

Este artigo foi recebido em março de 2022 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em setembro de 2022.

WONDER GIRL (2021) E SUAS RELAÇÕES COM AS NARRATIVAS AMAZÔNICAS

WONDER GIRL (2021) AND HER RELATIONS WITH AMAZON NARRATIVES

Alessandra Soares de Jesus

Bolsista PIBIC/CNPq. Graduanda no curso de Letras Inglês na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA) em Marabá - Pará - Brasil.

E-MAIL: alessandra.soares@unifesspa.edu.br

Suellen Cordovil da Silva

Doutorado em Letras. Professora Adjunta de Língua e Literatura em Inglês na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA) em Marabá - Pará - Brasil.

E-MAIL: suellen@unifesspa.edu.br

Resumo

O presente artigo visa analisar a presença de elementos amazônicos inseridos nos quadrinhos de *Wonder Girl* (2021), discutindo, especialmente, a relação da personagem Yara Flor com as narrativas amazônicas apresentadas na primeira edição, intitulada *Homecoming*.

O projeto *Wonder Girl* foi criado pela artista Joëlle Jones e lançado em 2021 pela DC Comics. A história em quadrinhos aborda a personagem Yara Flor, uma garota nascida na região amazônica e criada nos Estados Unidos. Com o passar dos anos, Yara busca conhecer seu passado e retorna ao seu país de origem, o Brasil. Em seguida, ela entra em contato com elementos do insólito amazônico que contribuem para sua jornada rumo a se tornar a Mulher Maravilha brasileira. Para a análise dos quadrinhos, foram utilizados os estudos dos teóricos Thierry Groensteen (2015) e Scott McCloud (1993). A presença dos elementos amazônicos será analisada a partir das pesquisas de Rossana Tavares de Almeida (2018), Maria do Carmo Pereira Coelho (2003), Adriano Rodrigues de Oliveira (2018) e José Aldemir de Oliveira (2006), que tratam sobre a região amazônica e suas características, principalmente no que diz respeito ao fantástico existente na região.

Palavras-chaves: Cultura Pop, Quadrinhos, Amazônia, Yara Flor

Abstract

The present article aims to analyze the presence of Amazonian elements in the *Wonder Girl* comics (2021), focusing particularly on the relationship between the character Yara Flor and the Amazonian narratives presented in the first edition, titled *Homecoming*. The *Wonder Girl* project was created by artist Joëlle Jones and released in 2021 by DC Comics. The comic book introduces Yara Flor, a girl born in the Amazon region and raised in the United States. Over time, Yara seeks to discover her past and returns to her country of origin, Brazil. There, she encounters elements of the extraordinary Amazon, which contribute to her journey to become the Brazilian Wonder Woman. For the analysis of the comics, the studies of comics theorists Thierry Groensteen (2015) and Scott McCloud (1993) were employed. The presence of Amazonian elements will be examined based on the research of Rossana Tavares de Almeida (2018), Maria do Carmo Pereira Coelho (2003), Adriano Rodrigues de Oliveira (2018), and José Aldemir de Oliveira (2006), who explore the Amazon region and its characteristics, particularly the fantastic aspects present in the region.

Keywords: Pop Culture, Comics, Amazon, Yara Flor

Introdução

Em 1941, ao criar a personagem Mulher Maravilha, o estadunidense William Moulton Marston trouxe uma proposta revolucionária para a cultura pop. A figura de Diana Prince contribuiu para a utilização e divulgação da presença feminina no meio artístico através de revistas, filmes, brinquedos, séries de televisão e histórias em quadrinhos. A criação de uma heroína treinada na arte da guerra foi fundamental para o desenvolvimento de protagonistas femininas em mídias subsequentes. Diana Prince ajudou a expandir a representação feminina, o que também é evidente na personagem Yara Flor, cuja jornada heroica é marcada pela influência de elementos amazônicos. A influência da Mulher Maravilha na cultura pop está relacionada tanto ao desenvolvimento da mulher como protagonista quanto à criação de projetos como o de Joëlle Jones, criadora de Yara Flor.

Este artigo tem como objetivo analisar os elementos do fantástico amazônico presentes na história em quadrinhos *Wonder Girl* (2021), especialmente na edição número 1, intitulada *Homecoming*¹, que apresenta a personagem Yara Flor. *Wonder Girl* é um projeto criado pela editora DC Comics e desenvolvido pela artista Joëlle Jones² e pela colorista Jordie Bellaire. A obra apresenta uma nova personagem no universo dos quadrinhos, que vive

¹ A tradução da palavra *Homecoming* em português será “de volta para casa”.

² Joëlle Jones é uma quadrinista americana nascida em Idaho, em 1980. Seu primeiro contato com os quadrinhos foi ainda criança através dos exemplares de *Punisher Comics*. A partir disso, começou a projetar sua paixão por quadrinhos em uma carreira. Ela possui como particularidade ilustrações de figuras femininas com características marcantes. Os destaques da artista ocorreram como escritora e ilustradora em *Lady Killer*, lançado no Brasil em 2019. Além de participar da ilustração de personagens como *Batman*, *Superman* e *Mulher-Gato*.

experiências enriquecidas por elementos do fantástico amazônico, como a personagem Lara, também conhecida como Mãe D'água. Este estudo analisa a presença de seres insólitos na edição *Homecoming* e discute como esses temas são desenvolvidos ao longo da narrativa. A análise será baseada nos estudos dos críticos de quadrinhos Thierry Groensteen (2015) e Scott McCloud (1993) e nas pesquisas realizadas pelos estudiosos Rossana Tavares de Almeida (2018), Maria do Carmo Pereira Coelho (2003), Adriano Rodrigues de Oliveira (2018) e José Aldemir de Oliveira (2006), que exploram a região amazônica e suas características, especialmente o fantástico presente na região.

