

# A REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA FEMININA NA LITERATURA FANTÁSTICA: ANÁLISE DAS PERSONAGENS *MULHER MARAVILHA E FEYRE ARCHERON*

GABRIELA RIBEIRO LUZ VERA\*

MARTA ANDRÉA APOLINÁRIO CARDOSO\*\*

ROSA MARIA VALENTE FERNANDES\*\*\*

\* Licenciada em Letras  
(português/ inglês)  
pela Universidade  
Católica de Santos

\*\* Licenciada em Letras  
(português/ inglês)  
pela Universidade  
Católica de Santos

\*\*\* Mestre e Doutora  
pela Universidade de  
São Paulo. Docente na  
Universidade Católica  
de Santos

## RESUMO

Este artigo acadêmico aborda um estudo textual e imagético das personagens fictícias Mulher Maravilha e Feyre Archeron, embasado nas teorias da literatura fantástica e da semiótica. Procuramos contribuir com uma discussão comparada, considerando o processo evolutivo da mulher através da história e alimentando os estudos literários sobre o papel feminino. Nosso objetivo foi analisar e identificar as semelhanças e diferenças entre essas heroínas, buscando trazer luz à influência de crenças ideológicas da sociedade que permeiam suas essências.

## PALAVRAS-CHAVE

Personagens femininas. Heroínas. Literatura fantástica. Mulher Maravilha.

## INTRODUÇÃO

Nosso objetivo neste artigo é apresentar como as personagens *Mulher Maravilha* e *Feyre Archeron* da série *Corte de Espinhos e Rosas*, influenciaram diversas mulheres de diferentes camadas sociais para a importância e conscientização do papel da mulher na sociedade. Observamos quais as semelhanças e diferenças dessas duas heroínas da literatura fantástica, os impactos que elas provocaram através das mídias e da comunicação e como ocorreu a evolução da mulher dentro do mesmo recorte temporal relacionando os mundos e suas influências.

O destaque principal está na *Mulher Maravilha*, de sua criação em 1941 até os dias atuais em 2020, analisando e comparando dentro e fora dos quadrinhos com a personagem *Feyre Archeron*.

O objetivo foi analisar na *Mulher Maravilha*, a sua origem, os caminhos pelos quais ela se tornou uma das maiores e mais conhecidas heroínas dentro e fora dos quadrinhos, a representatividade que ela tem com o público e a influência da personagem como exemplo de luta pelos direitos das mulheres na sociedade com base no processo evolutivo da personagem.

O cenário não era favorável, era majoritariamente masculino, faltava esperança por conta da guerra, a recessão econômica era grande, os efeitos negativos marcavam a sociedade. Ela surge para estimular a emancipação da mulher no mercado de trabalho em virtude da coragem, força e determinação. Ao mesmo tempo, ela dá incentivo a onda do nacionalismo americano em virtude das inseguranças geradas pela Segunda Guerra. Isto posto, criou-se um símbolo de esperança.

A pesquisa possibilitou constatar a representatividade que a *Mulher Maravilha* tem dentro e fora dos quadrinhos e a influência social que ela representa a seus leitores e leitoras desde o seu surgimento.

Em relação à personagem *Feyre*, o objetivo foi analisar quais razões tornaram-lhe um ícone para jovens leitoras atualmente, considerando o contínuo sucesso de vendas do livro não só nos Estados Unidos, mas também no Brasil. Por ser uma personagem apresentada ao mundo no ano de 2015, procuramos observar qual o impacto que a evolução do papel da mulher na sociedade causou em sua criação, para mais tarde compará-la com a *Mulher Maravilha*.

Para realização desse artigo foi utilizada pesquisa qualitativa bibliográfica referente a história e construção das personagens com levantamento de dados em livros, artigos, revistas e sites. Alicerçamos o nosso trabalho com base nas informações do nosso trabalho acadêmico de conclusão de curso.

## 1. EMBASAMENTO TEÓRICO

Apresentamos a seguir os resultados dos estudos profundos realizados nos aportes teóricos para poder embasá-lo. As conclusões descritas neste capítulo contribuíram para ampliar o nosso conhecimento e estabelecer relações com as personagens.

### 1.1 A personagem

Enredo e personagens podem ser considerados as partes mais importantes de qualquer história, e não conseguem existir de forma independente: o enredo precisa de personagens para fazer sentido e as personagens são resultado de sua trajetória através do enredo. Apesar disso, é comum escutarmos alguém dizendo que continuaram lendo uma história somente pelas personagens. São elas que dão vida e sustentação ao romance.

Buscando a origem da palavra personagem, encontramos os termos *personnage*, do francês, que significa “os principais indivíduos de um romance”; *persona* do latim derivado da palavra etrusca *phersu*, que significa “máscara teatral”; e *prosopon*, do grego, que significa “rosto”. Os dois últimos significados estão relacionados às máscaras usadas no teatro da Grécia antiga para fazer distinção entre o ator e o papel que interpretava, portanto, já podemos observar uma relação humano x personagem.

Aristóteles, com sua teoria da imitação, foi o primeiro a analisar esses seres fictícios. Em sua obra *Arte Poética*, discorre sobre como a imitação é característica inerente do homem, o que é refletido de formas diferentes na Literatura, principalmente por meio das personagens, que sempre “são representadas melhores, piores ou iguais a todos nós” (2005, p. 2). Colocou também que é a reprodução dessas características humanas, junto de outros traços linguísticos, que distinguiria um gênero de outro e introduziu a necessidade da verossimilhança interna nas obras, afirmando que as personagens devem agir de forma coerente com as ações do ser que imita.

