridade. Na metafunção composicional, a utilização das cores e dos tamanhos gera contraste e destaque, posicionando a heroína no centro e acima dos seus adversários, transmitindo a sua importância e superioridade. Esses elementos visuais revelam uma narrativa de força, empoderamento e desafio às normas sociais, especialmente notável dada a época de criação durante a Segunda Guerra Mundial.

Entretanto, a representação da Mulher Maravilha como uma quebra de estereótipo de gênero se tornou escassa após a morte de seu criador em 1947, ainda na Era de Ouro, a partir da qual aumentam as ocorrências em que a heroína é sexualizada em prol de histórias que pouco desenvolviam seu protagonismo revolucionário. Tais representações puderam ser notadas na análise das capas de HQs referentes à Era de Prata (Fig. 3) e Era de Bronze (Fig. 4), nas quais a heroína encontra-se em posição de desvantagem, subjugada e acorrentada.

Nesse sentido, análise revelou representações da Mulher Maravilha em cenas com um olhar reacional de atordoamento que sugeriam uma relação de fraqueza frente a opositores do sexo masculino. Ademais, constatamos também o contato de oferta visual destacando indícios de satisfação sádica com conotações sexuais que indicavam que esses opositores se compraziam com a ideia do sofrimento da heroína. Com relação à dimensão composicional, observamos também enquadramentos fálicos que destacavam a força e vilania dos oponentes, sugerindo assim uma representação de fragilidade de gênero, ecoando desigualdades sociais e históricas.

Dessa forma, a Mulher Maravilha, que inicialmente era marcada pela sua força e poder em um mundo dominado pela desigualdade de gênero, passou a ter sua narrativa complacente com os papéis de gênero atribuídos à época. Ao desconsiderar o papel da Mulher Maravilha da Era de Ouro, isto é, como guerreira poderosa e protagonista de suas próprias batalhas, as narrativas seguintes apelam ao reforço de ideais machistas quanto à representação da mulher como inferior, fraca e submissa, independentemente de suas habilidades.

Reconhecer não somente a origem revolucionária, mas também o desenvolvimento problemático da Mulher Maravilha até as representações modernas, é essencial para entender o porquê de a heroína ser associada à luta das mulheres. Antes representada como uma guerreira dotada de força superior aos homens, a narrativa subsequente desconstruiu sua imagem de poder para expressar estereótipos que reforçam

inferioridade e impotência colocando, dessa forma, a Mulher Maravilha em situações que representam abuso sexual de forma fetichista.

Por fim, compreendemos que, assim como em sua mudança de foco nos anos 60 de modo a voltar ao cerne da personagem em sua luta por igualdade de gênero, vemos indícios também no início da Era Moderna de uma nova mudança de foco, onde a Mulher Maravilha volta a lutar de forma heroica por seus ideais, sendo mais uma vez representação de força e bravura.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1947/1985.

BEZERRA, F. A. S. Multimodal critical discourse analysis of the cinematic representation of women as social actors. **DELTA**, v. 36, n. 4, p. 1-28, 2020.

CHAGAS, M. V. M. das. **Leitura literária no ensino fundamental e a representatividade da literatura de autoria feminina no livro didático de língua portuguesa**: um estudo à luz da análise crítica do discurso. 2022. 150 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-Graduação em Linguística, João Pessoa, 2022.

CÓLON, E.; GIACOIA, F. **Wonder Woman**: Mind Games, 296, v. 1, 1982. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1_296. Acesso em: 29 jun. 2023.

CORDEIRO, A. B. de A. A. **Representações identitárias de minorias sociais em livros didáticos de língua inglesa do ensino médio**. 2021. 98f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-Graduação em Linguística, João Pessoa, 2021.

FAIRCLOUGH, N. **Language and power**. 3. ed. London: Routledge, 2015.

FAIRCLOUGH, N. Análise crítica do discurso como método em pesquisa social científica. Trad. I. F. Melo. **Linha d'Água**, v. 25, n. 2, p. 307-329, 2012.

FERNANDES, J. D. C.; ALMEIDA, D. B. L. de. Revisitando a gramática visual nos cartazes de guerra. In: ALMEIDA, D. B. L. de. (org.). **Perspectivas em análise visual**: do fotojornalismo ao blog. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008. p. 11-31.