A Mulher Maravilha é uma personagem de histórias em quadrinhos criada por William Moulton Marston em 1941 e distribuída pela DC Comics³. Ela surge no contexto histórico da Segunda Guerra Mundial e é caracterizada pela presença de elementos helenísticos que compõem a personagem. Junto a figuras clássicas que integram a Liga da Justiça, como Batman e Superman, a Mulher Maravilha se destaca por suas habilidades de luta e acessórios de combate. Diante disso, a heroína tornou-se uma das principais figuras de histórias em quadrinhos, filmes e séries, além de aparecer em capas de revistas e brinquedos. Diana Prince ainda serve de inspiração para outras obras desenvolvidas pela DC Comics, como o projeto *Wonder Girl*, lançado em maio de 2021.

Wonder Girl apresenta a história de Yara Flor, uma jovem amazônica que retorna ao seu país de origem para descobrir informações sobre seu passado. A personagem vive

³ DC Comics é uma empresa editorial americana responsável pela publicação de histórias em quadrinhos. O nome popularmente conhecido como DC Comics vem da abreviação de *Detective Comics*.

aventuras ao utilizar elementos de sua terra natal para desenvolver suas habilidades. As etapas enfrentadas por Yara a levam à missão de se tornar uma nova Mulher Maravilha, porém, com uma versão distinta da habitual Diana Prince.

A primeira aparição de Yara Flor no universo da DC ocorre no quadrinho *Future State: Wonder Woman*, publicado em janeiro de 2021. O projeto apresenta ao público uma nova versão das figuras clássicas que compõem a Liga da Justiça. Os novos personagens mostram aos leitores super-heróis com características singulares que ocupam posições conhecidas, como as do *Batman*, *Superman* e *Mulher Maravilha*. Yara Flor, por exemplo, assume o papel de Diana Prince com o auxílio de elementos da região amazônica. Ou seja, inicialmente é apresentada ao leitor a experiente heroína Yara Flor (*Future State*) e, logo em seguida, surge o novo projeto que explora a história de vida da personagem (*Wonder Girl*).

A criadora da personagem, Joëlle Jones, desembarcou no Brasil em 2019 para participar do evento de cultura pop realizado em São Paulo, chamado *Comic Con Experience* (CCXP). Em uma entrevista para o canal *The Comic Lounge*⁴, disponível no YouTube, a autora explica como sua visita ao Brasil foi essencial para construir a narrativa da personagem, visto que certas características foram inseridas na história de maneira fundamental. O entrevistador questiona Jones sobre a influência do fantástico brasileiro na história de Yara e como essa pesquisa foi realizada. Jones afirma ter estudado o assunto por meio de vídeos no

⁴ Entrevista disponibilizada no youtube pelo canal *The Comic Lounge* que visa discutir o universo das histórias em quadrinhos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XLKb1-BAXXw>>. Acesso em: 24 fev. 2022.

YouTube, mantendo contato com a população local e tentando aprender a língua portuguesa.

Estou me divertindo muito com a mitologia brasileira. Sabe, é muita pesquisa [...]. Ao mesmo tempo estou tentando aprender português para que eu possa dar sentido a muitos vídeos do youtube. Fui para o Brasil e simplesmente me apaixonei pelas pessoas [...]. Todo mundo tem sido tão aberto. Tenho muita sorte por eles estarem abertos a todas as minhas perguntas que são realmente desagradáveis e, se eles não souberem a resposta, estão sempre dispostos a me passar para outra pessoa que possa ajudar e me senti muito apoiada por o público brasileiro (JONES, 2021, 10:40 min)⁵

A artista estudou especialmente o insólito amazônico para desenvolver personagens nos quadrinhos de *Future State* e *Wonder Girl*. Em uma entrevista concedida ao site Omelete, Jones explica que seu objetivo não é reinventar esses elementos, mas apresentá-los de maneira original através de sua perspectiva como artista, como, por exemplo, o uso da Caipora.

⁵ Tradução da explicação feita pela artista em uma entrevista sobre Yara Flor: "I'm having so much fun with Brazilian mythology. You know, it's a lot of research [...]. I'm trying to learn Portuguese at the same time so that I can make sense of a lot of youtube videos. I went to Brazil and I did... I just fell in love with the people [...]. Everybody's been so open. I'm very lucky they've been open to all my questions that are really obnoxious and if they don't know the answer they're always willing to pass me on to somebody else that can help and I've felt really supported by the Brazilian audience."