Essa perspectiva começou a mudar somente com o Romantismo, nas últimas décadas do século XVIII, que trouxe aspectos como o individualismo para as obras, colocando as personagens e seu psicológico em foco. A ascensão da classe burguesa foi um dos maiores fatores que influenciou esse movimento, pois foi criado um novo público leitor com uma nova visão de mundo, que valorizava mais a subjetividade do que a estética clássica.

Portanto, temos personagens que não precisavam mais encaixar-se em um esquema limitado, tornam-se multifacetados e suas ações e ideias são intrincadas e enigmáticas. Segundo Candido (1976), isso acontece justamente por conta do trabalho de seleção do escritor, que passa a combinar elementos de caracterização.

Na década de 1920, o crítico inglês Edward Morgan Forster (2005) trabalhou aspectos específicos da personagem em sua obra *Aspectos do Romance*, na qual descreve o conflito, a história e a personagem como os elementos essenciais da narrativa. Sua classificação desses seres em “flat” e “round” tornou-se popular e foi considerada inovadora por analisar a relação da personagem com os outros componentes do texto, não com elementos exteriores.

As personagens planas são aquelas que contam com um pequeno número de qualidades e atributos, por serem construídas a partir de uma única ideia, e o leitor consegue identificá-las facilmente. Elas não sofrem qualquer tipo de evolução ou transformação no decorrer da história, dando a impressão de seres imóveis que não geram surpresas ao leitor.

As personagens redondas são ricas em quantidade de atributos, não só físicos e psicológicos, mas também sociais, ideológicos e morais, por isso são consideradas complexas. Suas ações e personalidades conseguem surpreender e capturar o leitor, que, por sua vez, tenta conectar as diversas faces da personagem para formar uma imagem total que possa ser compreendida.

Philippe Hamon, a partir do seu ponto de vista semiológico, dividiu as personagens em três tipos: Referenciais, Dêiticos e Anafóricos. As personagens referenciais estão relacionadas a um sentido fixo, imobilizadas pela cultura em que estão inseridas, e o leitor só as reconhecerá se tiver conhecimento sobre essa cultura. As personagens dêiticas funcionam somente

como uma forma de conexão e ganham sentido em sua relação com outras partes da narrativa, por conta disso não estão relacionadas a elementos exteriores. As personagens anáforas podem ser consideradas essenciais, porque carregam uma função organizadora e coesiva na narrativa ao tecer comentários sobre informações já ditas. (HAMON, 1976, p. 88)

## 1.2 A literatura fantástica

O gênero fantástico começou a ser estudado profundamente com Todorov e sua obra *Introdução à Literatura Fantástica* publicada no ano de 1970. O autor coloca que cada novo livro abre espaço para diferentes possibilidades e combinações dentro da Literatura, e que “não reconhecer a existência dos gêneros equivale a pretender que a obra literária não mantenha relações com as obras já existentes” (1981, p. 7). Com isso, tenta descrever como acontece o fantástico e quais são suas limitações.

Segundo Todorov, no mundo da literatura fantástica não conseguimos explicar os acontecimentos de acordo com as nossas regras da realidade, surge sempre a dúvida se o que estamos lendo é verdade ou ilusão. É nesse momento de hesitação que se dá o fantástico.

Quando o leitor deixa a zona de questionamento, ou seja, quando o instante fantástico acaba, e o leitor chega a uma conclusão sobre os acontecimentos, adentra ou ao campo do estranho ou à área do maravilhoso. Estamos dentro do estranho se decidimos que os eventos questionados têm uma explicação concreta, que siga as leis que conhecemos no mundo real. Passamos para o maravilhoso se estabelecemos que as leis da nossa realidade não se aplicam, e é preciso considerar novos preceitos antes considerados impossíveis para explicar aqueles acontecimentos.

David Roas, escritor espanhol, coloca que o fantástico exibe uma relação intertextual constante entre o irreal e as nossas construções culturais, nossa realidade. Também considera esse gênero como uma categoria estética que, na pós-modernidade, passou a abranger não só a literatura, mas também o cinema, o teatro e os videogames.

## 1.3 A semiótica

Nossa vida como é não existiria sem a linguagem, que, por sua vez, comporta-se também como algo vivo, que se transforma e se desenvolve. Dessa forma, a Semiótica vem com o objetivo de analisar todos os fenômenos da linguagem que envolvem a produção de sentido e estudar como se relacionam.

Charles Sanders Peirce, nascido em Massachusetts no ano de 1839, foi um filósofo, cientista e linguista, considerado também um dos fundadores do pragmatismo. Para o estudioso, a semiótica é uma filosofia científica da linguagem, portanto, deve ser analisada por meio da observação e descrição dos fenômenos experimentados pelos humanos.

Partindo da ideia de que tudo aquilo que gera uma representação mental para nós é um signo, Peirce estabeleceu 10 divisões triádicas que resultam em 64 classes de signos. Trabalharemos principalmente com o ícone, o índice e o símbolo.

### ● Ícone

Faz referência a uma qualidade e, portanto, não representa nada, somente apresenta (cores, formas, texturas, brilho, ...). Por conta dessas características, os ícones exibem grande poder sugestivo, podendo gerar variadas interpretações.

## ● Índice

Aparece quando um interpretador encontra uma relação entre duas coisas, pois o signo apontará para seu referente. Um exemplo muito comum é a fumaça, que indica que existe fogo. Lúcia Santaella (2001, p. 60) explica: “Daí que todo existente seja um índice, pois, como existente, apresenta uma conexão de fato com o todo do conjunto de que é parte. Tudo que existe, portanto, é índice ou pode funcionar como índice.”

## ● Símbolo

É resultado de uma convenção ou pacto social, que determina que um signo seja representante de certo objeto. Temos como exemplo a pomba branca, que é símbolo mundial de paz.