GARCÍA-LÓPEZ, J. L. **Wonder Woman**: Tomorrow Belongs to me. 229. v. 1, 1997. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1_229. Acesso em: 30 jan. 2023.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. **An Introduction to Functional Grammar**. 3. ed. Edward Arnold, 2004.

HEBERLE, V. M. Multimodalidade e multiletramento: pelo estudo da linguagem como prática social multissemiótica. In: SILVA, K.; DANIEL, F.; KANEKO-MARQUES, S.; SALOMÃO, A. (org.). **A formação de professores de línguas**: novos olhares. Pontes Editora, 2012. p. 83-106.

HOOKS, B. **"E eu não sou uma mulher?"**: mulheres negras e feminismo. 2. ed. Rosa dos ventos, 2020.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. 2. ed. London: Routledge, 2006.

LEPORE, J. **The secret history of Wonder Woman**. Knopf, 2014.

LIMA, S. Q. Mulher Maravilha e Segunda Onda do Feminismo: transições da personagem dos quadrinhos durante a reforma feminista das décadas de 60 e 70. **Revista de trabalhos acadêmicos**, v. 2, p. 1-10, 2016.

MEURER, J. L. Gêneros textuais na análise crítica de Fairclough. In: MEURER, J. L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. (org.). **Gêneros: teorias, métodos, debates**. São Paulo: Parábola Editorial, 2005. p. 81-106.

MOITA LOPES, L. P. da. **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

MOITA LOPES, L. P. da. Inglês e globalização em uma epistemologia de fronteira: Ideologia linguística para tempos híbridos. **DELTA**, v. 24, n. 2, p. 309-340, 2008.

NASCIMENTO, J.; ZANVETTOR, K. A perda de poderes da Mulher-Maravilha nos anos de 1960 como consequência de manifestações feministas nos Estados Unidos. In: ALMEIDA, F. F. de; BARBOSA, M. C.; SOARES, S. A. (org.). CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 23, 2018, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2018, p. 1-12. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2018/resumos/R63-1413-1.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2023.

NODELMAN, P. **Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books**. University of Georgia Press, 1998.

NOGUEIRA, F. C.; ROSA, A. P. da. O mundo dos quadrinhos como negócio: análise de personagens como marcas competitivas. Estudo de caso: Batman e Superman. SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE PESQUISAS EM MEDIATIZAÇÃO E PROCESSOS SOCIAIS, 2, 2018, São Leopoldo. **Anais...** São Leopoldo: Unisinos, 2018. Disponível em: <https://mediaticom.org/anais/index.php/seminario-mediatizacao-artigos/article/view/200>. Acesso em: 30 jan. 2023.

NOVICK, I. **Wonder Woman: The Threat of the Triple Star**, v. 176, n. 1, 1968. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1_176. Acesso em: 30 jan. 2023.

OLIVEIRA, J. P.; MONTEIRO, T. M. Interconexões semióticas entre a trajetória da Mulher-Maravilha e o protagonismo feminino. In: GOMES, N. S.; SILVA, D. V. N.; BARBOSA, V. L. (org.). **Isso é um trabalho para... os quadrinhos: reflexões por trás dos balões**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020. p. 26-38.

PAULA, E. M. de. **Mulher-Maravilha: a erotização feminina nos figurinos das histórias em quadrinhos**. 56f. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design de Moda) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2019.

PETER, H. G. **Wonder Woman: The Origin of Wonder Woman**. v. 1, 1942. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1_1. Acesso em: 30 jan. 2023.



SILVA, R. L. A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos. **Revista Anagrama**, v. 5, n. 1, p. 1-12, 2011.

SOUZA, L. D. de S.; AZEVEDO, M. A. A representação feminina da personagem dos quadrinhos Mulher-Maravilha. **Coisas do Gênero**, v. 5, n. 2, p. 73-83, 2019.

Artigo recebido em: 06/03/2023

Artigo aprovado em: 15/08/2023

Artigo publicado em: 07/09/2023

COMO CITAR

CORDEIRO, A. B. de A. A.; CHAGAS, M. V. M. das; LIMA, L. L.; SOUZA, A. A. de. Mulher maravilha através das eras: empoderamento versus sexualização em HQs. **Diálogo das Letras**, Pau dos Ferros, v. 12, p. 1-17, e02322, 2023.