Por exemplo, no *Future State* eu uso a Caipora. É um pouco estressante... Não estou tentando reinventá-la, mas estou tentando dar o meu toque e ainda respeitar o que veio antes. É um equilíbrio delicado, mas tenho pedido ajuda a alguns artistas brasileiros, para me guiarem e dizerem se estou indo na direção certa, e pedido conselhos sobre muitos elementos da história e da arte. (JONES, 2020)⁶

A apresentação de Yara Flor nos quadrinhos *Future State* e *Wonder Girl* ocorre de maneiras distintas. Jones menciona que o primeiro projeto apresenta uma personagem experiente, com a heroína tendo como objetivo resgatar sua irmã do submundo comandado por Hades. Em contraste, *Wonder Girl* mostra o início da jornada de Yara como futura Mulher Maravilha, destacando que “Yara ainda tem a mesma alegria de viver, mas talvez com um pouco menos de experiência. E ela vai ganhar essa experiência ao longo do caminho”.

A publicação de *Wonder Girl* ocorreu em maio de 2021 pela DC Comics. O projeto teve um total de sete edições, com a última publicação em janeiro de 2022. A primeira edição, *Homecoming*, possui 32 páginas e marca a estreia do projeto. A obra foi desenvolvida pela quadrinista Joëlle Jones e pela colorista Jordie Bellaire. Cada edição apresenta, em ordem cronológica, os acontecimentos vividos pela protagonista na região amazônica.

Homecoming apresenta Yara Flor, uma jovem que passou os primeiros anos de sua infância em uma comunidade de guerreiras Amazonas localizada na floresta amazônica. Em determinado momento, a comunidade é atacada por grupos inimigos, colocando em risco a vida da personagem. Para se proteger, ela deixa sua terra natal e vai viver nos Estados

⁶ Joëlle Jones concedeu uma entrevista para o site Omelete em 2020 para apresentar o desenvolvimento da personagem Yara Flor. Entrevista disponível em: <<https://www.omelete.com.br/ccxp/ccxp-worlds-mulher-maravilha-brasileira>>. Acesso em: 13 fev. 2022.

Unidos. À medida que cresce, o desejo de encontrar respostas sobre sua história e sentimentos faz com que ela retorne ao seu país de origem, o Brasil. Logo, Yara enfrenta situações na região amazônica em busca de explicações sobre seu passado e presente. Essas descrições são apresentadas na sinopse da primeira edição no site oficial da DC Comics.

A história de Yara Flor começa aqui! Criada na terra distante de Boise, Idaho, Yara Flor sempre sentiu que algo estava faltando em sua vida – e agora ela está indo para o Brasil para encontrá-lo. Mal sabe ela que sua chegada desencadeará uma série de eventos que mudarão o mundo da Mulher Maravilha para sempre. Seu retorno foi profetizado, e com essa profecia vem a atenção total de panteões de deuses benevolentes. O perigo espreita em cada esquina, mas esta jovem heroína está pronta para sua jornada? Descubra em uma edição de estreia que você absolutamente não pode perder! Saindo do best-seller Future State: Wonder Woman Mulher, a aclamada escritora/artista Joëlle Jones faz um retorno triunfante ao personagem para apresentá-la oficialmente ao Universo DC. Você acha que conhece a Moça Maravilha, mas nunca a viu assim!" (DC Comics, 2021, Wonder Girl #1)⁷

É importante ressaltar que o desenrolar da narrativa ocorre em um tempo diegético que demonstra ser fundamental para a análise do quadrinho. Assim, a leitura do quadrinho será realizada dentro do contexto Amazônico no século XXI, pois é nesse período que Yara está inserida.

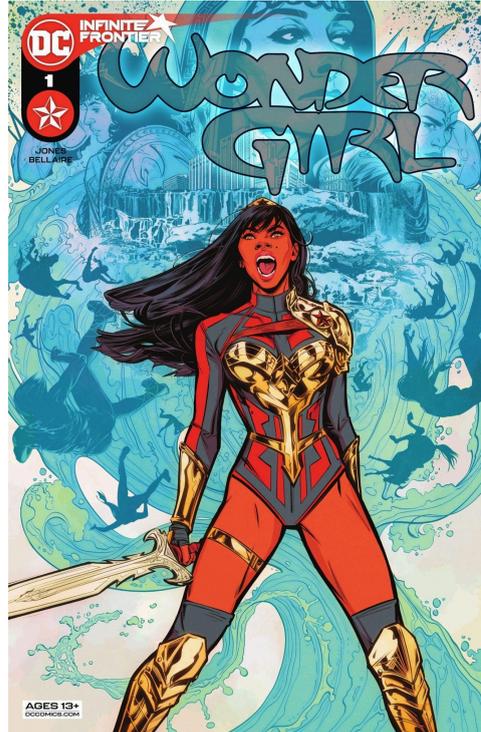
⁷ Sinopse da edição *Wonder Girl #1*, denominada *Homecoming*, publicado no site oficial da DC Comics. "The story of Yara Flor starts here! Raised in the far-off land of Boise, Idaho, Yara Flor has always felt something was missing from her life—and now she is headed to Brazil to find it. Little does she know her arrival will set off a series of events that will change the world of Wonder Woman forever. Her return has been prophesied, and with that prophecy comes the undivided attention of benevolent gods from pantheons beyond. Danger lurks around every corner, but is this young hero ready for her journey? Find out in a debut issue you absolutely cannot miss! Spinning out of the bestselling Future State: Wonder Woman, acclaimed writer/artist Joëlle Jones makes a triumphant return to the character to officially introduce her into the DC Universe. You think you know Wonder Girl, but you have never seen her like this!"