## 2. O CRIADOR DA *MULHER MARAVILHA* E SUAS INFLUÊNCIAS

A *Mulher Maravilha* foi criada em 1941 pelo psicólogo e escritor americano, William Moulton Marston, no meio do maior conflito mundial que envolveu a maioria das nações, a Segunda Guerra Mundial. A super-heroína foi desenhada por Harry G. Peter, ambos foram contratados pelo editor chefe Maxwell Gaines, pioneiro das revistas em quadrinhos na década de 1930, para trabalharem na *All-American Publications*, precursora da DC Comics.

Marston usou como inspiração a sua vida particular para criar a nossa personagem, visto que tinha envolvimento na busca da verdade em tribunais, utilizando a aferição da pressão arterial como referência comprobatória. Logo, ele é reconhecido como o “inventor do detector de mentiras”, também conhecido como polígrafo. O seu envolvimento com o polígrafo para avaliar o grau de honestidade dos acusados, inspirou-o para criar um “laço da verdade” no qual a super-heroína utilizaria para manter o seu compromisso com a verdade. Portador de um comportamento bem diferenciado para a época, Marston não tinha um padrão familiar único e equilibrado, uma vez que, vivia em um relacionamento *ménage à trois* com a sua esposa, a psicóloga Elizabeth Holloway e a sua amante, a ajudante de pesquisa, Olive Byrne, filha da feminista radical Ethel Byrne. Todos moravam juntos e compartilhavam relações sexuais, dessa relação ele teve quatro filhos das suas duas mulheres, dois de cada companheira.

Ele se inspirou nas duas para criar a super-heroína, cabelos compridos pretos, braceletes prateados como Olive usava e usou a grande paixão de Elizabeth, que era a mitologia grega, para dar origem à *Mulher Maravilha*.

Marston morreu aos 53 anos de idade em 1947, suas esposas conviveram juntas após a sua morte, Olive Byrne faleceu em 1985, aos 81 anos, e Elizabeth Marston morreu de câncer, em 1993, aos 100 anos.

### 2.1 Empoderamento feminino

O criador da *Mulher Maravilha* tinha um grande interesse pelo empoderamento feminino, uma vez que semeava a ideia de que as mulheres governassem o mundo.

Lygia Fagundes Telles (2013, p. 669) escreveu:

A revolução da mulher foi a mais importante revolução do século XX, disse Norberto Bobbio, um dos maiores pensadores do nosso tempo. (...) Mas a verdadeira revolução à qual se refere o filósofo italiano teria a cabeça mais fria, digamos. (...) ambiciosa na sua natureza mais profunda e

que teria seu nascedouro visível no fim do século passado para vir a desenvolver-se plenamente durante a Segunda Guerra Mundial: os homens válidos partiram para as trincheiras. Ficaram as mulheres na retaguarda e dispostas a exercerem o ofício desses homens nas fábricas. Nos escritórios. Nas universidades. Enfim, as mulheres foram à luta, para lembrar a expressão que começava a ficar na moda. A pátria em perigo abrindo espaços, inclusive em atividades paralelas à guerra, desafios arriscados que enfrentaram com a coragem de assumir responsabilidades até então só exigidas ao Primeiro Sexo.

Desenvolvia-se no período de 1941 um movimento conhecido como “O crescimento do poder da mulher”. Nesse momento, Marston identificou uma grande oportunidade para que a sua história em quadrinhos fosse o combustível para esse movimento e a protagonista seria a Mulher Maravilha, que surgiria por seus poderes extraordinários, sua força, independência e principalmente ter braceletes, inspiração de Olive Byrne. Tal acessório serviria para desviar as balas que fossem atiradas contra ela, assunto bem oportuno para época, devido à Segunda Guerra Mundial.

Possuidor de um estranho fascínio em descobrir os segredos das pessoas, por ter inventado o polígrafo e ser adepto de *bondage*, ele funde o seu fascínio e tal prática para dar origem ao “laço da verdade” que passa a ser utilizado pela heroína nos quadrinhos quando os vilões tendem a não cooperar com seu propósito de que falassem a verdade. Marston era um grande admirador do movimento sufragista feminino da época, defendia que as mulheres lutassem pelo direito do voto feminino, fator que contribuiu para a construção da personagem. Esse movimento é conhecido até hoje como “as sufragistas” que buscam principalmente a equidade participativa na política.

### 3. A MULHER MARAVILHA

A paixão pela *Mulher Maravilha* vem da infância, assistíamos a todos os episódios da nossa heroína na série televisiva interpretada pela atriz, Lynda Carter, como a princesa amazona. Ficávamos encantada em ver uma mulher com superpoderes com a capacidade de arrancar a verdade e capturar criminosos com o seu laço da verdade. Era maravilhoso poder nos identificar com uma heroína forte, corajosa, valente, uma verdadeira guerreira. Na época não fazíamos ideia da importância da representatividade feminina que a personagem desempenhava nas mulheres, da importância do seu papel na sociedade em busca dos direitos das mulheres.

No ano em que a Mulher-Maravilha completa 80 anos de existência é importante reviver a história dessa maravilhosa e apaixonante personagem, entender a sua trajetória, a sua evolução temporal nos mais diferentes momentos históricos e perceber por mais que tenha sofrido diversas transformações dentro e fora dos quadrinhos, continua mais atual do que nunca na luta do empoderamento feminino.

#### 3.1 A Origem

A princesa Diana Themyscira, também conhecida por *Mulher Maravilha*, é uma personagem das histórias de quadrinhos que foi criada em 1941, com publicação pela editora *Detective Comics*, como mencionado anteriormente.