Yara Flor e uma leitura da personagem na Amazônia do século XXI

A capa de *Homecoming* apresenta a personagem Yara Flor, que será o foco de análise deste artigo. Nesta edição, Yara é retratada como uma jovem com o propósito de desvendar os mistérios sobre seu passado, o que a leva a retornar ao seu país de origem, o Brasil. Assim, inicia-se a jornada de autoconhecimento da futura Mulher Maravilha brasileira.

Existem características que evidenciam semelhanças entre a jornada de Yara Flor e a de Diana Prince. Yara, por exemplo, é filha de uma guerreira amazona com uma divindade da região, enquanto Diana é filha de Hipólita, líder das Amazonas de Themyscira, com o deus grego Zeus. Portanto, há uma proximidade entre o início das histórias de ambas as personagens, com Yara representando uma nova possibilidade de interpretação da Mulher Maravilha. Abaixo está a capa da obra, que oferece as primeiras impressões da edição número 1:

Figura 1 - Capa da edição Homecoming (2021)



Fonte: *Wonder Girl #1, Homecoming*

A capa apresenta a personagem Yara Flor localizada ao centro, em posição vertical, com o cabelo solto. Ela usa armadura, botas, braceletes e uma espada. O cabelo está solto e inclinado para o lado, com uma coloração escura. A armadura é cinza, com detalhes dourados nas pernas, braços e parte frontal do corpo. Na parte frontal da armadura, há detalhes nas cores cinza e vermelho, e no ombro superior esquerdo, uma parte da

vestimenta possui detalhes dourados. Os braceletes vão do punho ao cotovelo, cobrindo o antebraço, e as botas vão até os joelhos. A armadura também inclui um acessório circular que reveste a parte superior da perna direita e uma tiara dourada na parte superior da cabeça. A espada é branca, com uma curvatura na parte inicial, e está localizada na mão direita, direcionada para baixo. Ao fundo, surgem imagens que serão apresentadas ao longo do quadrinho, cobertas por tons azulados e brancos.

É importante ressaltar que o conjunto de elementos como cores e posições é fundamental para o artista na construção do quadrinho, pois eles são utilizados como uma espécie de linguagem durante a leitura da história. Para compreender que a estrutura de um quadrinho funciona como um sistema de linguagens, é crucial notar que as particularidades que compõem as histórias em quadrinhos são elaboradas para que o leitor entenda a história por meio de elementos verbais e não verbais. Em sua obra *O Sistema dos Quadrinhos* (1999), Thierry Groensteen afirma que:

a composição de cena, portanto, organiza diferentes parâmetros da imagem (enquadramento, escolha do ângulo, composição, “jogo” de personagens, iluminação etc.) em função da dinâmica interna à sequência, visando produzir um efeito estático ou dramático, e para uma legibilidade imediata daquilo que, na imagem, constitui o enunciável pertinente. (GROENSTEEN, 1999, p. 128).

Ou seja, a compreensão de elementos visuais como posição e colorização, como os destacados na descrição da capa da edição número 1 de *Wonder Girl*, é fundamental para a primeira impressão do leitor em relação à narrativa. A utilização de um padrão permite que o

leitor perceba qual sistema de linguagem o artista usará para descrever o personagem e suas aventuras. Neste caso, Yara está no centro da capa porque é o centro da narrativa.

Além da interpretação do quadrinho, é necessária uma análise do momento histórico em que ocorre o desenvolvimento da personagem. Yara nasceu na região amazônica brasileira durante o século XXI, já que, ao retornar ao Brasil, a personagem tem acesso a aparelhos eletrônicos, como celulares, e veículos, como ônibus. Assim, o contato da personagem com elementos da região amazônica ocorre dentro do período histórico-social do século XXI, e esse acesso não se restringe apenas a objetos, mas também à presença de influências amazônicas no contexto social apresentado.

Mesmo com a chegada de máquinas, sistemas industriais, tecnologia digital e a interferência da globalização, a região amazônica já apresentava sua própria identidade. A ligação entre as características regionais e os avanços tecnológicos fez com que os elementos do fantástico amazônico se adaptassem ao momento histórico. O pesquisador José Aldemir de Oliveira destaca em sua pesquisa *A Cultura, As Cidades e os Rios na Amazônia* (2006) que a urbanização das cidades amazônicas ocorre em paralelo com as características culturais enraizadas na região. A presença do insólito amazônico adapta-se às novas situações a que é exposto, visto que o fantástico amazônico está presente na região antes da chegada dos elementos do século XXI. A partir disso, Oliveira afirma que:

Todavia, há resistências, e, como consequência, essas pequenas cidades representam, neste início de século XXI, uma das mais raras permanências, refletindo e iluminando miticamente a cultura. Cultura que, como assinala o poeta João Paes Loureiro, continuará a ser uma luz brilhando, e que persistirá mesmo com as chamas das queimadas nas florestas, com a extração dos recursos naturais, com a poluição dos rios e com a mudança das relações dos homens entre si. Nas pequenas cidades amazônicas ainda há um tempo para a vivência de uma forma ilimitada, “com seres sobrenaturais, porque somente a imaginação consegue ultrapassar os horizontes. Foi a boiúna que, ao agitar-se, fez o barranco ruir; o curupira fez o caçador perder-se na mata; a iara fez afogar-se de sedução aquele que, aparentemente, não tinha razões para morrer no rio; a tristeza não veio da alma, mas do canto da acauã”(6). Há nesses aglomerados a inércia caracterizada pelos tempos lentos e, concomitante, a dinamicidade dos tempos rápidos (7), que caracteriza a inserção da Amazônia no mundo. A análise desses dois aspectos (a inércia e a dinamicidade), ao mesmo tempo antagônicos e complementares, necessita de pesquisas de campo acuradas, porque elas podem clarear o papel das cidades ribeirinhas e, especialmente, se esse novo momento da Amazônia representa um processo caracterizado pela dinamicidade ou se, ao contrário, significa a permanência na inércia. (OLIVEIRA, 2006, p. 280).

Com isso, percebe-se que as narrativas insólitas da Amazônia estão inseridas no contexto histórico e social da região. Desse modo, essas histórias não se perdem com o passar dos anos ou com as mudanças causadas pela modernização, mas se adaptam às novas realidades para sobreviver.

Homecoming (2021) e a solidariedade icônica

A construção de uma história em quadrinhos não se dá apenas pela apresentação de figuras, mas também pela forma como as imagens são produzidas e organizadas. Para Groensteen (1999), a solidariedade icônica caracteriza a relação entre as imagens nos quadrinhos, compondo uma narrativa que dialoga do começo ao fim. Essa composição não se limita ao uso das imagens, mas abrange a construção do enredo, a utilização de elementos técnicos, como iluminação, e a inserção de referências. O crítico de quadrinhos afirma que:

Reconhecemos da mesma forma que para os “essencialistas” talvez não baste alinhar imagens, mesmo que solidárias, para se ter uma história em quadrinhos. Cabem muitas outras condições, tendo prioridade, imagina-se a “natureza” dessas imagens (sua materialidade, sua forma de produção, suas características formais), seguidas pelo(s) seu(s) modo(s) de articulação, possivelmente até o suporte que as acolhe, sua distribuição e suas condições de recepção, em suma, tudo que faz parte desse processo de comunicação em específico.” (GROENSTEEN, 1999, p. 28).

Logo, as imagens apresentadas ao longo dos quadrinhos de *Wonder Girl* dialogam entre si do início ao fim, construindo uma narrativa em que todos os elementos se inter-relacionam. A primeira edição será analisada a partir de uma perspectiva técnica, além de apresentar as referências utilizadas por Joëlle Jones em relação a Yara Flor e às figuras amazônicas presentes na narrativa. A seguir, serão apresentadas e discutidas três páginas retiradas do quadrinho *Homecoming* (2021) para a análise deste artigo.

O início de uma jornada

A primeira página do quadrinho (Figura 2) apresenta o início da história de Yara Flor. Localizada na floresta amazônica, a comunidade de guerreiras Amazonas busca se defender de ataques inimigos não identificados. Para resguardar a vida da criança, a mãe de Yara decide sofrer o golpe fatal no lugar da filha. Assim, Yara e sua tia partem para um novo destino: os Estados Unidos.

Figura 2 - Primeira página da edição *Homecoming*, primeira história em quadrinho da série *Wonder Girl* (2021)



Fonte: *Wonder Girl* #1, (JONES, 2021, p. 1)

A primeira página dos quadrinhos (Figura 2) apresenta um grupo de mulheres em conflito com inimigos não identificados. Ela é composta por cinco quadros em posições retangulares e inclinadas. Os quadros possuem as bordas interligadas e, por isso, as únicas

sarjetas existentes estão localizadas no canto superior esquerdo e no canto inferior direito, nas cores cinza com pequenos pontos escuros. A posição dos quadros não segue um padrão alinhado, já que estão organizados em ângulos diferentes. A aplicação de cores é limitada e restringe-se a cores quentes, ligadas ao amarelo, laranja e vermelho, além de cores ligadas ao cinza e preto. A utilização da coloração é feita de forma estratégica para causar emoções no leitor. Em sua obra *Desvendando os Quadrinhos* (1993), Scott McCloud afirma que a coloração é uma ferramenta utilizada pelo autor para provocar sensações no leitor. Assim, a utilização de cores quentes, como o vermelho, está relacionada a sensações de agressividade, fúria e guerra⁸. Elas destacam-se nas cenas de luta, como nos quadros em que as amazonas aparecem em posições de combate. As cores mais sombrias, como o preto, estão relacionadas a sensações de dor, mistério e morte; e o cinza, a sensações de crueldade e terror. Portanto, essas cores se destacam em imagens onde as expressões faciais de Yara e sua mãe transparecem temor e na presença da figura inimiga, que demonstra frieza.

As amazonas estão caracterizadas pelo uso de equipamentos, como o arco e flecha. Além disso, outros elementos utilizados pelas mulheres são a pintura corporal em traços retos localizada no rosto e o uso de acessórios como colares e brincos no formato de penas e pequenas bolas. A figura adversária é apresentada em dois momentos: o primeiro está localizado no meio da página, uma figura sobre um cavalo, vestindo uma armadura que cobre o corpo por completo, além de estar inclinado com o cavalo em posição de ataque. O

⁸ Em seu livro *A Psicologia das Cores* (2007), a escritora e psicóloga Eva Heller disserta sobre a relação das cores no cérebro humano em causar sensações e sentimentos.

segundo está no canto inferior esquerdo com a presença de duas figuras, apresentando somente a parte superior do corpo, destacando-se pelo uso de um capacete que deixa a parte frontal do rosto à mostra. A parte frontal do rosto é semelhante a uma caveira, com a região dos olhos sem globos oculares.