É uma super-heroína guerreira de origem greco-romana nascida e criada na ilha de Themyscira, uma ilha oculta, onde só moravam mulheres guerreiras, as Amazonas da ilha de Themyscira. Existem duas versões da procedência da nossa personagem: a primeira história

em 1941, considera que seu nascimento foi por meio da arte de esculpir em barro, pela sua mãe, a rainha Hipólita e que receberia o sopro da vida pelos deuses do Olimpo.

Em 2011, a DC Comics reestrutura a primeira versão e Diana passa a ser filha de Zeus com a rainha Hipólita nas primeiras edições dos quadrinhos de *Os Novos 52*. Ela é dotada de habilidades super-humanas, uma super força, invulnerabilidade, regeneração própria, sentidos aprimorados, agilidade sobrenatural, projeção e manipulação de energia; conta também com o auxílio do seu laço da verdade e os braceletes da vitória. Enviada da ilha Themyscira para o “mundo dos homens”, a fim de divulgar a paz, torna-se defensora da verdade e da vida, na luta entre os homens e firmamento entre os mortais e os deuses, e assume o pseudônimo de Diana Prince, identidade secreta que adotou para se aproximar da humanidade no Universo DC. Entre os super-heróis, ela era uma mulher independente e não suportava mentiras, por isso era considerada como a Deusa da Verdade. Integrante de honra da Sociedade de Justiça da América, o primeiro grupo de super-heróis a aparecer historicamente nas histórias em quadrinhos.

A super-heroína carregava um forte apelo nacionalista em virtude da sua criação ter ocorrido durante a Segunda Guerra Mundial. Ela inspirava a população, influenciava os leitores a apoiar os esforços no conflito, por conseguinte aumentava a certeza da vitória na guerra.

Por conta desse contexto de guerra, os homens são recrutados em massa para defender a pátria, cai sobre as mulheres a obrigação de trabalharem como operárias nas fábricas, pois os salários estão comprometidos e não há garantia de subsistência da família. Em virtude disso, a vida das mulheres muda completamente, elas passam a executar dupla jornada de trabalho, no âmbito doméstico continuam a cumprir com as funções domésticas e maternas e no trabalho muitas vezes em situações desumanas com jornadas excedentes que chegavam a treze horas ou mais por dia. A princípio a mulher foi incorporada na tecelagem industrial para confeccionar uniformes, máscaras, posteriormente, ela passa a contribuir nas fábricas de munições e armamentos.

A mulher maravilha surge para estimular a emancipação da mulher no mercado de trabalho em virtude da coragem, força e determinação. Ao mesmo tempo dá incentivo a onda do nacionalismo americano em virtude das inseguranças geradas pela Segunda Guerra. Isto posto, criou-se um símbolo de esperança.

### 3.2 O uniforme

O vestuário transmite informações do personagem para o leitor, revela quem é este herói, qual classe social a ele pertence e em que século ele vive. Tem função de identificar e proteger, funciona como uma segunda pele, faz parte do personagem e são vistos como um só elemento.

A utilização do uniforme vem se firmando como instrumento de padronização, garantido a disciplina, a tradição e a hierarquia nas instituições. No passado era utilizado como armadura dos cavaleiros medievais, protegendo e identificando as tropas do inimigo.

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

Ou seja, podemos dizer que o uniforme dos super-heróis tem como função de identificar o personagem, reforçar a imagem, as qualidades e seus poderes.

### 3.2.1 As Cores

As cores causam reações sensoriais diferentes sobre os indivíduos, quando são associadas às referências culturais, ao estilo de vida, à saúde, às emoções, etc. Farina (1990) afirma que:

As cores influenciam o ser humano, e seus efeitos provocam sensações como, por exemplo, o vermelho que está associado à energia, guerra, força, Figura 49 - Uniforme Completo HQ e Cinema 88 poder, determinação, paixão, amor e sangue. É uma cor emocionalmente intensa, aumenta a pressão arterial, a respiração e o metabolismo (BASTOS, FARINA, PEREZ, 2006, p. 99).

### 3.2.2 Corpo e uniforme

Na primeira versão dos quadrinhos de 1941 e na era televisiva de 1976 a 1979 com o seriado “Wonder Woman”, interpretado pela Miss Mundo EUA, Lynda Carter, o uniforme da Mulher Maravilha carrega uma forte simbologia. Ele tem as cores da bandeira dos Estados Unidos que é o símbolo máximo da representação da nação perante os outros países do mundo. As estrelas da bandeira americana representam os 50 estados do país, enquanto as listras horizontais vermelhas e brancas simbolizam as 13 colônias que deram origem aos Estados Unidos. Além destas representatividades, o design desse uniforme patriota é composto por um tomara-que-caia vermelho com uma figura dourada com uma águia, similar à águia dos Estados Unidos na altura do busto até a cintura. De acordo com o dicionário dos significados, a águia está associada à coragem, à força, à beleza e à soberania da personagem. Na mitologia grega, a águia é o símbolo de Zeus, o mais poderoso dos deuses e representa as mulheres guerreiras. Além da águia, uma saia curta azul com estrelas brancas, um cinto branco e botas vermelhas de salto alto. Tinha uma tiara dourada nos cabelos com uma estrela vermelha ao centro e dois braceletes metálicos. O uniforme deixava à mostra a região do colo e pernas. Seus cabelos compridos pretos passavam um pouco do ombro. A super-heroína tinha de ser extremamente bela, mas não vulgar, teria que usar uma tiara, fazendo relação com a coroa de premiação do concurso de Miss América.

Para dar um ar sexy à personagem, ela utilizava botas vermelhas que representavam na época a cor da esquerda liberal, das sufragistas, o grupo que estava empenhado em abrir novos caminhos para as mulheres. Todos os acessórios utilizados por ela a tornavam empoderada, alguém que não precisava da força masculina para derrotar os vilões.