Os elementos verbais aparecem em quatro quadros retangulares menores e dois balões de fala. Nos quadros retangulares, o narrador diz: “Senhoras e senhores...”, “...enquanto iniciamos nossa descida final...”, “...por favor, certifique-se de que os encostos dos assentos e suas bandejas estão na posição correta...”, “...o horário local são dez minutos para as seis...”.⁹ As sentenças apresentadas representam as explicações dos comissários de bordo durante a viagem de avião de Yara ao Brasil e as imagens são recordações da infância da personagem. Nesse momento, ocorre a presença de elementos que trabalham em uma solidariedade icônica. Os elementos visuais, como as recordações de Yara junto das amazonas, representam o passado, e as sentenças ditas pelos comissários de bordo ocorrem na volta da personagem ao país, representando o estágio presente da personagem. Assim, os elementos de presente e passado conversam entre si, ocorrendo de forma solidária para fazer com que o leitor compreenda que Yara recorda seu passado no momento presente.

A relação entre elementos do presente e do passado não se restringe somente ao universo dos quadrinhos. A menção de mulheres que assumem o papel de guerreiras na

⁹ Tradução da narração originalmente em inglês: “Ladies and Gentlemen...”, “... as We start our final descent...”, “...please make sure your seat backs and tray tables are in the upright position.”, “Local time is ten minutes to six...”.

região amazônica surgiu desde a época das navegações europeias no século XVI. Essas menções associam as comunidades de mulheres da região à história grega das Amazonas.

As Amazonas pertencem à mitologia grega desde a Grécia Antiga e são apresentadas como mulheres com habilidades de luta e que vivem em um próprio sistema social. Elas recusam o matrimônio, escolhem a função de guerreiras e excluem duplamente os homens (OLIVEIRA, 2018, p. 3).

A procriação era o momento em que as Amazonas buscavam a presença masculina para gerar meninas e educá-las na arte da guerra. Entretanto, se as Amazonas gerassem um menino, este seria devolvido ao pai. As características das histórias das Amazonas, relacionadas ao domínio da guerra, à sociedade matriarcal e à priorização do feminino perante o masculino, levaram o navegador Gaspar de Carvajal (1584) a comparar as figuras femininas da região com a história grega das Amazonas.

Em sua obra *O Descobrimento do Rio das Amazonas* (1941), Gaspar de Carvajal narra a expedição pelos rios da maior floresta tropical da América do Sul e suas impressões sobre os povos encontrados ao longo do percurso. Carvajal chama a atenção para o encontro com um grupo de mulheres que viviam isoladas, com um próprio sistema social, que dominavam as habilidades de luta e o uso do arco e flecha. Os registros de Carvajal apresentam mais de setenta comunidades de guerreiras isoladas, que não eram casadas; entretanto, quando queriam ter filhas, iam até os homens para coabitar. Carvajal apresenta que:

Ele disse que estas índias cohabitam com índios de tempos em tempos, e quando lhes vem aquele desejo, juntam grande porção de gente de guerra e vão fazer guerra a um grande senhor que reside e tem a sua terra junto à destas mulheres, e à força os trazem às suas terras e os têm consigo o tempo que lhes agrada, e depois que se acham prenhas os tornam a mandar para a sua terra sem lhes fazer outro mal; e depois quando vem o tempo de parir, se têm filho o matam e o mandam ao pai; se é filha, a criam com grande solenidade e a educam nas coisas de guerra. (CARVAJAL, 1941, p. 66)

Com isso, as mulheres guerreiras da região foram associadas à figura grega das Amazonas a partir de situações semelhantes. Yara Flor é a filha de uma guerreira amazona com uma divindade da região. Desde criança, foi criada em uma comunidade integrada por mulheres e aprendeu os domínios da batalha. Assim, percebe-se que a relação entre as figuras femininas da Amazônia e das Amazonas não se restringe apenas ao universo dos quadrinhos.

A volta para casa

Após a partida de Yara para os Estados Unidos, surgem questionamentos por parte da personagem sobre acontecimentos de seu passado e, com isso, ela parte para o Brasil em busca de respostas. O momento em que a protagonista retorna para sua casa¹⁰ desencadeia uma série de sentimentos em personagens como *Batman*, *Superman* e *Mulher Maravilha*. No entanto, a volta de Yara é sentida também por figuras da região amazônica, como Caipora, Saci e Cuca.

¹⁰ Referência ao nome da edição #1 do quadrinho. O nome *Homecoming* em português significa “de volta para casa” e representa o retorno da personagem ao seu país de origem.

Figura 3 - Retorno de Yara Flor ao Brasil



Fonte: Wonder Girl #1, (JONES, 2021, p. 12)

O retorno de Yara (Figura 3) apresenta a heroína no centro do quadrinho, rodeada por quadros menores ilustrados com outros personagens da DC Comics. A estrutura utilizada para posicionar a personagem demonstra que, nesta história, Yara é a protagonista da narrativa, além de manter uma relação com outros personagens. Figuras como Batman, Superman e Mulher Maravilha fazem parte do espaço diegético de Wonder Girl. Contudo, também há a presença de elementos da cultura amazônica que cercam Yara Flor. O quadro (Figura 3) marca a primeira aparição desses elementos em Wonder Girl. A posição dos

demais personagens em relação à chegada da personagem ao Brasil reflete como a estrutura do espaço é utilizada como linguagem dos quadrinhos, pois “ele informa, durante toda a fase de execução, o desenho que se desenvolve dentro de si, assim como terá influência sobre sua leitura” (GROESTEEN, 1999, p. 56).