Sua função era clara: demonstrar força para as mulheres, que elas eram capazes de cuidar de si mesmas, mesmo quando os homens estivessem na guerra. Sua missão era fazer com que as mulheres entendessem o seu papel, o seu potencial de lutar por igualdade de direitos e resolver as suas vidas. A *Mulher Maravilha* era mais que uma personagem, era uma inspiração para que milhares de mulheres tivessem uma ocupação profissional, visto que, muitos homens deixaram seus lares para lutar na guerra em nome do país, e com isso suas esposas tiveram que deixar a vida de dona de casa e cuidadora dos filhos para ingressar no mercado de trabalho, ambiente delimitado masculino até o momento.

A época foi ideal para tal avanço, milhares de mulheres recémempregadas olhavam para a Mulher Maravilha e se enxergavam, viam um reflexo das suas vidas, eram mulheres trabalhadoras, fortes que procuravam um ideal e este estava nos quadrinhos. Um modelo de feminilidade forte e corajosa, livre para combater a ideia de submissão e inferioridade aos homens.

No século XXI, o corpo fitness é considerado saudável, a prática constante de exercícios é o instrumento eficaz para se atingir o resultado desejado. Em vista disso, temos outra

modificação na estética e no vestuário da nossa heroína para atender a moda e uma sociedade em transformação. As pessoas buscam um corpo magro, saudável e musculoso. Em vista disso, o antigo uniforme que era moldado no seu corpo para dar sensualidade e evidenciar o contorno do seu corpo foi deixado para trás e surge um uniforme semelhante a uma armadura grega moldada ao corpo da personagem.

Para interpretar o papel na era cinematográfica em 2017 em seu filme solo, a atriz escolhida foi a modelo Gal Gadot. Assim como sua antecessora, ela possui títulos de concursos de beleza e foi Miss Israel em 2004. A atriz foi instrutora de combate por dois anos no Departamento de Defesa do exército de Israel, sua rotina dos treinamentos físicos militares era muito rígida e intensa, o seu alto condicionamento físico favoreceu a atriz para desempenhar o papel da *Mulher Maravilha*.

Analisando o uniforme da nossa super-heroína nesse período, percebemos uma grande mudança. O traje é semelhante a uma armadura grega moldada ao corpo da personagem. Apesar de ter apenas uma tira em um dos ombros, o que é comum nas roupas gregas, o decote é bem menor e deixa os seios menos expostos. O material do uniforme é de couro, para dar ideia de rigidez, força, proteção e mobilidade nos combates. Ele possui características mais realistas para o mundo de 2020. É um uniforme elegante, charmoso, resistente, funcional e principalmente discreto, com cores mais fechadas que não evocam a bandeira americana. A cor dourada é mais restrita, para dar destaque à cor do aço, incluíram cintos de couro para servir de sustentação para as armas que a personagem utiliza nessa versão. O cinto simboliza a força e o poder, foi inspirado nos cintos dos soldados que carregavam suas armas para os combates. Na parte inferior possui uma saia de couro inspirada nas armaduras gregas com duas fendas para facilitar os movimentos da personagem nos momentos de combate.

As botas continuam presentes, elas são um símbolo de feminilidade e sensualidade, em muitas culturas reproduz uma relação de afeto e indicia algo fálico, que mexe com a cabeça de homens e mulheres. Pode representar um retrato da personalidade, influenciar nos comportamentos e na maneira de como o ser feminino se mostra para a sociedade. Nessa versão, as botas não carregam um apelo erótico como as anteriores, os saltos são mais grossos, de plataforma, foram inspiradas nos Greaves um tipo de proteção de metal que os soldados do exército da antiga Grécia utilizavam para proteger as pernas nos combates.

Em relação às armas utilizadas pela *Mulher Maravilha* nos períodos analisados possuem muitas diferenças. No seriado e nos quadrinhos praticamente não existem armas, ela não matava ninguém e os equipamentos eram defensivos, como o laço da verdade que obriga os criminosos a falar a verdade e os braceletes para protegê-la das balas das armas de fogo. Na versão do cinema, além do laço da verdade que obriga os criminosos a falar a verdade e impedir que fujam, a *Mulher Maravilha* utiliza os seguintes equipamentos de combate: o escudo indestrutível para se proteger, a espada mágica, capaz de cortar qualquer tipo de material ao meio e os braceletes que são utilizados tanto para desviar os projéteis como na criação de campos de energia para ataque e defesa nas batalhas.

Em suma, o uniforme da *Mulher Maravilha* da série televisiva se assemelha ao uniforme da versão original que foi criada em 1941, por Marston. E o uniforme da versão cinematográfica é similar a versão mais recente dos quadrinhos no qual a armadura das guerreiras foi a grande inspiração.

Prestes a celebrar oitenta anos de existência, a super-heroína adquiriu ao longo de sua trajetória uma posição cultural elevada e atualmente abrange um público diverso em função da sua representatividade dentro e fora dos quadrinhos independente do tempo.

## 4. FEYRE ARCHERON

Para observar a situação da personagem feminina contemporânea dentro da Literatura Fantástica, em contraposto à *Mulher Maravilha*, escolhemos analisar a personagem *Feyre Archeron*. Ela faz parte da saga *Corte de Rosas e Espinhos*, da autora de bestsellers #1 do New York Times, Sarah J. Maas, e foi selecionada por nós justamente por conta da adoração que as jovens têm pelos livros. Gostaríamos de refletir sobre qual tipo de personagem as adolescentes têm como ídolos e sobre como isso pode impactar suas vidas como leitoras e mulheres.

A série acontece em um mundo no qual humanos passaram décadas sendo escravizados pelas fadas, mas finalmente conseguem libertar-se e coexistirem com os poderosos seres místicos. O primeiro livro segue a história de *Feyre*, uma caçadora com apenas 19 anos de idade que acaba matando um lobo na floresta, sem saber que era uma fada zoomórfica. Surge então uma criatura bestial que exige punição pelo assassinato e a leva para a terra mágica de Prythian, tida como lenda pelos humanos. A jovem descobre que seu raptor é Tamlin, senhor da Corte Feérica da Primavera e um imortal que dominava sua raça antes da guerra. Vivendo com ele, *Feyre* começa a perceber que tudo que sabia sobre o mundo das fadas era uma ilusão.

### 4.1 A inspiração nos clássicos

Segundo a autora, há muitas inspirações por trás de sua obra, as mais significativas sendo a história de Hades e Perséfone e o conto *A Bela e a Fera*.

O rapto de Perséfone é um mito predominante na origem de diversos romances da atualidade. Ela é filha de Deméter e Zeus, era reconhecida por ser bela e despreocupada, sendo chamada pelos gregos de “mocinha”. Hades, vendo-a brincar com as ninfas, apaixona-se e a leva para seu reino no submundo. Hades faz da jovem sua esposa, a rainha dos mortos, e permite que ela volte para sua mãe a cada primavera para que a terra fosse cultivada.

*A Bela e a Fera* que conhecemos hoje é uma mistura de romances, mitos e signos que foram modificados com o passar dos anos. *Madame de Villeneuve* é o nome da versão escrita pela francesa Gabrielle-Suzanne Barbot, considerada a primeira, publicada como romance para adultos em 1740. Alguns anos depois, Jeanne-Marie Leprince de Beaumont sintetizou a história original em um conto para crianças, diminuindo o número de filhos da família e de reviravoltas no enredo, e foi essa versão que tornou popular o conto de fadas. Em ambas as narrativas, a Fera aparece quando roubam uma de suas rosas e Bela sacrifica-se, aceitando ficar para sempre no castelo.

*Corte De Rosas e Espinhos* combina os elementos de rapto seguido por um “relacionamento amoroso” desses mitos e os combina com traços fantásticos, envolvendo as antigas tradições das fadas e o conceito de superpoderes. É resultado de uma bagagem de costumes que afetou não só a autora, mas toda uma geração de mulheres:

A leitura é o que transforma em obra as letras, frases e enredos. E a leitura é sempre determinada pelo lugar ocupado por um leitor na sociedade, num dado momento histórico. (...) Sendo assim, cada romance é um local de interseção de toda uma teia de códigos culturais, convenções, citações, gestos e relações (TELLES, 2013, p. 402).

As diferenças que a personagem *Feyre* apresenta em relação àquelas que influenciaram sua criação são essenciais para determinar a visão de uma sociedade na qual a mulher já conquistou a liberdade de se expressar e lutar por seus direitos. *Feyre* aprendeu a caçar para

salvar sua família e mais tarde, face às adversidades de sua prisão, aprende a lutar para salvar a si mesma.

## 4.2 Análise da personagem *Feyre Archeron*

De acordo com a teoria de Forster (2005), Feyre pode ser considerada uma personagem redonda, pois não apresenta somente uma visão ou traço durante a obra, ocorre um desenvolvimento de sua mentalidade que é refletido em seu comportamento. Ela carregava ressentimento por sua família, mas fez tudo que podia para ajudá-la. Matou uma fada no início da obra, e mais tarde morreu para que os mesmos seres mágicos fossem salvos. Não conseguimos prever suas atitudes, porque ela estava constantemente evoluindo, representando a natureza humana.

Considerando a teoria de Philippe Hamon, podemos encaixar *Feyre* na categoria de personagens anafóricos, posto que sua existência está estritamente ligada ao enredo do livro, e a narrativa não poderia ser construída sem ela como ponto de conexão.

Assim, acompanhamos a ascensão de uma personagem que tinha uma vida simples, mas com uma personalidade destemida e íntegra, que a ajudou durante situações difíceis e inusitadas, sejam elas mágicas ou humanas. Segundo Camarini (2014, p. 119), essa é uma das principais características da personagem fantástica, que ao início da obra parece ser alguém comum, mas que está destinada a realizar grandes atos e superar as expectativas de todos. Entendemos também como a personagem pode ser empoderadora para jovens leitoras, efeito similar ao da *Mulher Maravilha*.

## 4.3 O simbolismo em Feyre

Apesar de estarmos trabalhando com uma personagem criada através de palavras, podemos analisar semioticamente alguns pontos importantes de sua aparência a partir das imagens disponibilizadas nas capas originais dos livros e das descrições feitas pelo narrador.

### ● Cabelo

A cor do cabelo de Feyre é marrom, o que pode parecer uma cor comum, sem atributos especiais, mas de acordo com Bastos, Farina e Perez (2006, p. 104), na Antiguidade, o marrom era relacionado à feminilidade, por ser a cor da terra, representando a fecundidade. Dessa maneira, também pode ser feita uma associação material à sensualidade.

No entanto, em alguns trechos da obra, podemos encontrar seu cabelo sendo descrito como um marrom-dourado: “(...) her gold-brown hair – the hair all three of us had (...)” (MAAS, 2015, p. 13). Essa característica traz um efeito especial à personagem, porque não é uma cor comum, portanto, a destaca entre os demais. O dourado também é uma cor associada a riquezas, e pode fazer referência ao fato de que a família de *Feyre* um dia foi abastada, ou servir de prenúncio às grandezas que esperavam a personagem no mundo das fadas: “Por ser raro, pouco abundante, a cor ouro tem associações vinculadas à escassez: dinheiro, luxo e até felicidade. (...) Cor da sofisticação, mas de uma sofisticação por meio da nobreza” (BASTOS, FARINA, PEREZ, 2008, p. 106).