Logo, a análise da estrutura do quadrinho é utilizada para fornecer informações sobre a narrativa apresentada. Neste quadrinho (Figura 3), Yara está localizada ao centro, cercada por treze quadros menores em formato de meia-lua. Cada um dos treze quadros menores apresenta um personagem que será influenciado pela história da personagem principal. Nesta ilustração, Yara está no aeroporto do Rio de Janeiro, segurando uma mala com rodas na mão direita, enquanto no braço esquerdo há uma mala menor sendo segurada pelo cotovelo e um travesseiro de viagem; além de ter na mão direita um telefone celular. Ela está com o cabelo amarrado, na posição vertical, com uma perna à frente da outra, indicando movimentação; além de estar vestindo um moletom e, ao redor do pescoço, um fone de ouvido. Na parte inferior, Yara usa uma calça preta com listas vermelhas localizadas na borda e laterais, e tênis de cadarço nas cores amarela e azul.

Em seguida, há os treze quadros organizados em formato de meia-lua. Cada quadro contém um personagem da DC Comics que sentirá a presença de Yara em terras brasileiras. Neste caso, as figuras do insólito amazônico serão analisadas da direita para a esquerda. Na parte inferior esquerda, ao lado do quadro do Batman, está o Saci, apresentado somente pelo rosto, com um cachimbo na boca e um gorro marrom. Na parte inferior direita, o quadro à esquerda do Superman apresenta a Cuca, caracterizada como um jacaré, com os

olhos cobertos de maquiagem e uma marca de batom na parte frontal do focinho. Na parte inferior direita, ao lado direito do Superman, está a Caipora. Ela tem cabelo longo e avermelhado, com pintura na bochecha esquerda, e usa acessórios como brincos longos e colares de pequenas bolas. Ela está ilustrada agachada entre as plantas, com o rosto em posição de perfil. No canto central direito, há a figura de várias mulheres, ilustradas com arco e flechas, representando a comunidade de amazonas à qual Yara pertencia. Elas têm cabelo liso e longo, de coloração escura, e usam acessórios de penas ao redor dos pulsos. No rosto, há pintura facial em vermelho que cobre a região dos olhos, testa, bochechas e nariz. A caracterização é marcada pelo uso de vestimentas que cobrem a parte superior e inferior.

Há um único balão de fala da personagem que contém a seguinte frase: “Não sei se sou só eu ou o *jet lag*¹¹, mas parece que o mundo inteiro está olhando por cima do meu ombro agora.”¹² Neste momento, a fala da heroína remete ao fato de que sua volta ao Brasil desperta sentimentos nos personagens apresentados. Por isso, ela sente como se todos estivessem olhando para ela, visto que todos estão pensando nela ao mesmo tempo. A apresentação desses personagens indica que eles aparecerão ao longo da jornada de Yara.

¹¹ *Jet Lag* é um distúrbio de sono que causa alteração no relógio biológico do indivíduo. Neste caso, a personagem menciona o jet lag por razão do fuso horário de países diferentes.

¹² Tradução do balão de fala escrito em inglês originalmente como: “I don't know if it's just me or the jet lag but it feels like the whole world is looking over my shoulder right now.”

O encontro de Yara e Iara

Os eventos apresentados nos quadrinhos anteriores marcam a presença de seres fantásticos inseridos na narrativa de Yara. A presença dessas figuras demonstra que elas irão influenciar as decisões da personagem diante dos acontecimentos. Contudo, *Homecoming* mostra esses personagens sem estabelecer uma relação direta com a heroína.

Entretanto, o último quadrinho da edição mostra Yara tendo o primeiro contato direto com uma personagem do insólito amazônico, a Iara. Companheiras de nomes homófonos, o último quadro marca o início de uma relação entre as duas personagens. Para isso, a construção do quadrinho é caracterizada pelas posições, além de exibir características que contribuem para a relação entre essas duas figuras, despertando no leitor a curiosidade para os próximos acontecimentos.

Figura 4 - O primeiro contato entre as personagens Yara e Lara



Fonte: *Wonder Girl #1*, (JONES, 2021, p. 22)

A imagem acima (Figura 4) apresenta o primeiro encontro de Yara com um ser insólito amazônico. As duas personagens, Yara e Lara, estão no fundo do rio. O ambiente é caracterizado pela presença de água, recebendo iluminação pela parte superior. O quadrinho apresenta a figura de Lara centralizada, caracterizada como um ser antropomórfico, ou seja, a

personagem é metade humana e metade peixe. Iara possui uma longa cauda ilustrada em cores escuras, um longo cabelo branco destacado pela iluminação e, em cada lado do rosto, uma flor rosa perto das orelhas. Iara está segurando um objeto maleável, com uma parte redonda nas extremidades e ilustrado em cores claras, que são as boleadeiras, um dos acessórios utilizados pela heroína. À frente da personagem está Yara, em posição de perfil, observando Iara diretamente. A futura Mulher Maravilha está usando uma blusa e uma bermuda, com os cabelos soltos e sendo envolta pela cauda da sua nova companheira. Na parte direita, no canto superior, há um quadro focando nos olhos da personagem, contendo símbolos iconográficos como notas musicais, representando o som do canto de Iara.