### ● As roupas pretas

Notamos a recorrência dos vestidos pretos nas capas dos livros da série, cor que normalmente é associada a algo obscuro, mas que pode apresentar outros significados. De acordo

com Chevalier e Gheerbrant (1999, p. 740), o preto é a cor do luto porque denota a perda definitiva e, por absorver toda a luz, evoca a morte. Essas características estiveram presentes durante toda a trajetória de *Feyre*, que sofreu diversas vezes pela ausência de algo ou alguém: o apoio de sua família, sua mãe, sua liberdade. Além disso, nas terras mágicas, foi obrigada a tirar a vida de alguém, e acabou morrendo. A presença dessa cor nas capas já antecipa ao leitor que a personagem passará por situações difíceis, exhibe o peso da angústia que carrega dentro de si:

Na sua influência sobre o psiquismo, o Preto dá uma impressão de opacidade, de espessura e de peso. É assim que um fardo pintado de preto parecerá mais pesado que um fardo pintado de branco. (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p. 743)

Apesar disso, o preto pode também estar relacionado à vida, ao inesperado e ao desconhecido, principalmente quando combinado com o vermelho, o qual representa o sangue que nos mantém vivos. No primeiro livro da série temos essa combinação de cores, demonstrando que *Feyre* adentraria um novo ciclo, sofreria uma transformação – de uma existência humana para uma imortal.

As cores de A Morte, Arcano 13 do Tarô, são significativas. Essa morte iniciatória, prelúdio de um verdadeiro nascimento, ceifa a paisagem da realidade aparente – paisagem das ilusões perecíveis – com uma foice vermelha, enquanto a própria paisagem está pintada de preto. O instrumento da morte representa a força vital, e sua vítima, o nada; ceifando a vida ilusória, o Arcano 13 prepara o acesso à vida real (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p. 741).

## ● O arco e flecha

A arma escolhida carrega um significado muito importante, principalmente porque o sobrenome da personagem é Archeron (arch = arco). Segundo Chevalier e Gheerbrant (1999, p. 75), o arco é uma arma nobre, fortemente relacionada às iniciações cavaleirescas em várias civilizações. Apesar de não ser um cavaleiro, *Feyre* possui todos os atributos de um: valentia, lealdade e fidelidade.

Foi com o arco que a personagem caçava animais para alimentar sua família, e sua flecha que matou o ser feérico quando o mesmo estava em forma de lobo. Depois desse segundo acontecimento, a vida de *Feyre* mudou completamente, e podemos considerar que era o destino da personagem atravessar todos esses obstáculos para quebrar a maldição e salvar os dois povos. É possível relacionar esses fatos aos seguintes trechos:

O guerreiro de coração puro acerta no alvo à primeira tentativa. A flecha destina-se a ferir o inimigo, a abater ritualmente o animal emblemático. A segunda ação tem como objetivo estabelecer a ordem do mundo; a primeira, destruir as forças tenebrosas e nefastas (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p. 75).

[...] Anúbis, o deus egípcio de cabeça chacal, encarregado de velar sobre os processos de transição dos vivos e dos mortos, é muitas vezes representado atirando com o arco: atitude que simboliza o destino inelutável, o encadeamento dos atos (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.77).

## 5. ANÁLISE ENTRE AS PERSONAGENS

Ao analisarmos as personagens, percebemos que ambas são fortes, competentes e corajosas, trazem em si uma independência e um espírito feminista que até então não havia sido colocado no universo dos super-heróis. As duas apresentam poderes e superpoderes como imortalidade, super força, habilidade de cura e manipulação de elementos. Também conseguem lutar com diversas armas, e se distinguem dos demais por conta de suas personalidades destemidas e ainda assim trouxeram visibilidade e força para as mulheres, são generosas e bondosas, procurando sempre ajudar os mais fracos.

Em relação à vestimenta, percebemos que ambas as personagens utilizam roupas que retratam o contexto em que estão inseridas. *Feyre* não tem um uniforme como da *Mulher Maravilha*, porém vestia calças e túnica no início da narrativa, já que precisava de agilidade para caçar, e passou a optar por usar também belos vestidos quando foi levada à Corte da Primavera, refletindo sua elevação social dentro da obra. Conforme discutido, o uniforme da *Mulher Maravilha* carrega toda uma ideologia sociopolítica, com peças significativas que expressam o pensamento daquela época, colocando-a em roupas curtas para prender a atenção de todos.

Apesar do fato de que as duas personagens exalam sensualidade, já percebemos aqui um traço de evolução no comportamento do cidadão, pois com uma criadora feminina, *Feyre* consegue escolher sua própria vestimenta. A aparência das personagens são bem distintas, desde a cor de seus cabelos até sua estrutura física. *Feyre* atravessa vários estágios no decorrer do livro em relação a seu corpo. Primeiramente observamos que ela é extremamente magra por conta da dificuldade financeira de sua família e do esforço físico que as tarefas manuais exigem. Torna-se mais saudável quando desfruta dos alimentos oferecidos a ela nas terras mágicas, e sente-se feliz com sua aparência. A *Mulher Maravilha*, em todas suas versões, exibe o corpo considerado pela maioria como o perfeito, ideal de beleza das mulheres, não expondo nenhum “defeito”.

Com isso, observamos como a personagem atual é mais livre em relação às expectativas da sociedade, ela passa por problemas e crises emocionais, e não deixa de ser uma heroína por isso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho possibilitou apresentar muitas semelhanças existentes entre o mundo da fantasia com o mundo real. Procuramos demonstrar que tanto nas histórias em quadrinhos como nos romances os enredos, valores, frustrações e expectativas se integram ao contexto histórico em que estamos inseridos.