As histórias contadas sobre Iara narram uma mulher bonita e atraente que “possui a metade do corpo de mulher e a outra metade de peixe. Tem o poder de encantar os homens com sua beleza e com seu canto maravilhoso, pois possui uma voz suave e harmoniosa” (COELHO, 2003, p. 161).

A relação de Iara como ser antropomórfico está associada à conexão que as comunidades amazônicas, em especial as indígenas, têm com a natureza. As figuras humanas eram usadas para explicar questionamentos sobre a origem das coisas ao seu redor, visto que “nas inúmeras lendas da nossa cultura indígena brasileira, percebe-se que a natureza das plantas, mares, rios e astros celestes são temas recorrentes, pois, para o indígena, o ser humano e a natureza são uma coisa só” (ALMEIDA, 2018, p. 12). Por isso, muitos seres humanos, especialmente a figura da mulher, foram representados como seres

antropomórficos para ilustrar a relação do homem com a natureza. Assim, lara é mostrada como metade mulher e metade peixe.

Em sua pesquisa, *A transformação da mulher nas lendas indígenas*, Rossana Tavares de Almeida (2018) mostra que a associação da mulher com a natureza surge pelo fato de que ambas são capazes de nutrir o ser humano. Logo, a imagem da mulher é relacionada ao termo "mãe natureza". Almeida destaca os motivos da transformação das mulheres em seres insólitos, associando a mulher com a vida e a fertilidade presentes na natureza.

De um modo geral, a metamorfose acontece devido ao fazer da figura feminina que sofre ou ocasiona a transformação. Verificamos dois significados referentes à metamorfose nos textos. [...] a figura feminina como o sujeito do fazer metamorfozador é significativa, atribuindo-se a mulher a concepção daquela que nutre, de mãe natureza. A mulher geralmente, é associada com a terra e sua fertilidade. O segundo significado atribuído à metamorfose é a ideia de retorno ao ciclo da vida, através de uma transformação não apenas física, mas uma nova modalidade de vida, de regeneração. Assim, o ser humano não morre, mas se transforma. (ALMEIDA, 2018, p. 88).

Considerações finais

A presença da Mulher Maravilha na cultura pop contribui para a abertura de possibilidades para que artistas produzam conteúdos com uma diversidade de mulheres, características e origens diferentes. Yara Flor não é apenas uma personagem de histórias em quadrinhos, mas um viés para apresentar a cultura amazônica ao mundo. A Mulher Maravilha, um dos símbolos modernos do poder feminino, abre oportunidades para que outros tipos de mulheres, corpos e etnias possam ser representados no meio artístico. Logo, Yara representa as diversas narrativas presentes na região amazônica, desde fatores

históricos, como apresentado por Gaspar de Carvajal, até elementos insólitos, como a ligação da personagem com Iara, a Mãe d'água.

Yara difere-se de Diana Prince não só pelas suas origens, mas também pela maneira como ambas têm contato com suas respectivas culturas. Diana Prince foi criada dentro de uma sociedade feminina, mantendo contato direto com suas origens. Yara, por outro lado, teve esse processo interrompido por invasões. Para Yara, a decisão de retornar à Amazônia não é simplesmente voltar para casa, mas recuperar aquilo que lhe foi tirado ainda muito cedo: a perda da mãe, a ausência de sua casa e sua cultura. Ela busca respostas sobre seu passado porque sua cultura faz parte de quem ela é. Assim, Saci, Cuca, Caipora e Iara não existem apenas para auxiliar Yara em sua jornada, mas para trazê-la de volta às suas origens.

Wonder Girl apresenta a história de uma jovem que busca se conhecer, aprender com as dificuldades e entender qual é o seu lugar no mundo. A ligação de Yara com a figura da mulher dentro da perspectiva do fantástico amazônico influencia na autoconfiança e coragem da personagem. *Homecoming* representa a volta de uma jovem ao seu povo e à sua cultura, e essas narrativas devem ser mostradas ao mundo.

Referências

ALMEIDA, Rossana Tavares de et al. **A transformação da mulher nas lendas indígenas da Amazônia: percursos semióticos de sentido**. 2018.

CARVAJAL, Gaspar de. **O descobrimento do rio das amazonas**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1941.

COELHO, Maria do Carmo Pereira. As narrações da cultura indígena na Amazônia: lendas e histórias. **Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem**. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2003.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1993.

OLIVEIRA, Adriano Rodrigues de. O mito das amazonas na América do século XVI: uma análise da relação entre imaginário e imagem. In: XIV Encontro de História da ANPUH-MS, 2018, Mato Grosso do Sul. **Anais do XIV Encontro de História da ANPUH/MS**. Mato Grosso do Sul, 2018. p. 1-14. Disponível em:
<<http://www.encontro2018.ms.anpuh.org/site/anaiscomplementares>>. Acesso em: 24 out. 2021.

OLIVEIRA, José Aldemir de. A cultura, as cidades e os rios na Amazônia. **Ciência e Cultura**, v. 58, n. 3, p. 27-29, 2006.