Ao analisarmos as transformações da *Mulher Maravilha* durante décadas, observamos as mudanças pelas quais muitas mulheres passaram no mesmo período. A influência da personagem contribuiu positivamente na questão da representação feminina dentro de um ambiente totalmente masculino e pela igualdade de gênero. Ela trouxe visibilidade e estímulo para muitas mulheres que precisavam trabalhar durante a Segunda Guerra Mundial, mostrando ao mundo que a mulher deveria ser forte, independente e capaz de superar as adversidades.

O estudo possibilitou constatar a representatividade que a *Mulher Maravilha* tem com o seu público nos quadrinhos desde o seu surgimento até a versão cinematográfica e como seu corpo, seu vestuário e a sua coragem foram elementos fundamentais para transmitir autonomia e independência, resultando no símbolo de empoderamento para suas leitoras.

*Feyre*, por sua vez, pode ser considerada como o resultado da trajetória das mulheres, porque não precisa ser salva por ninguém, consegue lutar por si mesma e por aqueles que ama, faz suas próprias escolhas e não é definida por seu par romântico. Assim, é possível afirmar que não é uma personagem idealizada, e demonstra que não precisamos ser perfeitas para sermos fortes.

Ambas personagens trabalhadas são determinadas, corajosas, quebraram barreiras e contribuíram para que a esperança de muitas mulheres não fosse perdida diante dos desafios e contratempos da vida. Elas deixam na história a sua marca com muito charme e carregam um novo olhar da mulher para dentro dos quadrinhos e das narrativas. São ícones e símbolos de força feminina, difundem valores que buscam a igualdade de direitos e de representatividade em diversos âmbitos da vida.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. *A poética clássica*. Introdução por Roberto de Oliveira Brandão; tradução direta do grego e do latim por Jaime Bruna. – 12. ed. – São Paulo: Cultrix: 2005. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2790775/mod\\_resource/content/1/poetica\\_horacio\\_JaimeBruna.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2790775/mod_resource/content/1/poetica_horacio_JaimeBruna.pdf)>. Acesso em: 26 mar. 2020
- CAMARINI, A. L. S. *A Literatura fantástica: caminhos teóricos*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.
- CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. 13 ed. Rio de Janeiro: José Olympo, 1999.
- BASTOS, D.; FARINA, M.; PEREZ, C. *Psicodinâmica das cores em Comunicação*. 5 ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2006. Disponível em: <[https://issuu.com/dhowglas/docs/psicodinamica\\_das\\_cores\\_na\\_comunic/3](https://issuu.com/dhowglas/docs/psicodinamica_das_cores_na_comunic/3)>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- FORSTER, E.M. Aspectos do romance. Organização Oliver Stally brass ; tradução Sergio Alcides; prefácio Luiz Ruffato. 4. ed. rev. São Paulo : Globo, 2005.
- HAMON, P. *Por um estatuto semiológico da narrativa*. In: Hamon et al. *Categorias da narrativa*. Coimbra: Almedina, 1976.
- MAAS, S. J. *A Court of Thorns and Roses*. London: Bloomsbury, 2015.
- PEIRCE, C. S. *Semiótica*, trad. José Teixeira Coelho Neto. 3.ed. São Paulo: Perspectiva.1999. Tradução de: *The Collected Paper sof Charles Sanders Peirce*.
- REBLIN, I. A. *Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Asterisco, 2008.
- ROAS, D. *Tras los límites de lo real*. Una definición de lo fantástico. 2011. Disponível em: <[http://paginasdeespuma.com/wpcontent/files\\_mf/extracto\\_roas\\_davidtras\\_los\\_limites\\_de\\_lo\\_real53.pdf](http://paginasdeespuma.com/wpcontent/files_mf/extracto_roas_davidtras_los_limites_de_lo_real53.pdf)>. Acesso em: 15 ago. 2020.
- SANTAELLA, L. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- TELLES, L. F. Mulher, mulheres. In: TELLES, L. F. *História das mulheres no Brasil*. 10 ed. São Paulo: contexto, 2013.
- TODOROV, T. *Introdução a Literatura Fantástica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1981.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- BRAIT, B. *A personagem*. 3. ed. São Paulo: Ática, 1985.
- COSTA, F. A. da. *O figurino como elemento essencial da narrativa*. Disponível em: <<https://pt.slideshare>.

net/luaraschamo/o-figurinocomo-elemento-da-narrativa>. Acesso em: 15 out. 2020.

DUBY, P. (Org.). *História da Vida Privada: da Primeira Guerra a nossos dias*. São Paulo: Schwarcz Ltda, 1992.

DUCROT, O.; TODOROV T. *Dicionário enciclopédico das ciências da linguagem*. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

LEPORE, J.. *A história secreta da Mulher-Maravilha*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2017

MARSTON, W. M.. Why 100,000,000 Americans Read Comics. Disponível em: <<https://theamericanscholar.org/wonder-woman/>>. Acesso em: 10 out. 2020.

NEIVA JÚNIOR, E. *A imagem*. São Paulo: Ática, 1994.

PRIORE, M. D. (Org.). *História das mulheres no Brasil*. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2002.

ROBBINS, T. A *Psicologia da Mulher Maravilha*. São Paulo: Única, 2017.

### **ABSTRACT**

This article approaches a linguistic and imagetic study of the fictional characters Wonder Woman and Feyre Archeron, based on the theories of fantastic literature and semiotics. We hope to contribute to a comparative discussion, considering the evolutionary process of women through history and feeding literary studies on the female role. Our objective was to analyze and identify similarities and differences between these heroines, seeking to shed light on the influence of society's ideological beliefs that permeate their essences.

### **KEYWORDS**

Female characters. Heroines. Fantastic literature. Wonder Woman.

